LE MAGAZINE FIDELE A L'AMIGA

AMIGA CONCEPT N°7

# AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°7 - SEPTEMBRE 1994 - 35 Frs

Fifa, Top Gear 2, Litil Divil, Vital Light ...
Toutes les nouveautés de la rentrée à suivre

## LES TESTS
Valhalla, Starlord, Carton Rouge ...

## DOSSIER
Millenium nous dévoile tous ses projets

## REPORTAGE
Le Computer Deals de Londres




## Meeting Amiga Concept
Un rendez-vous à ne pas manquer

M 3452 - 7 - 35,00 F

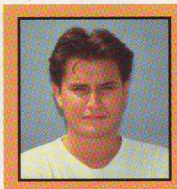
**Pour écrire à la rédaction :**
**Amiga Concept 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES**
**Amiga Concept** est édité par DELTA PUBLISHING GROUP, SARL au capital de 70 000 Frs. RCS Verssailles B393 290 218.
Siège d'activité : 47-49 Bld Jean Jaurès 78000 HOUILLES.
TEL : 39 15 72 55 (Direction)
39 15 73 92 (Rédaction)
39 15 72 88 (Rédaction)
FAX : 39 15 72 56
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 MONTESSON
**Gérant :** Jérôme Quétard
**Associés :** Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quétard, Yann Samama, Michèle Tronel, François Perret

**Directeur de publication :**
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
**Attachée de direction :**
Isabelle Hug
**Responsable de la publicité :**
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
**Service Juridique :**
Michèle Tronel
**Télématique :**
Yann Samama
**Illustration et BD :**
Orso
**Conception :**
François Perret
Christophe Deux
**Photographe :**
Gérard Therbarséghian

**Rédacteur en chef :**
Imré Antal (39 15 72 88)
**Rédacteur en chef adjoint :**
Cyril De Graeve
**Rédacteurs :**
Franck Rousseau, Laurent Picart, Leyla Bergeron, Fabien Dupressoir
**Collaborateurs Permanents :**
Séverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Pierre De Belen, Damien Bancal, Fabien Bonnargent.

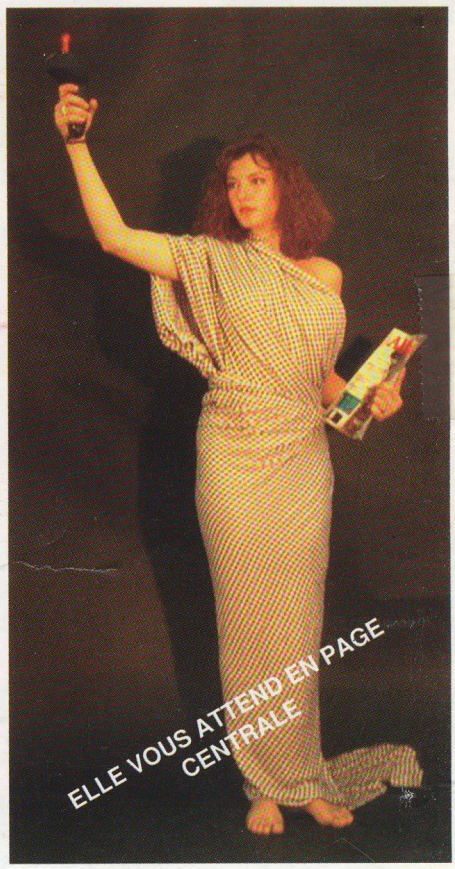
**Flashage :**
JANJAC
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie
**N° ISSN :** 1251-7828
**Dépôt Légal :** à parution
**Commission paritaire :** En cour
Tous droits de reproduction réservés
Copyright 1994
**Distribué** par NMPP
**Service de vente et réassort :**
SUD Presse Communication 169 av des Etats Unis 31200 TOULOUSE
TEL : 61 57 28 79
FAX : 61 57 32 52

# AMIGA CONCEPT / SOMMAIRE



Les vacances ont été bonnes, tant mieux, et bien pour vous aider à réattaquer votre train-train quotidien voici entre vos mains avides de découvertes, le nouveau numéro d'Amiga Concept "nouvelle mouture". Nouvelle car comme vous pourrez le constater, le magazine vient d'être un peu relooké pour mieux coller à vos exigences. Rassurez-vous le contenu reste malgré tout le même : de l'Amiga et rien que de l'Amiga. Pour rester dans les bonnes nouvelles, sachez que l'avenir de l'Amiga s'éclaircit. En effet, Commodore United Kingdom souhaite reprendre Commodore France, ce n'est plus qu'une question de jour, ils ne leur manquent plus que le feu vert des actionnaires. Quand on connait la politique commerciale de Commodore UK, on ne peut que s'en réjouir. Avant de vous laisser, j'aimerais que l'on observe une minute de silence quant à la disparition d'Amiga Dream, le fric (PC) aura eu raison de leur pseudo passion (Amiga). Merci pour eux.
Allez à bientôt et merci car grâce à vous, nous sommes devenu le leader de la presse Amiga Française.

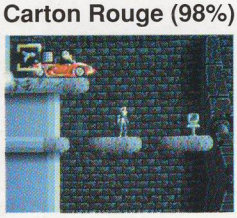
**Jérôme Quétard**
**Directeur de Publication**



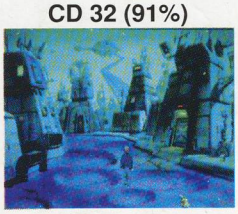

**JEUX DU MOIS**



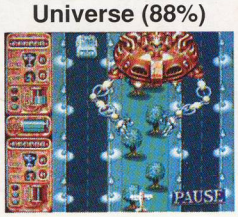
**Carton Rouge (98%)**



**Mission Impossible CD 32 (91%)**



**Universe (88%)**




**Banshee CD 32 (86%)**

**04 En Vrac**
Après 2 mois de vacances (enfin pour certains), rien de tel pour se replonger dans le bain Amiga qu'un plein de News.

**10 Dossier Piratage**
On vous voit venir : "Encore un dossier sur ce sujet". On ne vous fera pas le coup de la leçon de morale mais d'un regard différent on vous dira tout sur ceux qui en profitent

**12 Revue de Presse**
Pour la première fois, vous allez enfin découvrir la presse Amiga en Italie ; elle vous réserve des surprises.

**16 Meeting A-CONCEPT**

**18 Dossier Londres**
Découvrez le Computer Deals, salon du jeu vidéo de Londres

**22 Chronique de la Rédac**

**24 Work in progress**
Toutes les dernières News de chez Millenium

**45 PIN - UP**

**60 Côtes de Popularité**

Découvrez cette nouvelle formule made in Amiga Concept

**61 BD**

Profitez-en c'est la dernière du genre.

**63 Trucs & Astuces**

Les soluces de Simon et Beneath... Sans oublier le reste.

**67 Abonnement**

**68 La Bidouille**

N'oubliez pas de nous envoyer les votres

**70 Démo-Niac**

**74 Face à Face**

DAO et Génération d'animations au menu.

**78 Best Of**

La sélection des logiciels pro par Amiga Concept

**79 DP**

Le meilleur au plus bas prix.

**84 Courrier**

Vous avez été très très nombreux à nous écrire de vos vacances. La sélection des meilleurs lettres n'a pas été facile.

**86 PA**

François notre maquéttiste vous a concocté le mois dernier une giga grille de petites annonces, résultat : 2 fois plus d'annonces.

**88 Disquette**

Allez vite découvrir comment utriliser ce cover disk numéro 7.

**89 Amiga Mic-Mac**

Toujours des jeux à gagner pour les chanceux qui en arriveront à bout.

**91 Serveur A-Concept**

Des news, des trucs, des bidules, des machins... Enfin tout ce que l'on peut connaitre et savoir dans le monde AMIGA.

| | |
|---|---|
| **TEST** | 36 |
| **Disk** | |
| Bump'n Burn | 42 |
| Carton Rouge AGA | 53 |
| D-Day | 51 |
| Empire Soccer | 50 |
| Graham Cricket | 58 |
| Inter. Soccer | 49 |
| Starlord | 36 |
| Tactical Manager | 59 |
| Universe | 56 |
| Valhalla | 40 |
| Wild Cup Soccer | 44 |
| World Cup USA | 38 |
| **CD 32** | |
| Banshee | 48 |
| Impossible Mission | 55 |
| **PREVIEW** | 26 |
| Alien Breed T.Assault | 00 |
| All Terrain Racing | 00 |
| Dragonstone | 00 |
| Fifa | 00 |
| Empire Dossier | 00 |
| Litil Divil | 00 |
| Robinson Requiem | 00 |
| Simon 2 | 00 |
| Top Gear 2 | 00 |
| Vital Light | 00 |
| Wembley Soccer | 00 |

en VRaC

# SOMEWARE devient distributeur ASIMWARE

Un pilote de CD-ROM et deux CD de textures 24 bits sont maintenant disponibles : AsimCDFS permet d'exploiter les possibilités des CD-ROM actuels. Il est compatible avec la plupart des lecteurs du marché. AsimPhoto convertit les images des PhotosCD en fichiers IFF 24 bits et les CD audio sont gérés avec AsimTunes. Il dispose aussi de nombreuses fonctions ARexx. Son prix : 700 F.
Texture Heaven contient plus de 300 textures (formats IFF 24 et 8 bits) utilisables avec les principaux logiciels 3D pour Amiga. Elles sont aussi utiles pour les traitement d'images, fonds d'écran pour présentation, etc... Son prix : 670 F.
Texture Heaven propose un nouveau jeu de 164 textures 24 bits. Les fichiers sont maintenant aux formats IFF 24 et 8 bits, IFF HAM, Framestore, JPEG, PCX, BMP, GIF. Il est donc directement exploitable sur Amiga, Mac, et compatibles PC. Son prix : 670 f.
Pour plus d'informations, téléphonez à Someware au 27 59 60 00.

# "Je retourne ma veste"

Ca valait la peine d'être rappelé, Amiga-Dream n'est plus puisque c'est devenu PC-Dream (ou presque). Alors que l'Amiga traverse une période transitoire douloureuse et a besoin d'être soutenu, certains, à l'affût de marchés plus conséquents, n'hésitent pas à retourner leur veste et amplifient le doute qui règne sur notre machine (sympa les gars !). Aussi, quand l'Amiga s'en ressortira plus fort qu'il ne l'a jamais été auparavant, on verra peut-être réapparaitre A-Dream : dans tout ça, ils auront gagné leur comission paritaire, si prisée (qu'un magazine spécialisé ne peut obtenir), mais ils auront perdu la confiance des fidèles appôtres de l'Amiga. Nous, on leur en veut pas, y sont sans doute futés pour flairer là où il y a le plus de blé à se faire, mais y avaient qu'à annoncer la couleur dés le départ. Décidément, Dream, c'est un nom qui leur va vachement bien.

# ERRATUM

Oh là là ! On a fait une grosse erreur dans le dernier numéro. Effectivement, nous nous sommes un peu embrouillés dans le choix des photos pour le test de BENEFACTOR. Résultat, une image de BATTLE ISLE II et une autre de D-DAY n'ont strictement rien à faire dans ce test. Bah voilà, on vous présente à tous nos excuses, et particu-lièrement auprès d'Ubi Soft. Tiens, c'est pas dans notre habitude de lècher comme ça !

# HEP ! SERVEUR !

Le défunt COMMODORE France, avant sa tragique disparition, tenait à la disposition de tous les développeurs AMIGA un serveur (cbmfra) leur permettant d'obtenir des news toutes fraîches, et d'assister à des conférences réservées. Heureusement pour eux, et pour nous par la même occasion, Someware a eu la très bonne idée de le racheter et d'en assurer le fonctionnement. Pour toutes demandes d'accès et d'informations contacter M. Alain DIDIERJEAN au (1) 45.86.33.99.

# APPOLO A1230 : Y'A COMME UN DEFAUT.

Chers lecteurs, prenez bien vos précautions avant d'acquérir une carte accélératrice APPOLO A1230 pour A1200. Certes, la carte offre un bon rapport performances/prix, mais comme bon nombre d'utilisateurs, il serait dommage que vous ne puissiez pas vous en servir conjointement avec votre disque dur (l'intérêt de la carte en serait grandement diminué, je vous laisse imaginer...). En effet, informez-vous au préalable quant à la compatibilité de votre disque dur avec la carte (demandez toutes les précisions nécessaires) ; pour exemple, sous peu que vous n'ayez pas la bonne version d'un disque dur Overdrive (pourtant "totalement compatible" selon F.B.I), il faudra upgrader la ROM de votre Overdrive... ça vous en coûtera 500 frs ! D'autre part, si vous pensez pouvoir régler votre problème en acquérant un disque dur SCSI (via une extension SCSI), vous n'aurez que vos yeux pour pleurer car la disquette Appolo Install 4.0 de préparation de volume SCSI, livrée en standard... eh ben, c'est pas la bonne, le constructeur c'est planté. Une carte qui offre donc un prix alléchant mais le constructeur a oublié de faire des tests sur le produit. C'est pas très pro tout ça ! Espérons que cela incitera F.B.I a être plus rigoureux sur le suivi de tels produits.



# LA CLAQUE !

C'est en Angleterre que Psygnosis s'est pris une raclée phénoménale, jurant mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus. C'est en commercialisant 3 daubes sans noms, que l'éditeur s'est vu infligé des critiques peu alléchantes à travers les innombrables revues britanniques. Cliff Hanger, Dracula et Last Action Hero, adaptations sans doutes coûteuses de grand films, n'ont pas obtenus plus de 30 % d'intérêt chacun ! Coup dur pour l'un des éditeurs les plus renommés en France... Inutile donc d'espérer voir commercialisé l'un de ces titres en France, ça risquerait de ternir l'image de marque de Psygnosis.

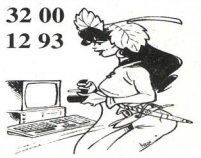






E.D.I.
Européenne de Distribution Informatique

Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93



**LES NOUVEAUTES**

**COMMUNICATOR (Eureka)** **1 290 F**
Faites communiquer la CD32 avec d'autres Amiga. Utilisez la CD32 comme lecteur de CD-ROM intelligent. Vous pouvez commander votre CD32 à partir de SCALA et lancer des disques audios ou des CD-Rom vidéos (pour cela la carte MPEG est nécessaire). Il est équipé d'une interface MIDI (In/Out et Thru) à grande vitesse, utilisable à partir du CD32 ou de l'Amiga. Possibilité de charger des images IFF (yc en mode AGA), PCX, GIF à partir de la CD32 et de les afficher sur votre Amiga (A2000 et A500 compris !). L'ensemble COMMUNICATOR se compose d'un COMMUNICATOR (avec MIDI/Port série/prise clavier) d'un CD COMMUNICATOR (complètement rempli - prog. Communicator + Domaine Public), disquette d'installation (pour le côté Amiga). En cadeau : PHOTOLITE

**COMMUNICATOR LITE (Eureka)** **790 F**
Le COMMUNICATOR LITE possède les mêmes caractéristiques que le COMMUNICATOR mais n'est équipé ni de MIDI, ni de l'interface clavier et n'aura pas de capacité d'extension. En cadeau : PHOTOLITE

**PHOTO LITE (Eureka)** **490 F**
Permet de visualiser des disques Photo CD sur CD32 / A1200 / A4000. Palette couleur de 16,7 millions de couleurs réelles. Mode carrousel, 1 mode paysage et 2 modes portrait. A1200 et A4000 : 3 MO RAM mini. Lecteur CD-Rom et un logiciel adéquat sont nécessaires.

**SX1 (Paravision-Microbotics)** **2 250 F***
Transformez votre CD32 en SUPER A1200 avec clavier, lecteur de disquette, extension de mémoire. Avec les SX-1, vous posséderez un A1200 avec lecteur CD-Rom et la capacité d'accès au MPEG, ainsi que des possibilités d'extensions ultérieures.
(*) *version standard Ram OK extensible à 8 MO, autres versions, nous consulter...*

**PHANTOM 2 CD32 (Euromax)** **150 F**
Après le succès des modèles PC, SNES de ce type de manette, voici la Phantom 2 pour CD32. Joueurs, PHANTOM 2 CD32 est la manette extrême de vos exploits.

**DataFlyer SCSI + (Expansion Systems)** **A4000 : 990 F - A1200 : 850 F**
Utilisez des disques durs SCSI externes* plus un disque dur interne IDE avec votre A1200 ou votre A4000. DataFlyer SCSI + convertit les signaux sans interférer avec le standard IDE. Il est aussi compatible avec DataFlyer XDS. DataFlyer SCCI + est le compagnon SCSI idéal du contrôleur IDE/AT installé en série sur les A1200 et A4000.
(*) *vous pouvez connecter disque dur, SYQUEST, Streamers, CD-Roms et Floptical (en interne ou externe sur A4000).*

**MODEM**

**ALTO 19.2e** **1 990 F**
ALTO 19.2 EFX Modem, Fax Modem, Minitel, 19 200 BpS, V.23bis (etc.). Livré avec alimentation 220 V, câble & prise tél. (non agréé FT - destiné à l'export).

**ALTO 28.8e** **2 990 F**
ALTO 28.8 EFX Modem, Fax Modem, Minitel 28.8 BpS, V.23bis (etc.). Livré avec alimentation 220 V, câble & et prise tél. (non agréé FT, destiné à l'export).

**ET TOUJOURS ...**

**DataFlyer XDS IDE (Expansion Systems)** **590 F**
Boîtier externe pour disque dur 3,5" Slim Line *Premier ou second HD.*
*(Doc. complète en français).*
*Promo DataFlyer XDS avec disque dur.* ***Téléphonez-nous !***

**DataFlyer 105 SQ (Expansion Systems)** ***Consultez-nous !***
L'ultime disque dur amovible (IDE ou SCSI - Interne ou Externe), livré avec ou sans carte.

**MONITEUR MICROVITEC** **3 390 F**
Multisynch, 14", pitch 0,28, fréquences horizontales 15-38 KHz, livré avec adaptateur A1200.

**MODEM PEGASUS** **1 550 F**
PEGASUS 14400 EFX. Modem & Fax Modem 14400 BpS, U.23 bis. Livré avec alim. 220 V, câble & prise tél. (non agréé FT, destiné à l'export).

**DOUBLE LECTEUR HD (KCS)** ***Nouveau Prix.....*** **1 990 F**

**HANDY SCANNER** **AlfaScan Plus** (N/B) : **1 590 F** - **Alfa Colour** (coul.) : **2 350 F**

**ET ENCORE ...**

| | |
|---|---|
| **Super INTERFACE MIDI** - 5 prises + câble | **290 F** |
| **TECHNO SOUND TURBO II** - Doc. française + câble | **290 F** |
| **AUTO MOUSE JOYSTICK** | **125 F** |
| **ROM SWITCHER A500/A600/A2000** | **N.C.** |
| **SOURIS OPTIQUE** | **340 F** |
| **SOURIS OPTO MECANIQUE** 400 DPI | **120 F** |
| **TRACKBALL** | **300 F** |
| **LECTEUR EXTERNE** | **490 F** |
| **LECTEUR INTERNE (A500-500+)** | **475 F** |
| **EXTENSION MEMOIRE** (Tout Amiga) | **N.C.** |
| **DISQUES DURS** seuls | **N.C.** |
| **CARTE ACCELERATRICE pour A1200 - A2000 - A500 - A500+** | **N.C.** |

***Nous avons peut-être le produit Amiga que vous recherdez. Téléphonez-nous ou passez sur notre serveur.***

**RENSEIGNEZ-VOUS 24 H SUR 24 - 7 J SUR 7**
**SUR NOTRE SERVEUR MINITEL* AU 45 89 25 45**
** Renseignements, Rubriques. Boites à lettres...*

**BON DE COMMANDE** *à envoyer avec votre règlement :*
Mon Amiga : ..... *Je passe commande à :*
**Participation aux frais de port : 45 F - CR : ajouter 60 F - Moniteur 200 F**
Nos produits sont expédiés soit en COLISSIMO, soit en SERNAM EXPRESS.

Nom
Adresse
C. Postal Ville

| Qté | Article | Prix unit. |
|---|---|---|
| | | |
| | Frais de port | |
| | Contre-Remboursement (si besoin) | |
| | TOTAL | |

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
**Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93**

☐ Chèque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement
Carte bancaire ☐ Crédit Franfinance

expire à
DATE
Signature

# AGENDA

**2 au 4 septembre**
**SEA, SOFT & SUN**

Démo-party organisée sur Amiga et PPppp... ppp... PC (je l'ai dit !), près de Perpignan à St Estève (66240). Droit d'entrée pour les trois jours : 85 frs. Renseignements : (16) 68 92 40 88, M. Porras.

**4 au 6 SEPTEMBRE :**
**ECTS de Londres**

Toujours organisé à Earls Court (métro Earls Court-Olympia), c'est LE rendez-vous annuel de tous ceux qui gravitent autours des jeux vidéo : dernières nouveautés en matière de jeux et d'innovations technologiques (MEGA-dossier dans notre prochain numéro). Renseignements : 19 44 (0) 81 742 28 28. Si vous souhaitez y jeter un coup d'oeil (ça en vaut vraiment la peine !), sachez que sur 3615 PROMOVOL l'aller-retour de Paris ne vous en coûtera pas plus de 780 frs en avion (prendre l'aéroport sud-ouest).

**20 au 25 septembre**
**LIVE'94**
**THE CONSUMER ELECTRONICS SHOW**

Un salon immense dédié à la technologie de vos loisirs de demain, c'est le SuperGames londoniens (même adresse que l'ECTS, à Earls Court). Renseignements : 19 44 (0) 891 500 103 (Live'94, News International Exhibitions Ltd, Europe house, World Trade Centre, St Katharine-by-the-power, London E1 9AT)

**27 et 28 septembre**
**Amiga DP party**

Salon 100% DP-Amiga qui se tiendra à Chambery, une fois n'est pas coutume. Renseignements : (16)79 62 96 48

**1 et 2 octobre**
**MEETING AMIGA-CONCEPT**

Salon organisé par le magazine à l'Aquaboulevard de Paris (métro Balard) où sera organisé entre-autre la coupe de France Sierra Soccer ainsi qu'un tournoi Great Courts 2. Une vingtaine d'exposants viendront agrémenter les quelques 600 m2 d'exposition. Mini-tarif visiteurs 15 frs et 15 frs supplémentaires par participation à l'un des tournois. Inscription sur place aux concours (25 frs) le samedi jusqu'à 13 heures.
Renseignements : (16-1) 39 15 72 55.

**26 au 30 octobre**
**FUTUR ENTERTAINMENT SHOW**

Toujours à Earls Court, à Londres, un événement gigantesque de la micro-informatique. Plus de détails dans le prochain numéro.

**30 nov. au 4 déc.**
**SUPERGAMES'94**

Quatrième salon international de la high-tech de loisirs qui se déroulera à nouveau à la Porte de Versailles, Hall 7-2. Les jeux vidéo y seront grandement représentés même si la présence du multimédia y est de plus en plus accentuée. C'est le salon de l'utilisation domestique de l'informatique à des fins de loisirs.
Renseignements : (16-1) 47 56 52 40.

# Bélier fonce tête baissée

L'agenda de Bélier Production pour la rentrée s'annonce plutôt chargée !
_ DomPub & Co n°7 vient de sortir et il est toujours aussi bien foutu. Vous avez le droit à quelques interviews de différents pigistes et à deux tests de logiciels du DP, dont un qui est vous réserves une grosse surprise, voir une déception. Mais c'est quand même très bien trouvé ! Pour le même prix vous avez la démo de AMIPS, une extension pour AMOS. (dispo en shareware, FDS...)
_ La messagerie Amitel existe toujours mais a changé d'animateur (est-ce bien raisonnable?)
_ Bélier propose également un collector des cent premiers numéros d'AmigaBox qui contiennent des archives lha. Dispo en DP à 600FF (FPC)
En plus de tout ça, Bélier peut vous personnaliser tout ce qui est personnalisable (Tee-shirt, tapis de souris...)
Bélier Production : 53.59.34.70

# La fin d'une bataille ?

Battles Isles 2 ne verra pas le jour sur Amiga, Blue Byte ayant jugé que ça n'en vallait pas la peine. Si certains se sont déjà amusés à faire une preview dessus, qu'ils ayent s'informer avant (on croirait rêver !). Enfin, peut-être que d'ici quelques mois, quand l'éditeur se sera rempli les poches avec la version PPpppp... PC (je l'ai encore dit), il voudra encore grapiller quelques sous avec une version Amiga...



# LA TERREUR

Serge Hammouche, personnage bien connu dans les coulisses et aux avants de la scène Amiga, fait l'objet de bien des polémiques en relation avec les produits DP qu'il commercialise par le biais de France Festival Distribution. A ce propos, une lettre d'accusation des procédés utilisés par M. Hammouche nous est parvenue à la rédaction, soussignée par un groupe de pression (un lobby), l'A.P.D.F.D (Amiga Public Domain French Defenders). Face aux sévères menaces de procès à l'encontre du magazine , nous ne pouvons publier cette lettre sans en connaître précisément les instigateurs. Pour ouvrir donc ce débat qui s'annonce mouvementé, n'hésitez-pas à nous envoyer vos points de vue (à suivre...).

# H.U.G.O.T

**Vente par correspondance uniquement**

**Vous désirez éviter les frais de ports :**
**Contactez-nous, nous vous recevrons sur rendez-vous**


**11, RUE LAKANAL • 93500 PANTIN**
Du lundi au samedi de 9h à 13 h - 14h à 19h
**Tél. : 16 (1) 49 42 97 74**
**Fax : 16 (1) 48 46 79 20**


- **Remise pour tout achat :** selon les quantités commandées
- **Garantie :** 1 an pour les Produits / 6 mois pour les Logiciels
- **Crédit 3 mois :** sans frais, après acceptation du dossier

## LECTEURS

| | |
|---|---|
| Externe A500/600/1200 | 490 Frs |
| Interne A500/600/1200/2000 | 460 Frs |
| Externe HD A500/600/1200/2000 | 1190 Frs |
| Interne HD A500/600/1200/2000 | 1190 Frs |

## EXTENSIONS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500/500+** | |
| **512 KO AVEC HORLOGE** | **279 Frs** |
| **1,5 MO** | **879 Frs** |
| **2 MO** | **990 Frs** |
| **AMIGA 600** | |
| **1 MO avec HORLOGE** | **479 Frs** |
| **AMIGA 1200** | |
| **A1 208 2 Mo** | **1690 Frs** |
| **A1 208 4 Mo** | **1900 Frs** |
| **AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo** | **750 Frs** |
| **AMEM 32 Bit 4 Mo** | **1990 Frs** |

## DISQUES DURS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500/500+** | |
| Boitier + carte contrôleur | 1190 Frs |
| HD 60 Mo (contrôleur + DD) | 2190 Frs |
| HD 80 Mo (contrôleur + DD) | 2490 Frs |
| HD 120 Mo (contrôleur + DD) | 3190 Frs |
| **AMIGA 600/1200** | |
| Interne | |
| HD 60 Mo (2"5) | 1490 Frs |
| HD 80 Mo (2"5) | 1790 Frs |
| HD 120 Mo (2"5) | 2490 Frs |
| Externe (+10 Mo DE DOMAINE PUBLIC) | |
| HD 120 Mo (Overdrive) | 2090 Frs |
| HD 170 Mo (Overdrive) | 2190 Frs |
| HD 210 Mo (Overdrive) | 2390 Frs |
| HD 250 Mo (Overdrive) | 2490 Frs |
| HD 340 Mo (Overdrive) | 3490 Frs |
| HD 425 Mo (Overdrive) | 3990 Frs |
| Overdrive seul | 1190Frs |
| **AMIQUEST DDur amovible PCMCIA** | |
| Amiquest seul | 690 Frs |
| Amiquest 60 Mo | 2180 Frs |
| Amiquest 80 Mo | 2480 Frs |
| Amiquest 120 Mo | 3180 Frs |

## LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

| | |
|---|---|
| PERSONAL PAINT + PAINTER 3D | 590 Frs |
| DELUXPAINT IV AGA | 790 Frs |
| BRILLANCE | 1690 Frs |
| MORPH PLUS | 1690 Frs |
| ADPRO 2,5 | 1690 Frs |
| CALIGARY 24 | 1590 Frs |
| REAL 3D | 990 Frs |
| FUN COLOR | 349 Frs |
| SCENERY 4.0 | 690 Frs |
| IMAGEFX | 2290 Frs |

**DISPONIBLE**
**AMIGA 1200 : 2490 FTTC**
**AMIGA 1200 PACK DESKOP**
+ Delux Paint IV (AGA) + TTX + Digita Print Master + Oscar + Digger :
**2990 FTTC**
**AMIGA 600 :**
**1050 FTTC**

## CARTES ACCELERATRICES

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500 | 1290 Frs |
| TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A1200 | 1990 Frs |
| TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200 | 2990 Frs |
| TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30 | 2990 Frs |
| TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A4000/30 | 3990 Frs |
| **AMIGA 1200** | |
| TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo | 1990 Frs |
| A12030 TURBO 4/40 : | 4790 Frs |
| A12030 TURBO2 4/50 : | 6490 Frs |
| **AMIGA 2000** | |
| SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000 | 1290 Frs |
| GFORCE : | 9990 Frs |
| COMBO 340 : | 6490 Frs |
| **AMIGA 4000** | |
| A4 440 TURBO | 10990 Frs |

## LOGICIELS VIDEO

| | |
|---|---|
| SCALA TITLER | 590 Frs |
| SCALA MM211 | 1990 Frs |
| SCALA MM300 | 2990 Frs |
| VIDEO DIRECTOR | 1590 Frs |
| VIDEO BACK UP | 550 Frs |
| SCALA VT 100 | 390 Frs |
| ECHO 100 | 1990 Frs |
| EVASION 24 | 490 Frs |
| EX-GLOCK | 290 Frs |
| EX VCR | 1990 Frs |

## LOGICIELS BUREAUTIQUES

| | |
|---|---|
| EXCELLENCE | 590 Frs |
| FINALCOPY II | 890 Frs |
| PROWRITE | 490 Frs |
| MAXIPAN 4 | 450 Frs |
| PROPAGE 3.1 | 990 Frs |
| PROPAGE 4.1 | 1490 Frs |

## ALIMENTATION

| | |
|---|---|
| A500/600/1200 | 490 Frs |

DISPONIBLE
Alimentation A500/A600
A 1200 = 490 Frs

## SOURIS

| | |
|---|---|
| SOURIS MECANIQUE | 160 Frs |
| SOURIS OPTIQUE | 350 Frs |
| TAPIS DE SOURIS | 39 Frs |

## CABLAGES

| | |
|---|---|
| NAPPE 2"5 - 2"5 | 80 Frs |
| NAPPE 2"5 - 3"5 | 109 Frs |
| PERITEL | 99 Frs |
| MIDI | 80 Frs |
| NUL MODEM | 99 Frs |
| MINITEL | 99 Frs |
| IMPRIMANTE | 99 Frs |
| CABLE AMIGA TELEVISION | 169 Frs |
| CABLE AMIGA MINITEL | 99 Frs |
| RALLONGE VIDEO AMIGA | 169 Frs |
| ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA | 169 Frs |
| QUADRUPLEUR DE JOYSTICK | 219 Frs |
| PROLONGATEUR JOYSTICK | 99 Frs |
| COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK | 219 Frs |
| ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA | 139 Frs |
| CABLE CD 32 PERITEL | 119 Frs |
| ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083 / 1084 / 1085 AMIGA | 299Frs |
| CABLE POUR AMIGA 1083 | 299 Frs |
| CABLE POUR AMIGA 1084 | 299 Frs |
| PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE | |
| 2 entrées 1 sortie | 399 Frs |
| 4 entrées 1 sortie | 699 Frs |
| ADAPTATEUR DE MODEM | 99 Frs |
| ADAPTATEUR DE SOURIS | 89 Frs |
| PARTAGEUR IMPRIMANTE | 179 Frs |
| PARTAGEUR VGA | |
| 2 entrées 1 sortie | 399 Frs |
| 4 entrées 1 sortie | 699 Frs |
| CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS | 199 Frs |
| CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE | 219 Frs |
| CABLE SCSI1/CABLE SCSI2 | 299 Frs |
| CABLE SCSI INTERNE | 199 Frs |
| CONNECTEUR 23 PTS MALE | 49 Frs |
| CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE | 49 Frs |
| CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS | 59 Frs |
| SUPPORT COPIES | 299 Frs |
| PRISES SUR TENSION | 299 Frs |

## CARTOUCHES D'ENCRE

| | |
|---|---|
| BJ-10EX | 199 Frs |
| BJ-10SX | 199 Frs |
| BJ-200 | 259 Frs |

## CO-PRO MATHEMATIQUES

| | |
|---|---|
| Précisez PGA ou PLCC | |
| 68882 20 Mhz | 590 Frs |
| 68882 33 Mhz | 790 Frs |
| 68882 40 Mhz | 990 Frs |
| 68882 50 Mhz | 1290 Frs |

## BARETTES SIMM 32 BIT

| | |
|---|---|
| **AMIGA 1200 et 4000/30/40** | |
| pour 2 Mo 32 Bit | 990 Frs |
| pour 4 Mo 32 Bit | 1590 Frs |

## DISQUETTES

| | |
|---|---|
| 3"5 DF FF | 3,60 Frs |
| 3"5 DF HD | 5,60 Frs |

## ROM

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| ROM 2.0 | 279 Frs |
| ROM 1.3 | 279 Frs |
| **A 600 :** Kit Rom rend A 600 en A 500 | 329 Frs |
| **A 1200 :** Rom share rend A 1200 en A 500 | 650 Frs |
| Change Kick Start | 379 Frs |

## VIDEO

| | |
|---|---|
| VIDI 12 | 990 Frs |
| VIDI 12 RT | 1890 Frs |
| VIDI 24 | 2490 Frs |
| DCTV | 1990 Frs |
| DCTV (4000) | 2290 Frs |
| GST 40 | 2290 Frs |
| GST GOLD AF | 3650 Frs |
| GLOCK GVP | 3390 Frs |

## MODEMS

| | |
|---|---|
| SUPRA FAX PLUS | 1556 Frs |
| SUPRA FAX V 32 | 2889 Frs |

## IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| CANON BJ-10SX | 1850 Frs |
| CANON BJ-200 | 2590 Frs |
| HP DESKJET 550C | 4490 Frs |
| HP DESKJET 510 | 2490 Frs |

## MONITEURS

| | |
|---|---|
| **1083S** | **1890 Frs** |
| **1084S** | **1590 Frs** |
| **1085S** | **1290 Frs** |
| **1942 : ou** | |
| **1438 autoscan** | **3190 Frs** |

## DIVERS

| | |
|---|---|
| DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur | 349 Frs |
| SCANNER A MAIN | 1250 Frs |
| QUARTER 5.0 | 390 Frs |
| QUARTER TOOLS DELUXE | 890 Frs |

## CARTES GRAPHIQUES

| | |
|---|---|
| **AMIGA 2000/3000/4000** | |
| SPECTRUM | 3690 Frs |
| OPAL VISION | 3990 Frs |

## CARTES CONTROLEURS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 2000/3000/4000** | |
| A 4008 | 1390 Frs |
| **AMIGA 2000** | |
| 2000/SCSI | 600 Frs |

## MUSIQUE

| | |
|---|---|
| DSS + GVP | 990 Frs |
| HOME MUSIC KIT | 349 Frs |
| INTERFACE MIDI | 390 Frs |
| BARS ET PIPES | 990 Frs |

**Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.**

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

**NOM :** .....

**ADRESSE :** .....

**CODE POSTAL :** ..... **VILLE :**

**Tél. :** .....

**Date :** ..... **Signature :** .....

| DESIGNATION | QTÉ | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires

Total :

# AU BONHEUR DES ARDECHOIS

Les bienheureux ardéchois, et particulièrement les habitants de Privas, vont disposer d'une toute nouvelle caverne d'Ali Baba en plein centre-ville. Toute la gamme AMIGA sera de la fête avec tout ce qu'il faut de périphériques et de logiciels ! Tout ça grâce à JANAL Informatique.
JANAL PRIVAS 1, rue pierres vieilles. Tèl : 75.64.65.51

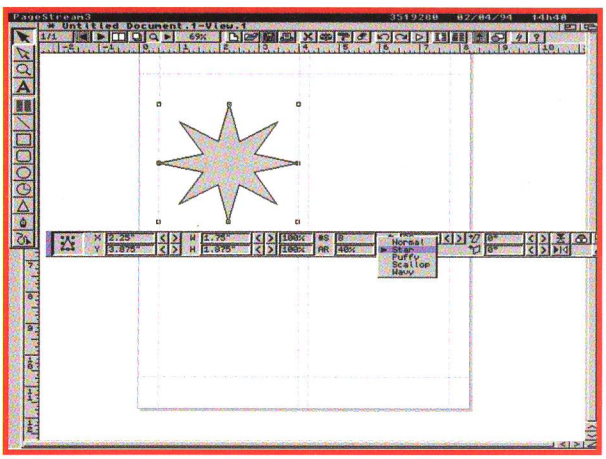
# PSYCHO PINBALL

Après leur jeu de voitures assez réussi, MICROMACHINES, Codemaster décide de s'attaquer à un autre genre de jeu : le FLIPPER. Malheureusement je ne sais pas ce que cela va donner vu qu'ils le font à la sauce Ultimate Pinball, qui était loin d'être une réussite ! Cette fois-ci ce n'est pas avec le jeu d'aventure qu'ils ont croisé leur flip' mais avec le jeu de plateforme. A chaque fois que vous pénétrez dans un tunnel ou autre rampe, vous devez accomplir votre quête, c'est-à-dire parvenir jusqu'à un point donné avec votre boule. Il y a quand même un bon point, c'est que vous pouvez avoir 3 balles en même temps ! Ca doit tourner à la partie de folie ! Je reste quand même sceptique ; un jeu de flipper reste un jeu de flipper, et ce n'est pas un pseudo jeu d'arcade qui lui sauvera la mise s'il est complètement nase ! La sortie est prévue pour Novembre (prévoyez Décembre), j'ai donc tout le temps de réviser mon jugement (je n'y crois pas trop)!



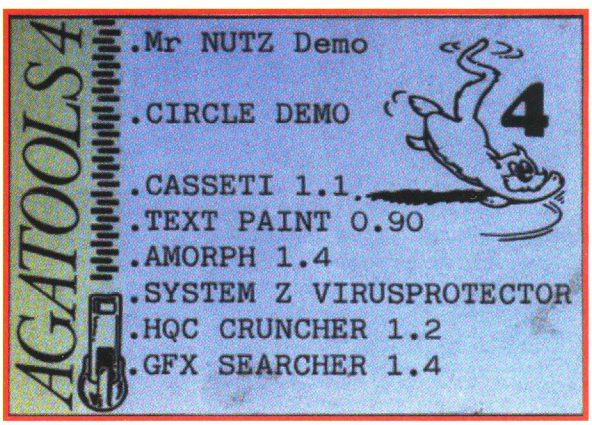

# POUSSEZ-VOUS

Laissez la place à PAGE STREAM 3.0 ! Depuis le temps qu'on en parle, lorsqu'on nous l'annonce pour "dès le retour du manuel de l'impression" tout le monde doit s'écarter pour laisser place à sa Majesté ! Au moins, VEM, distributeur en France et SOFT-LOGIK, le créateur, auront eu l'intelligence de nous faire baver sur le "meilleur logiciel de PAO au monde" ! Ne nous demandez pas la lune, on sait déjà qu'il est là, le "comment c'est" ce sera pour plus tard !



# UN FANZINE, UN !

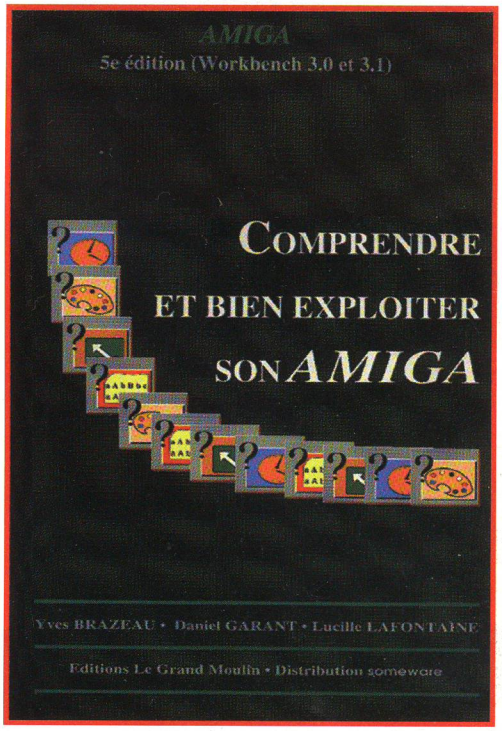
AGATOOLS 4 est là. Voici un petit fanzine vraiment sympa, sur disquette, et uniquement pour les possesseurs de 1200. On se demande d'ailleurs comment ils font pour mettre autant de choses sur une disquette. Et attention, quand je parle de "choses", ce ne sont pas des daubes, loin de là ! Pour les amateurs de jeux il y a une démo de M.NUTZ (très bon jeu de plates-formes qui a eu 85% dans notre n°4), pour les mateurs tout court, une petite démo qui si elle n'est pas géniale est quand même bien foutue, et bien sûr pour tous les bidouilleux quelques utilitaires (traitement de textes, logiciel de morphing, anti-virus...). En plus de tout cela, on a le droit aux traditionnelles rubriques (courrier, news, p.a.) sans lesquelles ce ne serait plus un fanzine (dixit courrier AGATOOLS). Si vous pouvez vous le procurez, n'hésitez vraiment pas, ça vaut bien certains mag' (oh, putain, je suis vache là!)



## TOUT SAVOIR

(...) sur l'AMIGA sans jamais oser le demander ! Grâce à Someware vous n'aurez plus la honte en demandant de l'aide à un pote , puisqu'ils distribuent "COMPRENDRE ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA" (5ème édition). C'est même le pote qui viendra vous demander des explications sur la Chose ! En fait il s'agit de la bible pour connaître en détail toutes les positions, euh... toutes les possibilités des Workbench 3.0 et 3.1. Mais il faut avoir la gorge profonde, euh... l'appétit féroce ; c'est la grande taille ! Vous aurez le grand jeu pour pas cher, c'est-à-dire pour moins cher qu'à Pigalle et c'est le pied !
Comme je suis chez Someware, autant y rester. Ils distribuent également en France le tant attendu BLITZ BASIC II d'Acid Software avec lequel ils ont fait SKIDMARKS, pas moins ! Pour tous ceux qui désireraient qu'on approfondisse le sujet dans une rubrique programmation, écrivez-nous ! On étudiera la question selon la demande (articles à la demande). Someware : (1) 27.59.62.57.




## INDEX Annonceurs

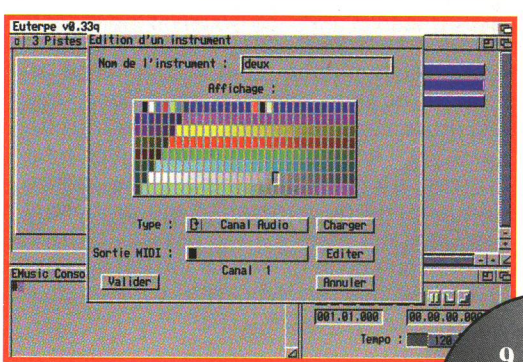

| | |
|---|---|
| ADFI | Page 13 |
| AMIE | Page 69 |
| AMIGA NEWS | Page 73 |
| ASCII | Page 09 |
| EDI | Page 21 |
| FDS | Page 15 |
| FLOPPY INTERNATIONNAL | Page 81 |
| HUGOT | Page 07 |
| MICROFOLIE'S | Page 31 |
| PHOENIX DP | Page 83 |
| PREMIER MAIL | Page 29 |
| SILMARILS | Page 92 |


## HEP ! Le plein de super Mr ADFI

Pour qu'à la rentrée, vous soyez moins perdu dans le monde AMIGA, M. ADFI a bossé tout l'été, il a sué sang et eau pour vous (pour lui aussi, mais enfin bon...). Pour tous ceux qui n'ont pas encore compris, malgré de gros efforts, toutes les subtilités du WORKBENCH de leur 1200 et 4000, vous pouvez vous acheter "WORKBENCH & SYSTEME 3.0", un cours multimédia (traduction de ce terme dans ce contexte : sur papier et sur disquette !). Tous ceux qui sont déjà allé un peu plus loin dans l'utilisation de leur Amiga peuvent, eux, se procurer "LE STYLE AMIGA". Ce cours explique toutes les ficelles, règles de présentation, d'utilisation... de l'AMIGA, ce qui permet par la suite d'exploiter plus rapidement n'importe quel logiciel. Enfin, pour tous ceux qui sont déjà bien rôdés, la version 3.060 d'A.B.E vient de sortir. Selon votre version la mise à jour coûtera bien sûr plus ou moins de kopecs ! Pour les plus ccourageux, il n'ya qu'une chose à faire : tout acheter !
A.D.F.I : Tèl 73.93.77.31 (en province)

## EUTERPE ? Drôle de nom pour un ...

Séquenceur ! Mais l'habillage ne fait pas l'utilitaire (proverbe bien connu !). Son créateur est un vieux routard sur AMIGA, il en a vu des choses, et il a résisté a toutes les tentations qui l'aurait amené vers la plus grande des pêcheresses (la Prostituée Charmante). Je disais donc qu'il nous préparait un petit séquenceur dont vous nous direz des nouvelles (enfin j'espère!). On sait entre autre qu'il a été conçu pour le Home Studio car il exploite les échantillonneurs 8 bits sur le port parallèle ; on pourra créé des applications qui se comporteront comme des instruments. Le séquenceur leur enverra les notes sans se préoccuper de leur destination. Cela peut servir pour gérer, par exemple, des animations comme des séquences musicales.
De toute manière on vous en dira plus dès... qu'on en saura plus nous-même !



DOSSIER

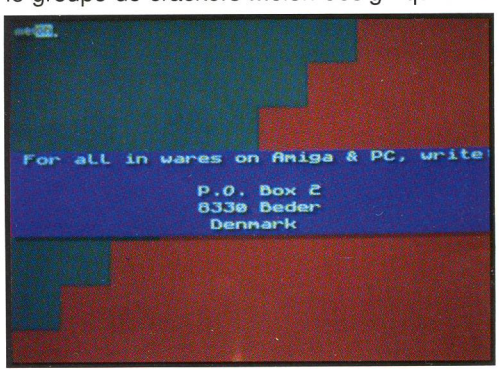
# PIRA

## Le piratage informatique c'est quoi ?

Copier illégalement un jeu ? Rentrer dans un réseau informatique sans y avoir été invité ou modifier un code pour y rentrer des vies infinies ? Le piratage informatique c'est tout ça, mais c'est aussi l'argent que se font certaines personnes sur le dos de beaucoup d'autres. Dans cet article, je vais vous apprendre à vous méfier d'une pratique qui peut faire du tort à tout le monde et en priorité à votre machine. Quand on m'a proposé de faire un reportage sur le piratage il y a 2 mois je n'aurais jamais pensé trouver autant d'arnaque et d'argent. D'abord




commençons par quelques chiffres comme ça pour se mettre en jambe. En France 32,5 % des entreprises possèdent du matériel (carte) ou des logiciels de copie ; 55 % des entreprises possèdent des copies illicites ; 41 % des entreprises utilisent de manière professionnelle des copies illicites ; et pour finir en beauté 95 % des particuliers utilisent des logiciels piratés. Tout a commencé au moment ou mon annonce parut dans tous les journaux informatiques "recherche news..." ; il ne me fallut pas longtemps pour rentrer en contact avec plus d'une cinquantaine de personnes me proposant des listes qui pourraient faire pâlir le rayon informatique de la FNAC. Le ton est souvent sympathique, enjôleur "si tu achètes pour 50 jeux je t'offre 5 jeux gratos" là vous aurez compris on ne me parle pas d'échanger, on me propose tout de suite d'acheter. On me propose des jeux allant de 3 Frs à 100 Frs selon la condition où je fournis les disks ou non, car le grand luxe c'est de vous faire fournir les disks avec les jeux que vous venez d'acheter et je ne vous parle pas des abonnements qui pour un minimum de 500 Frs vous offrent des jeux avant même leurs sorties en magasin. Je ne pouvais pas croire qu'il était aussi facile de trouver des copies de logiciels ainsi, et pourtant... Je pris contact avec des personnes vivant près de chez moi car les timbres c'est bien mais c'est pas copiable (quoique !!!) ; je fus très surpris de voir que l'on m'invitait dès le premier contact à venir dans la caverne des 40 voleurs. En leurs expliquant mon véritable but, tous m'ont foutu à la porte, gentiment mais à la porte quand même. Il est vrai que je leur demandais à chaque fois de me donner le nom de leurs fournisseurs car eux leur truc c'est d'acheter pour revendre, soit pour pouvoir racheter ou alors pour se faire purement et simplement du pognon sur le dos de pigeons. Après moult recherches je réussis enfin à trouver un de ces fournisseurs qui fait tant peur à ces petits pirates. Ici le vocabulaire est très important, on ne mélange pas : un CRACKER est une personne qui déplombe des logiciels pour se faire plaisir, c'est pour lui une compétition, réussir le premier à découvrir et à détourner la protection. Un PIRATE ne déplombe pas, il vend des jeux et il reste le SPREADER ou SWAPPER qui est le fournisseur officiel d'un groupe dont il a le privilège d'avoir les programmes avant tout le monde et qu'il doit distribuer en grand nombre. Mais alors c'est quoi un CRACKER qui vend des jeux ? Les excuses du piratage sont très variées, soit les logiciels sont trop chers, difficulté à trouver le logiciel vanté dans les magazines, ou alors parce qu'ils sont buggués. Mais le véritable et seul problème c'est qu'un utilisateur de copie est un consommateur sans réflexion, il veut tout tout de suite, et n'a plus le plaisir de finir un jeu, de le découvrir, surtout quand dans l'intro du cracker y sont proposées vies infinies, énergies, etc... D'après vous, c'est pour le plaisir de le finir ou alors c'est pour pousser à la consommation, car quand un jeu est fini on n'y rejoue plus sauf exception, on veut jouer à un autre, donc de nouveau du pognon pour le réseau pirate. Le cracker que j'ai rencontré a commencé comme swapper (pourvoyeur de copies). Il a appris sur le tas en profitant des copy-parties pour se faire la main, puis il a fait ces propres déplombes en récupérant des jeux en cours de finition, ou finis grâce à des complices au sein des sociétés de production ou de rédaction de revues informatique, et d'après la liste que j'ai vu y'en a eu plusieurs. Il suffit d'un modem rapide, de 3 ou 4 boites postales et le tour est joué, rien que ça. Il ne suffisait plus qu'à appeler les swappers pour qu'ils se chargent de la distribution. L'argent tombe, entre 4000 et 9000 Frs selon le nombre de jeux mis sur le réseau. L'intérêt est donc l'argent, mais pourquoi ne réalisent-ils pas leurs propres jeux qu'ils commercialisent ensuite ? Certaines sociétés informatique se sont constituées ainsi et dernièrement c'est le groupe de crackers Melon-design qui s'est






mis à la production avec un jeu appelé NAUGHTY ONE. Bon, une semaine avant sa sortie il était déjà sur les réseaux mais c'est l'intention qui compte.

## POUR L'AMOUR DU RISQUE

La loi n'est pas tendre et les peines encourues sont les suivantes (et hop un peu de droit) : Quiconque, frauduleusement, aura accédé ou se sera maintenu dans tout ou partie d'un système automatisé de données sera puni d'un emprisonnement de 2 mois à 1 an et d'une amende de 2000 Frs à 50 000 Frs, ou l'une des de ces 2 peines. Article 462.2 sur le droit des auteurs. Je vous passe les autres mais vous avez vu que ça peux coûter pas mal de pépettes, sachez seulement que le 27 novembre dernier l'Assemblée Nationale a adopté de nouvelles actions pour accentuer la lutte contre, je cite : "la copie illicite des programmes d'ordinateur" et les actions envers les pirates ont été multipliées par 10 surtout par rapport aux petites annonces parues dans la presse informatique. Il existe une série d'organismes qui essayent de faire face à ce fléau (l'AFEL, le BSA...) le plus connu est l'Agence pour la Protection des Programmes plus connu sous le nom d'APP, créé en 1982, cet organisme de défense professionnelle est une société d'auteurs constitué en association-loi de 1901 et son efficacité n'est plus à démontrer, et ce n'est pas les participants à la Saturne-Party qui vont me contredire ; et pourtant ce n'était qu'un meeting de demomaker. Mais ne vous inquiétez pas, même les grosses boites piratent, en 1992, 30 sociétés européennes, dont 3 françaises, ont été épinglées. Le BSA estime que le manque à gagner dû au piratage pour les éditeurs de logiciels s'élève chaque année en France à 1 milliard de dollars. Et dernièrement ce fut Saint Gobain Emballages qui fût poursuivi pour utilisation de logiciels illicites. Voilà, ici finit notre voyage dans un monde qui n'est malheureusement pas prêt de disparaître à moins que l'on pense enfin à baisser les prix des logiciels ou à vendre des jeux sur carte à puce, et encore je doute de l'efficacité de l'une de ces deux propositions. Je vous conseille de lire pour plus d'informations : LE PIRATAGE INFORMATIQUE de J.P Lovinfosse dans la collection Marabout, LA PESTE INFORMATIQUE d'Alain Acco et Edmond Zuchelli aux éditions Calman-Levy ainsi que LA DEFENSE DES DROITS DES

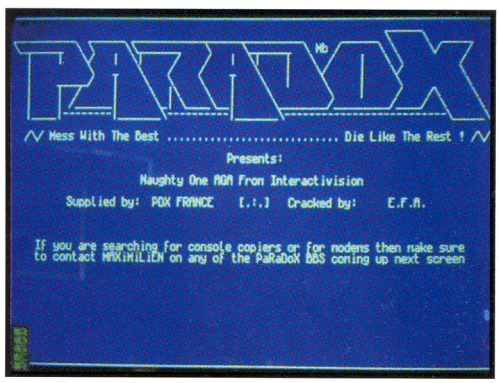


AUTEURS ET LOGICIELS EN FRANCE ET EN EUROPE de Daniel Duthil. Si vous avez des questions, des commentaires n'hésitez pas, la rédaction adore recevoir du courrier.

**DAMIEN BANCAL**

## INTERVIEW DE DANIEL DUTHIL, PRESIDENT DE L'AGENCE DE PROTECTION DES PROGRAMMES ( APP )

**- Quelles sont les actions menées par l'APP ?**
Il en existe 2 sortes, l'action informative et l'action répressive. L'informative est destinée




aux jeunes par le biais de salons, de conférences de presse, elle a pour but de responsabiliser l'utilisateur de logiciels par rapport aux produits. L'action répressive a pour but de sanctionner des utilisateurs de logiciels illicites ainsi que toutes personnes les commercialisant. Pour cela l'aide de la police, de la gendarmerie et des douanes est requise. Les recherches sont longues et il n'est pas rare d'envoyer des personnes faisant parti de l'APP pendant des meetings, ils sont là pour constater, la justice fera le reste.

**- Avez-vous déjà utilisé des logiciels pirates ?**
Oui, pour vérifier et tester les produits illicites. Tous les logiciels que nous avons sont des originaux, achetés puis répertoriés. Notre budget de fonctionnement est de 8 millions de francs par an.

**- Quels sont les moyens qui vous permettent de connaître la présence de pirates ?**
D'abord il y a les lettres que nous recevons, mais je tiens à signaler que nous ne sommes pas un organisme de délation, ce sont souvent des belles soeurs ou des employés qui nous écrivent. Ensuite il y a les petites annonces et les serveurs minitel que nous contrôlons.

**- Pour vous y'a-t-il une différence entre un mineur et une entreprise qui utilise des logiciels illicites ?**
Oui et non, un jeune qui dans la cour d'école a dans sa poche 2,3 copies ce n'est pas vraiment grave, cela le devient quand celui ci les commercialise. Dernièrement à DIJON un réseau de pirates a été démantelé. Les contrevenants avaient entre 14 et 16 ans, de vrais professionnels de la commercialisation qui passent aujourd'hui au tribunal correctionnel pour mineur. (Interview réalisée le 7 juin 1994.)

# REVUE DE PRESSE

CONFIDENTIAL

## ITALIE

**Qu'en est-il de la presse italienne Amiga ? Une petite excursion dans le pays des mangeurs de pizzas et de spaghettis nous a permis de ramener six revues dédiées à notre machine, et donc de s'apercevoir qu'il y en avait davantage que dans notre doux pays. L'Italie marque un point sur le plan quantitatif. Mais d'un point de vue qualitatif...**

### COMMODORE GAZETTE

Ca, c'est la revue professionnelle sur Amiga. News, aides diverses, programmation, tests d'utilitaires... tout est présent. Le magazine est en noir et blanc (mis à part quelques rares photos) et le texte est toujours présenté sur trois colonnes. Bref




un contenu intéressant sur un support pas très attirant. Son prix est de 32 F (100 pages).

### AMIGA MAGAZINE

Lui aussi est complètement ciblé pro. On ne trouve qu'une seule page de jeux succintement testés. Par contre, AMIGA MAGAZINE est nettement plus coloré et bénéficie d'une mise en page beaucoup plus fine et recherchée que son confrère. Deux disquettes sont "offertes" avec le magazine. Celles-ci contiennent des utilitaires du DP. En revanche, et d'où les guillemets sur "offertes", son prix est bien plus important : 56 F (84 pages).




### AMIGA RUN

Décidemment, c'est à se demander si les italiens savent qu'ils peuvent jouer avec un Amiga. Effectivement, cette revue est également réservée aux utilisateurs d'utilitaires. La majorité des 84 pages qui la compose sont en noir et blanc. Une disquette remplie de DP est fournie avec le mag'. Le tout pour 48 F.




### AMIGA DISK

Ce petit journal de 16 pages liste et décrit les nouveautés du Domaine Public. Pour 48 F, vous pouvez également obtenir une disquette contenant un tas de petits utilitaires intéressants.

### AMIGA USER

Dans le même style, mais plus coloré, AMIGA USER présente des nouveauté du DP et offre deux disks bourrés de jeux et utils sympathiques. Le tout pour 56 F (seulement 8 pages).



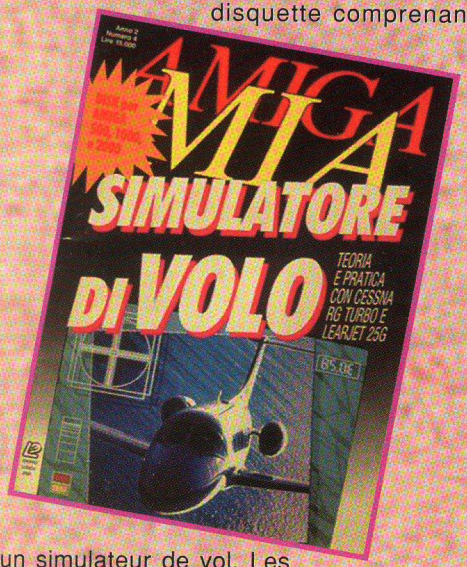



# ANGLETERRE

**Nous avions commencé à vous parler de la presse Amiga britannique dans notre dernier numéro. Ces quelques autres revues présentées aujourd'hui confirment royalemment la suprématie anglaise dans le domaine. Jugez plutôt...**

## AMIGA MIA

Rien à voir avec la nouvelle danse du groupe IAM. Non non, il ne s'agit pas de danser le Mia avec votre Amiga. En français donc, MON AMIGA offre une disquette comprenant

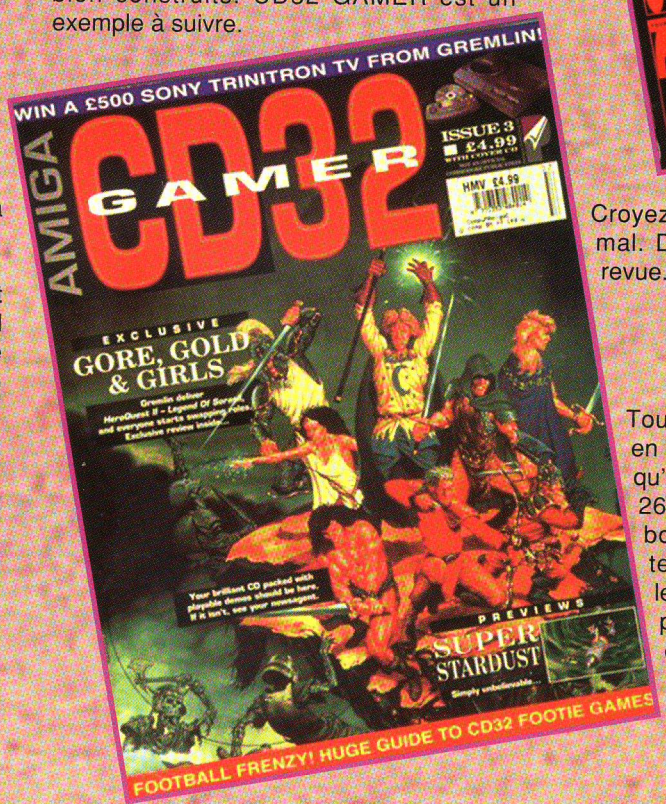



un simulateur de vol. Les 18 pages du journal sont consacrées à l'explication de celui-ci. Original ! 60 F.

**Six revues donc, mais aucune qui ne fait état de tests de jeux avec notations. Il paraît que les italiens rêvent en masse d'un AMIGA CONCEPT version ritale. On les comprend !**
**Dans l'ensemble, les magazines italiens ne bénéficient pas d'une mise en page exceptionnelle. Pour certains, ça frise le ridicule. Enfin, il est intéressant de constater que les prix des revues sont, ma foi, plutôt élevés (même pour 2 disks). Quant au contenu, j'avoue ne pas lire couramment l'italien (pardonnez-moi), mais je n'est rien remarqué de franchement alléchant.**

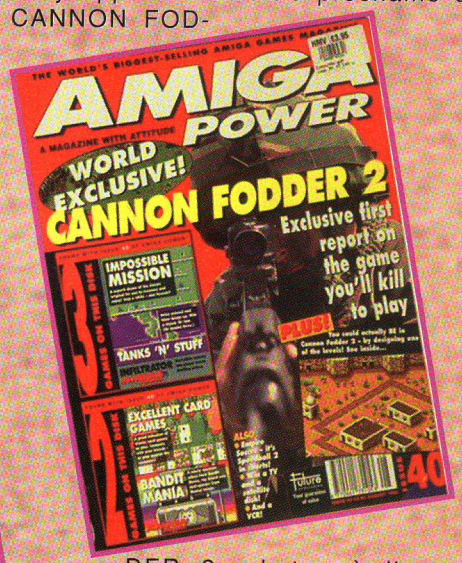
## CD32 GAMER

Enfin un magazine exclusivement dédié à la console Amiga. Et l'initiative est bien entendue anglaise. Pour une quarantaine de francs, vous avez à votre disposition 84 pages hautes en couleur et un CD rempli de démos jouables. Les tests sont complets, détaillés et bien construits. CD32 GAMER est un exemple à suivre.




## AMIGA POWER

Doté d'une mise en page "t'en prends plein la tronche, c'est le bordel", AMIGA POWER ne traite que de jeux. Dans ce numéro 40, on y apprend la sortie prochaine de CANNON FOD-




DER 2, photos à l'appui. Croyez-moi, ça risque fort de faire très mal. Deux disks sont compris dans la revue. Tout ceci pour 35 F (100 pages).

## THE ONE AMIGA

Toujours dans le même genre, mais en nettement plus délire (vous n'avez qu'à zieuter le roman/photo en pages 26 et 27 !), celui-ci est également bourré de news, de previews, de tests et de bidouilles. Personnellement, j'aime beaucoup la mise en page. Elle est claire, fouillée et très design. Même prix, 35 F avec deux disquettes de démos de jeux (116 pages).


## A.B.E. L'INCONTOURNABLE 690 FF

*Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !*

Nouveau

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

**Amiga Revue** news, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

**Amiga News** test, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

**Amiga Dream** test, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant.... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

**Amiga Concept** face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres(1) qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

(1) Nous rachetons QuaterBack 150 FF ou DiskSalv 25 FF pour toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 10 septembre 1994.

ADFI
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

10 H - 17 H
Téléphone 73.93.77.31
Fax/Modem 73.34.07.57

## MAÎTRISE DE L'AMIGA

*Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.*

AMOS
BIBLE
GFA
WB

**JENNIFER AMOS :** en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment). 240 FF*.

**MISE À JOUR AMOS PRO :** la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur. 45 FF*.

**LA BIBLE CORRIGÉE :** l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga. 90 FF*.

**ANNABELLA GFA :** en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0. 390 FF*.

Nouveau

**WORKBENCH & SYSTÈME 3.0 :** toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre **Amiga :** Interface, Écran, Workbench, Fenêtre, Menu, Guide de style, Réglage des écrans, Création de liens, Création d'icône pour les fichiers ne supportant pas d'icône, Recherche d'occurence, Recherche de fichiers, Trucs et Astuces, Souris, ... Cours multimédia avec de nombreux source et conseils. 160 FF.

Nouveau

**LE STYLE AMIGA :** tout ce qu'il faut savoir sur l'utilisation et le standard des **logiciels** fonctionnant sur Amiga : Agencement des écrans, Fenêtre, Menu, Gadget, Icône, Couleur, Police, Ergonomie, Souris, ... Cours multimédia avec de nombreux source et conseils. 160 FF*.

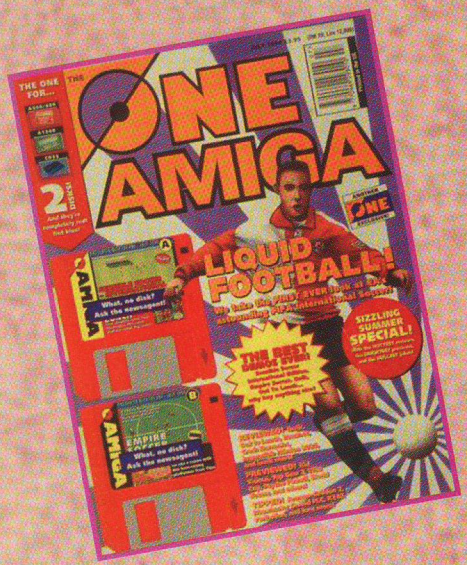
**L'intégrale de Pierre Philippe Launay 1600 FF** au lieu de ~~1815~~. Tout ci-dessus (25 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

* **Réduction**
* **Mise à jour A.B.E. 3.060.A**

**80 FF** si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées avant le 10-09-94.
Envoyez les originaux + version 1.0 = 420 FF, 2.0 = 320 FF, 3.0 à 3.056 = 220 FF, Version 3.057 à 3.059 = 90 FF + les 3 disquettes PubDomain 1, PubDomain 2 et Programme.

* **Frais de gestion :** France européenne par envoi lent 30 FF ou normal 40 FF. DOM-TOM lent 40 FF ou par avion 90 FF. Étranger lent par mandat postal 40 FF, lent par chèque bancaire en francs français 90 FF, supplément de rapidité étranger 10 FF.

➡ **ENVOI ULTRA URGENT** **100 FF** Envoi contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel.




### AMIGA COMPUTING

Davantage branché pro, AMIGA COMPUTING fait aussi une large place aux jeux. Valhalla n'obtient dans ce numéro que 58 %. Si je vous parle de ce jeu, c'est parcequ'il est l'objet d'une polémique redoutable. Effectivement, il faut savoir qu'AMIGA FORMAT s'est permis de lui coller un ridicule 23 %.




D'autres par contre, comme AMIGA ACTION n'hésite pas à lui donner un 94 %. CU AMIGA, lui, l'a noté 90 %. Qu'il y ait des écarts entre les notations des différents supports est tout à fait compréhensible, mais de là à passer de 23 à 90 %, on peut aisément se poser des questions. Sachant que l'éditeur, Vulcan Software, est un nouveau venu sur la planète Amiga et qu'il ne bénéficie pas des mêmes moyens financiers, et donc d'influence, que les autres, il n'est pas insensé de voir en VALHALLA une victime de certains journaleux en mal de notes dévastatrices. Comprenez, la pub des gros éditeurs est précieuse. Avec Vulcan, les risques de représailles sont minimes !

Mais revenons à nos moutons. AMIGA COMPUTING est un généraliste puisqu'il traite à la fois du ludique et du pro à l'intérieur de ses 164 pages (impressionnant, non ?!) Le journal coûte 35 F et contient deux disks remplis de petits utilitaires bien sympathiques.

### AMIGA PRO

Comme son nom l'indique, AMIGA PRO est sensiblement tourné professionnel. Cela dit, on trouve, jetée dans le mag', une autre revue de 44 pages dédiées aux jeux 1200 et CD32. C'est aussi le mag' le moins cher puisque vous avez deux mags pour 25 F. Pour ce prix-là bien sûr, pas de disquette. Faut pas rêver !



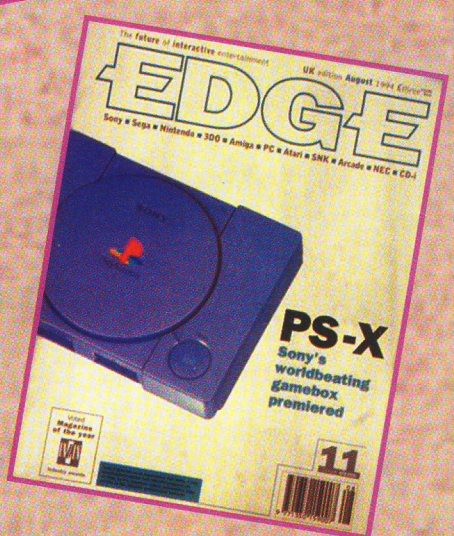

### AMIGA SHOPPER

Sur du papier crado (vous savez, celui qui rend les mains noires !), AMIGA SHOPPER se classe comme le guide de l'Amiga. C'est en fait le complément d'AMIGA FORMAT version pro. Les deux mags appartiennent au même groupe : FUTURE PUBLISHING. Pas cher puisqu'il ne coûte que 22 F, mais AMIGA SHOPPER fait plus figure de catalogue que de magazine.




### EDGE

Je vous ai gardé le meilleur pour la fin. EDGE est une revue anglaise multi-standard. On y cause aussi bien PC qu'Amiga, Atari, Sony, Sega, Nintendo, 3DO, SNK, Arcade, NEC et CDI. Ouf ! Donc multistandard. Cette revue a été classée par les "Industry Award" meilleur magazine de l'année. Entre des présentations de nouveaux supports et matériels, et les tests des nouveautés, EDGE s'efforce de toucher un public le plus large possible. Côté look, pas de doute, il est beau. Sobre, mais beau. Les gars utilisent même une cinquième couleur (doré ou argent). Le grand luxe quoi ! Quand au contenu, c'est une référence. Et devinez quel groupe se cache derrière lui ? FUTURE PUBLISHING, encore une fois (AMIGA FORMAT, AMIGA SHOPPER...). 100 pages pour 30 F.




**Voilà, nous avons fait le tour des revues britannique. Comme vous pouvez le constater, nous sommes - en France - très loin du compte. En France justement, là où la tendance en est plutôt aux changements de bords, si vous voyez ce que je veux dire... A+...**

# Voici une sélection des meilleurs logiciels du Domaine Public et du Shareware pour votre Amiga ... 12 Frs la disquette seulement !

**(2.x/3.x) = pour les systèmes 2.x & 3.x uniquement.**
**(3.x) = pour le système 3.x uniquement.**
**Les autres logiciels fonctionnent sur tous les Amiga avec 1 Mo.**

## UTILITAIRES DIVERS...

*Réf. — Titre & descriptif...*

**2260** **Astrologie v4.1Démo** : Logiciel d'astrologie en Français très complet ! (2.x/3.x).
2325 **SuperDuper v3.10 :** Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc.. des disquettes. (2.x/3.x), + **DiskSalv 11.28 :** Permet de récupérer des fichiers effacés ou endommagés (2.x/3.x).
**2327** **MagicWB v1.2p :** Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x)+ disque dur
**2460** **PowerCache v37.115 :** Installe un cache pour décupler la vitesse des accès aux disques (2.x/3.x)
**2461** **Iconian v1.98 :** Editeur d'icônes très amélioré par rapport à l'original de Commodore (3.x)
**2462** **AZap v2.20 :** Editeur binaire capable d'éditer la mémoire & les disquettes. (VF) (2.x/3.x)
**2463** **AIBB v6.5 :** Pour tout savoir sur votre configuration, tester et comparer sa vitesse avec d'autres...
**2466A** **Pack Antivirus (1/2) :** Un lot de deux disquettes qui contient les anti-virus les plus récents
**2466B** **Pack Antivirus (2/2) :** et les plus efficaces... (dernières versions). (2.x/3.x)
**2467A** **Pack Compatibilité (1/3) :** Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi
**2467B** **Pack Compatibilité (2/3) :** essayer de faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu'avec des
**2467C** **Pack Compatibilité (3/3) :** machines plus anciennes. Convient aussi pour l'A500+/600. (2.x/3.x)
**2469A** **MagicWB_Icônes (1/2) :** Des packs d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB. On y
**2469B** **MagicWB_Icônes (2/2) :** trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. (2.x/3.x).
**2470** **MagicWB_Patterns :** Des fonds d'écran complémentaires aux couleurs de MagicWB. (2.x/3.x)
**2471** **ABackup v4.03 :** Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version français).
**FF872** **ToolManager v2.1 :** Gestionnaire d'applications pour Workbench. Ce logiciel très populaire ne
**FF873** **ToolManager v2.1 :** mérite que des éloges. Disque dur indispensable. Doc en Français. (2.x/3.x).
**UGA29** **ABCDirectory v3.0 :** Gestionnaire de répertoires très puissants, beaucoup d'options. (2.x/3.x).
**UGA42** **Recovery v1.00 r8 :** Nouveau concept pour récupérer les fichiers effacés/endommagés (2.x/3.x)
**DPAT62** **AmiTEL v1.10 :** Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture, imprime, etc... (2.x/3.x)
**SH2188** **ZED v1.3 :** Editeur de texte ASCII multifenêtres très puissant pour /3.x + disque dur. (En Fçs).

## UTILITAIRES GRAPHIQUES...

**2464** **ViewTek v2.1 :** Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'Animations (2.x/3.x)
**2468** **MainActor v1.5 :** Permet de créer, jouer, convertir divers formats d'animations et d'images dont les animations (FLC & FLI). (2.x/3.x) + disque dur.
**UGA32** **AmiFlick v1.10 :** Permet de jouer les animations au format FLI et FLC.
**SH2000** **AMorph v1.4 :** Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! A vous les joies des déformations et transformations...

## UTILITAIRES MUSICAUX...

2117A **Eagle Player :** Sans doute le meilleur joueur de modules (distribué en deux disquettes). Il
2117B **Eagle Player :** reconnaît presque tous les formats de modules et reste très simple d'emploi...
**2365** **ProTracker v3.15 :** Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu.
**2465** **QuadraComp v2.03 :** Editeur musical muni d'une interface Intuition. Les modules sont compatibles avec NoiseTracker & ProTracker (2.x/3.x).
**2472** **SoundMachine v1.0 :** Permet de lire, convertir et sauver les sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
**2485** **DeliTracker v2.01 :** La toute dernière version d'un utilitaire qui devient le joueur de modules le plus performant et le plus complet !!! S'installe sur le disque dur. (2.x/3.x).
**UGA40** **Pro-Wizard v1.5 :** Convertit les modules NoisePacker, ProPacker, etc... en ProTracker.

## BUREAUTIQUE & GESTION...

**FF966** **FHSpread v2.01 :** C'est un tableur (ou feuille de calculs) très bien conçu et simple d'emploi.
**FF972** **QuickFile_v2.02 :** Une base de données puissante, configurable et très simple à utiliser !
**SH641** **DiskLabel v1.1 :** Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement.
**SH1176** **Budget v6 (2.04.6f) :** Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes...
**SH1506** **Conjugue v2.0 :** Nouvelle version d'un utilitaire qui permet de conjuguer les verbes français à tous les temps... Presque indispensable !
**SH1724** **DP Managing v3.11 :** Base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de CD, logiciels, cassettes audio ou vidéo, etc... (2.x/3.x) + disque dur.
**SH2278** **Association 1901 :** Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association. Gestion des adhérents, des cotisations, recherche multicritères. + beaucoup d'infos pratiques.

## IMAGES 24 BITS - AGA...

Des images 24 bits (16.000.000 de couleurs) affichables sur les Amiga 1200/4000. Un afficheur est livré.

**2448** GOLDEN JPEG COLLECTION #16 — **2449** GOLDEN JPEG COLLECTION #17
**2450** GOLDEN JPEG COLLECTION #18 — **2451** GOLDEN JPEG COLLECTION #19
**2452** GOLDEN JPEG COLLECTION #20 — **2453** GOLDEN JPEG COLLECTION #21
**2454** GOLDEN JPEG COLLECTION #22 — **2503** GOLDEN JPEG COLLECTION #23
2504 GOLDEN JPEG COLLECTION #24 — **2505** GOLDEN JPEG COLLECTION #25
**2506** GOLDEN JPEG COLLECTION #26 — **2507** GOLDEN JPEG COLLECTION #27

## CLIP ART...

De petits dessins en noir et blanc au format IFF que vous pouvez récupérer sur votre logiciel de mise en page. Les dessins sont classés par thèmes et sont utilisables sur tous les Amiga.

**CLIP01 - 02 - 03** Les animaux (3 disks).
**CLIP04** Bordures et décorations.
**CLIP05** Business & Education.
**CLIP06 - 07** Cartoons & BD (2 disks).
**CLIP08** Vie paysane & les animaux de la ferme.
**CLIP09 - 10** Les fleurs (2 disks).
**CLIP11** Les vacances.
**CLIP12** Les insectes.
**CLIP13 - 14 - 15 - 16 - 17** Cartes du monde et des USA (5 disks).
**CLIP17 - 18 - 19** Les armes et l'armée (3 disks).
**CLIP20 - 21** Cartes de voeux, mariage. (2 disks)
**CLIP22 - 23 - 24** Les gens, scènes de la vie (3 disks).

**NOUS DISTRIBUONS AUSSI TOUTES LES DISQUETTES DES COLLECTIONS FRED FISH, CAM, DPAT, DPAF, UGA, ASSASSINS, PRODIA, MEGADP, AMOS DP, ETC....**

## LE TOP DES JEUX...

Les jeux sélectionnés ci-dessous sont compatibles avec tous les Amiga à partir de 1 Mo de mémoire. Vous découvrirez deux autres jeux ou plus sur chacune des disquettes....

**AS082** **ARTILLERUS :** Ajustez vos tirs pour supprimer votre ennemi...
**AS194** **AUTOMOBILES :** Génial ! Essayez de conduire ce petit bolide. (Vu de dessus)...
**AS087** **AZTEC CHALLENGE :** Clone d'un classique sur Commodore 64 - Très bien fait !
**AS085** **BAGITMAN :** Clone d'un classique sur C64 - Idéal pour les nostalgiques !
**AS079** **BOULDERDASH COLLECTION II :** Il faut ramasser des diamants. (4 jeux différents en 1) !
**AS027** **CAR SHARP :** Des réussites pour ceux qui aiment les jeux de cartes...
**AS121** **CHAINSAW MASSACRE :** Vous êtes un meurtrier armé d'une tronçonneuse...
**AS076** **CUBUS :** Un Tétris vraiment hors du commun où les différents éléments sont en 3D !
**AS165** **DEPTHCHARGE :** Détruisez les sous-marins ennemis qui croisent... Visez juste !
**AS021** **DRAGON TILES :** Superbe Mahjong avec un grand nombre de tableaux...
**AS051** **FIGHTING WARRIOR :** Superbe jeu de Karaté pour affronter l'Amiga ou jouer à 2...
**AS094** **GIDDY :** Vous devez prendre différents objets plus ou moins utiles sur votre route...
**AS177** **GORF :** Un clone de Space Invaders très amélioré... 5 types de jeux en 1 !
**AS190** **GRAVITY FORCE II :** Déjouez les effets de la gravité tout en affrontant votre adversaire !
**AS099** **GRIBIT :** Vous devez manger tous les fruits mais les autres vous en empêchent...
**AS086** **LEGEND OF LOTHIAN :** Jeu d'aventure graphique+texte (anglais). Visitez des châteaux, etc...
**AS168** **MINE RUNNER :** Un clone de Lode Runner, le superbe jeu d'arcade des années 80...
**AS024** **NEBULA :** Superbe Shoot'Em Up en 3D !!!
**AS173** **ORK ATTAK :** Défendez votre château assiégé par l'ennemi...
**AS122** **PROJECT BUZZBAR :** Il faut détruire tous les vaisseaux aux alentours...
**AS088** **RELAYER :** Excellent jeu de type 'Tron' qui se joue contre l'Amiga en plusieurs manches...
**AS172** **SCORCHED TANKS :** Visez au plus juste pour détruire vos ennemis... Excellente réalisation !
**AS187** **SNACKMAN :** Nouveau clone de PacMan... Très belle réalisation avec une musique sympa !
**AS179** **SUPER OBLITERATION :** Superbe Shoot'Em Up où il faut détruire des cibles qui se multiplient...
**AS034** **TRAILBLAZER :** Vous dirigez une balle qui roule à toute vitesse sur tapis suspendu...
**AS189** **ULTRABALL :** Excellent casse-briques... Beaucoup d'options de couleurs, de sons... et de Fun !
**AS036** **WONDERLAND :** Jeu de plateaux où il faut essayer de marcher partout...

*Le jeu que vous recherchez n'est pas ici ? Nous l'avons certainement. Contactez nous !*

## DEMOS SPECIAL AGA...

**2304** **TEAM HOI - MINDWARP**
**2306** **VIRTUAL DREAM - FULL MOON**
**2323a,b&c** **TEAM HOI - SAGA EPISODE III (3 disks)**
**2371** **PERSPEX - HYPNOSIS**
**2398a&b** **AXIS - BIG TIME SENSUALITY (2 disks)**
**2484** **COMPLEX - REAL**
**2305a&b** **COMPLEX - ORIGIN (2 disks)**
**2310** **INFECT - HARMAGEDON**
**2347** **Spanish Archer & Darkness - 7 Days**
**2377** **MOVEMENT - NUMB**
**2459** **MODEL - NEO TOKYO**
**2486** **OXYGENE - CUZCO**

## TRES CHAUD !

**2510a,b,c&d** **SCENARIOS-X :** Slide-show très très hard en quatre disquettes. Les photographies sont de très bonne qualité et en 256 couleurs. Pour Amiga 1200 /4000 uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans.
**693** **BNK STAG II :** Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
**848** **BNK STAG III :** Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
**1124** **BNK STAG EXTRA :** Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
**SH2400a&b** **Schemat'X Collection :** 360 positions X sous forme de schèmas. Interdit aux mineurs.

## UNITED GRAPHIC ARTISTS (UGA Newsflash)...

De superbes modules de musique rigoureusement sélectionnés parmi les meilleurs. Pour un confort maximum, les disquettes sont amorçables et un joueur de modules exclusif UGA est fourni.

**UGA43** Music 11 - Elef Tsiroudis 1
**UGA44** Music 12 - Elef Tsiroudis 2
**UGA45** Music 13 - Jari Lähteïnen 1
**UGA46** Music 14 - Kim M. Jensen 1
**UGA47** Music 15 - Kim M. Jensen 2
**UGA48** Music 16 - Vincent Voois 1
**UGA51** Modules 7
**UGA52** Modules 8

## L'univers du CD-ROM

(CD32) = Compatible CD32

| | |
|---|---|
| 17 BIT Coll. Vol. 1 (2 CD) | 299 Frs |
| 17 BIT Coll Vol. 2 | 219 Frs |
| CDDP 1 ou 2 | 219 Frs |
| CDDP 3 (CD32) | 219 Frs |
| CD DEMO 1 | 219 Frs |
| CD DEMO 2 (CD32) | 219 Frs |
| Now Games 1, 2 ou 3 (CD32) | 219 Frs |
| GOLD FISH (2 CD - Fish 1 à 1000) | 249 Frs |
| FROZEN FISH | 249 Frs |
| Multimedia Tool Kit (CD32) | 219 Frs |
| CD AMINET | 169 Frs |
| LOCK'N'LOAD - 1000 jeux (CD32) | 219 Frs |
| EUROSCENE 1 - Spécial démos | 169 Frs |
| IMAGINE CD | 399 Frs |
| NASA - The 25 Year (CD32) | 249 Frs |
| NETWORK CD (CD32) | 219 Frs |
| AMOS PD CD : Un nouveau CD qui contient la collection officielle AMOS PD (Disks 1 à 621) | 219 Frs |
| PHOTOLITE : Pour CD32 - Amiga 1200 & 4000. Permet de lire et d'afficher les PhotoCD. | 490 Frs |

**OVERDRIVE CD**

Lecteur PCMCIA pour Amiga 1200 - Compatible CD32 - 1.990 Frs

Avec 2 CDs 2.490 Frs

Bon de commande à renvoyer à : **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**

**NOM :** _____ **PRENOM :** _____

**ADRESSE :** _____

**CP :** !__!__!__!__!__! **VILLE :** _____

**Date et signature :**

Numéro de référence des disquettes : _____

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nbre de disquettes | :..... x 12 Frs | = | ..... Frs. |
| Nbre de disks (SH..) | :..... x 21 Frs | = | ..... Frs. |
| Catalogue complet | : 15 Frs | = | ..... Frs. |
| FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE | | = | 25 Frs. |
| Option envoi recommandé: 12 Frs | | = | ..... Frs. |
| **MONTANT TOTAL A REGLER** | | **=** | **..... Frs.** |

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.

CB !_____!_____!_____!_____! Exp !__!__!

**Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h et par minitel 24 h/24. Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même. - VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.**

**Amiga Concept 09.1994** - Les marques citées sont déposées. Règlement par CB : 100 Frs minimum.

Organisé à :

Aquaboulevard de Paris

# MEETING AM

# Tournoi Nationa

## avec la participation

# PLUS DE 100 L



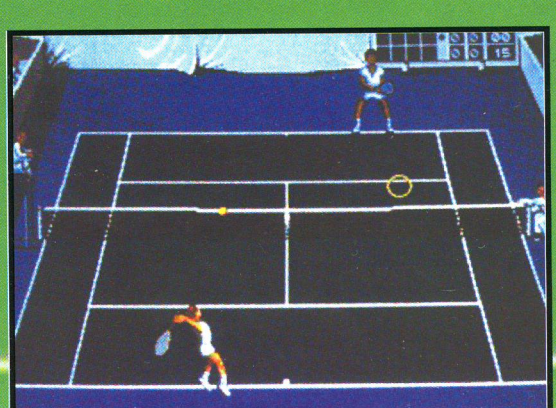







- 10 PASSEPORTS POUR L
- 10 JEUX SIERRA SOCCE
- 10 ABONNEMENT AMIG
- 10 TEE SHIRT AMIGA C
- 20 LOGICIELS DE JEUX
- 10 LOGICIELS PROFESS
- DES BALLONS, DES POS
DES PINS ... (ET BIEN DE

## LE SAMEDI 1er et LE DIMANCH
## DE 10 H A 18
## A L'AQUABOULEVARD



Un tournoi GREAT COURTS II y sera aussi organisé.
Pour les intéressés, il reste encore des places

**Pour plus de reseignements, téléphonéz au 39 15 72 88**

Oui, je veux participer au Meeting AMIGA CONCEPT et je joins ce coupon - réponse, avec mon droit d'inscription de 15 Frs (sauf si je suis abonné, et là c'est gratuit) + 15 Frs par participation à l'un des tournois.

Je participe à : ⬭ SIERRA SOCCER ⬭ GREAT COURTS 2

NOM : .....PRENOM : .....AGE : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : .....VILLE : .....TEL : .....

Ci joint un chèque de ..... Frs SIGNATURE :

# MIGA CONCEPT

## al SIERRA SOCCER'94

### d'une vingtaine d'exposants

## LOTS A GAGNER

Découvrez les dernières nouveautés en matière de jeux.

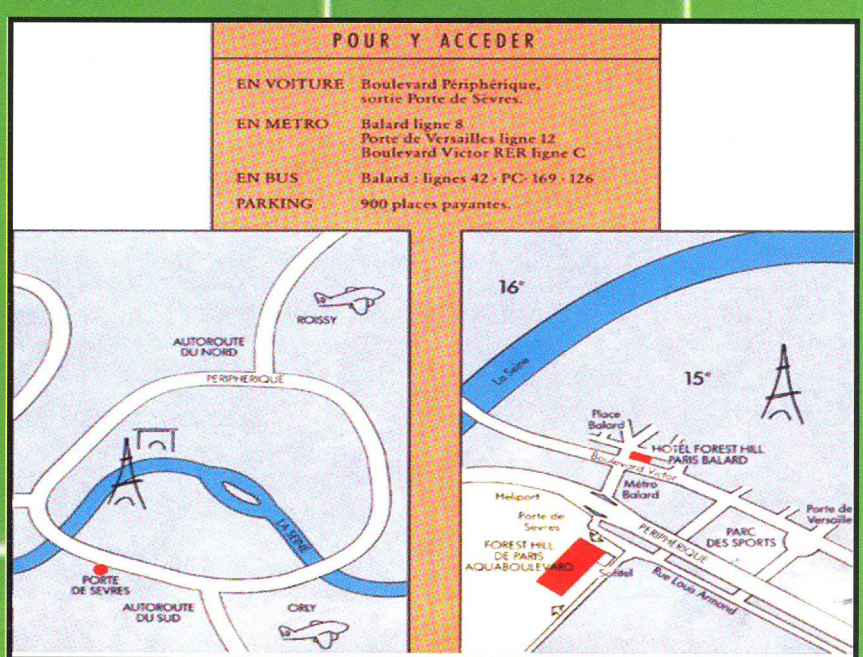
L'AQUABOULEVARD
ER
GA CONCEPT
CONCEPT
R
SIONNELS CIS
STERS, DES PELUCHES,
ES SURPRISES)

RESERVEZ VOTRE PLACE DÈS AUJOURD'HUI !
ENTREE 15 FRS (Gratuit pour les abonnés) et 15 Frs par participation à un Tournoi
Sinon 25 Frs par participation sur place, (avant 13 Hrs le Samedi)

HE 2 OCTOBRE 1994
H
DE PARIS

Le salon



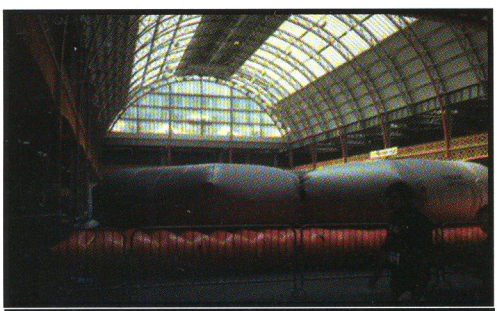


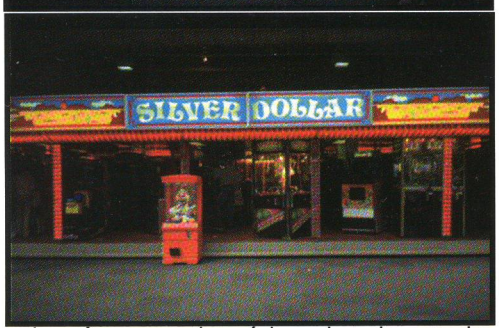
# COMPUTER

Londres, capitale du shopping et du salon informatique, accueillait en ces 22 au 24 juillet le Computer Deals'94. C'est au complexe d'exposition de l'Olympia qu'ont régulièrement lieu les salons (quartier Earl Courts). L'Olympia est à Londres ce que les Halles d'exposition de la Porte de Versailles sont à Paris, dans des proportions encore plus gigantesques vis à vis des rendez-vous de la micro-informatique grand-public. En effet, pas moins d'une douzaine de salons en rapport avec les jeux-vidéo, la micro familiale ou professionnelle, les consoles ou les dernières technologies de loisirs... ont lieu chaque année à Earl Courts, dont les plus imposants sont de renommée internationale (ECTS, Futur Entertainment Show, Consumer Electronics Show...). Pour ce qui est du Computer Deals, jusqu'alors uniquement dédié aux consoles de jeux, pour cette deuxième édition la société GameXchange, organisatrice de cette manifestation avait décidé d'étendre son champ d'application aux micro-ordinateurs. Malheureusement pour eux, leurs efforts à faire de ce salon un



grand évènement n'ont pas encore aboutis, résultat : 10 000 mètres carrés de superficie recouverte par une vingtaine d'exposants seulement, c'est pourquoi dans un soucis de combler les espaces vides, les organisateurs ont placé des attractions de foire : machines d'aracade, machines à sous, machines de "j'vais à la pêche de 1000 et une fortunes mais j'récolte quedale", matelas pneumatiques géants pour se fendre la gueule sur le ciment, etc... Le problème c'est que vous avez l'entrée du salon et qu'ensuite vous dépensez encore pour les différentes attractions. C'est quand même l'arnaque puisque vous pouvez directement aller à une fête foraine si ça vous plait tant que ça de perdre votre argent. Bref, sur la vingtaine de stands présents, le plus gros que je ne me





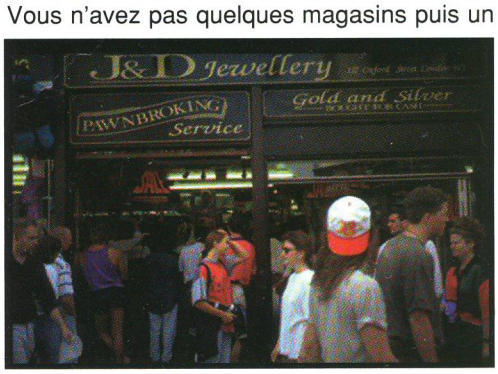

suis même pas donné la peine de prendre en photo tellement ça donnait l'impression d'être vide, c'est celui de GameXchange : normal, c'est l'organisateur, société d'échange de cartouches consoles entre les particuliers. Donc au final, un emplacement équivalent à la superficie du dernier salon Imaginord (cf. dossier Imaginord du numéro 4 d'A-C.) avec écrans géants, sono à faire crever les tympants, tout ça pour couvrir des



compétitions sur console. Nintendo était aussi de la partie puisqu'à l'instar de GameXchange, des compétitions étaient organisées. Parmi les stands intéressants pour l'amigaphile moyen (c'est pas péjoratif), Premier Mail Order bénéficiait d'un emplacement privilégié en proposant la gamme de tous ses produits (Amiga principalement) : des prix très attractifs, 'spécial salon' vous permettaient d'acquerir une tripotée de jeux d'occasion à partir de 3 livres... ne pensez-pas que c'est du troc, je parle bien évidemment de la monnaie anglaise, la livre ou le pound, qui correspond à l'heure actuelle à 9 francs, soit 3 livres 27 frs, intéressant non ? Autre stand attractif par les prix pratiqués mais aussi par le fait qu'il ne soit pas britannique... mais hollandais (ACE). Et oui, ceux-là ont fait le déplacement et en discutant un peu avec eux, il a été intéressant de constater les tendances du marché Amiga dans leur pays d'origine. C'est d'ailleurs grâce à leur concours que nous pourront prochainement vous parler de la presse (Amiga) en Hollande qui ormis les revues anglaises présentes là bas, 3 magazines nationaux ont pu y voir le jour (à suivre, donc...). En résumé, bonne affaire donc si vous souhaitez un jour faire le stock de jeux Amiga puisqu'en général les stands Amiga proposaient des occasions de 2 à 5 livres et des nouveautés de 10 à 18 livres ; enfin, pour en profiter, il faudrait d'abord que vous soyez de passage à Londres (c'est pas si cher que ça pour y aller, cf. Agenda de ce numéro, à la rubrique 'En vrac'), ensuite que vous tombiez sur un salon (ça fait beaucoup de probabilités pour moi qui ai fait des études en Statistique, enfin ça c'est une autre histoire). Le Computer Deals étant ce qu'il est et Londres une ville que j'apprécie particulièrement, je m'en vais vous la faire visiter comme nous l'avions fait le mois dernier pour New York.

## LONDRES, QUAND TU NOUS TIEND !

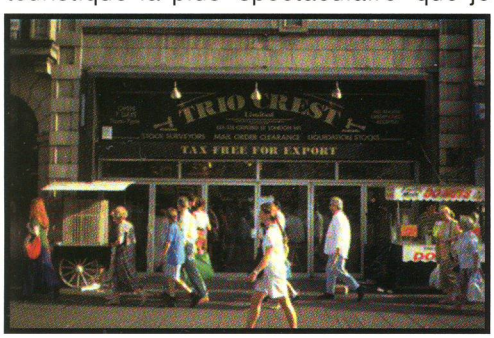
Au centre de Londres, l'équivalent du quartie Latin et Montparnasse réunis, Oxford Street (traduction : la 'rue' Oxford). Cette avenue est sans dimension en France et c'est à partir de là qu'on commence à comprendre pourquoi Londres s'apparente à la capitale du shopping. Imaginez seulement un boulevard Saint Michel, cinq fois plus long ! Vous n'avez pas quelques magasins puis un




*La caverne de l'arnaque.*

# R DEALS '94

ou deux immeubles d'appartements puis quelques autres magasins mais uniquement des magasins sur toute la longueur ! Vous trouvez de tout et à bon marché, surtout que la devise monétaire nous est de plus en plus favorable : il s'échangeait 1 pound contre 13 francs il y a 10 ans, maintenant ça ne s'échange plus qu'à 8,7 francs, profitons-en. Vous y rencontrerez aussi "l'attraction" touristique la plus 'spectaculaire' que je

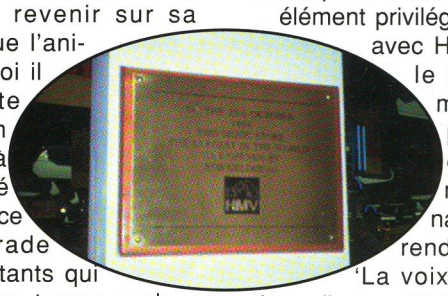



*La caverne de l'arnaque bis.*

connaisse... c'est la plus grosse arnaque légalisée de cette avenue ; au 127 et 123 d'Oxford Street, deux cavernes d'Allibaba (tiens ben en parlant de ça, saviez-vous qu'Amiga-Concept aurrrrrait pu s'appeler Amigalibaba, ça aurait été comique !). Donc, deux sortes de ventes aux enchères vous vendent... des promesses, ça parait absurde et impossible mais comme j'ai failli me faire arnaquer j'vais essayer d'être clair et bref dans mon explication. Pour ameuter les touristes à la recherche de bonnes affaires, un animateur annonce des mini-téléviseurs couleurs à cristaux liquides, non pas au prix de 2000 frs, ni à 500 frs, encore moins à 100 frs mais à 30 frs !!! des balladeurs CD Sony à 18 frs, des téléphones portables à 30 frs, des Gameboy à 10 frs... Le touriste croit devenir fou, sort ses biffetons, prêt à sauter sur son voisin pour remporter ce qu'il croit être une vente aux enchères. La pression monte lorsque l'animateur en question fait repartir des clients avec des appareils



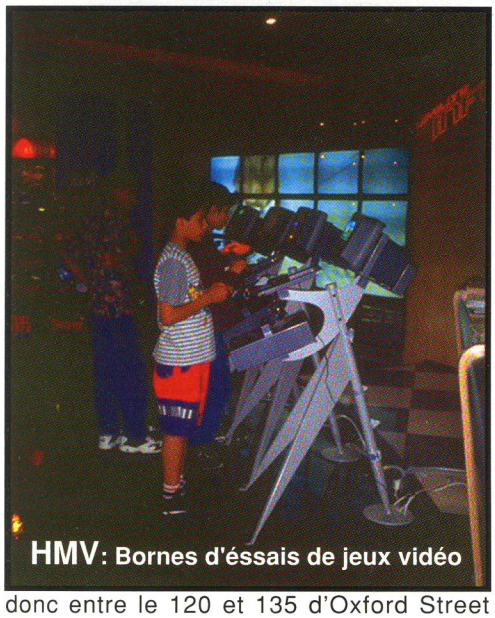

scédés pour quelques dizaines de francs. La seule règle d'or c'est que seul l'animateur a le choix du client qui va repartir avec ce qu'il espère. Après une bonne demi-heure de mise en condition du public, les vitrines se referment discrètement pour ne pas montrer au grand jour l'arnaque qui va suivre, lorsque l'animateur demande combien de touristes sont près à payer pour ce qu'il a en tête ; tous ceux qui sont restés tendent leur billet et on leur donne en échange un ticket cartonné avec d'indiqué dessus le montant de la vente (10 livres par exemple), pour que le touriste ne puisse revenir sur sa décision. C'est alors que l'animateur dévoile ce à quoi il avait pensé, une boite contenant un parfum d'une valeur inférieure à 5 frs. Le ticket cartonné est alors échangé avec ce parfum, et la mascarade continue avec des montants qui vont en croissant et entre temps quelques autres personnes qui repartent les mains pleines. Certains touristes têtus vont suivre les enchères pour monter au delà des 300 à 500 frs et ne repartiront qu'avec des gadgets de valeur considérablement moindre... Tout le secret de cette arnaque tient à une chose : les gros lots sont distribués à des complices, car en ayant bien observé au risque d'être remarqué je me suis apperçu que ce sont toujours les mêmes têtes qui repartent avec les sacs remplis de marchandises aux cartons usés par la répétition. Par une fréquence de six ou sept enchères à la journée, les gains pour chacune de ces deux boutiques complices peuvent être évalués à plusieurs dizaines de millier de francs par jour et les autorités laissent courir ce marché du vol légal. Que ça ne vous donne pas à votre tours de telles idées...




**H.M.V : LE TEMPLE.**

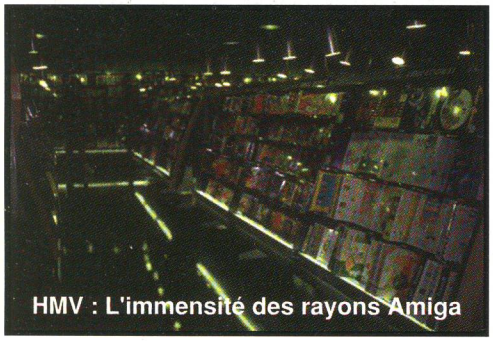
Voilà pour l'arnaque, revenons à notre élément privilégié, l'informatique bien-sûr, avec H.M.V (His Maister Voice), le plus grand magasin de musique au monde (cf. photo de la plaque officielle située à l'entrée du magasin). Vous devez connaitre ce nom sans vous en rendre compte : en français, 'La voix de son maitre', sur les vieux disques 78 tours, ça vous revient ? Et bien la petite histoire du logo est la suivante : au début du siècle, un inventeur de phonographes avait un chien et quand il est mort (le gars), son chien pleurait lorsqu'on le mettait en face du gramophone car reconnaissant la voix de son maitre, le chien avait l'impression qu'il était encore en vie (vraiment mignone comme histoire). Situé





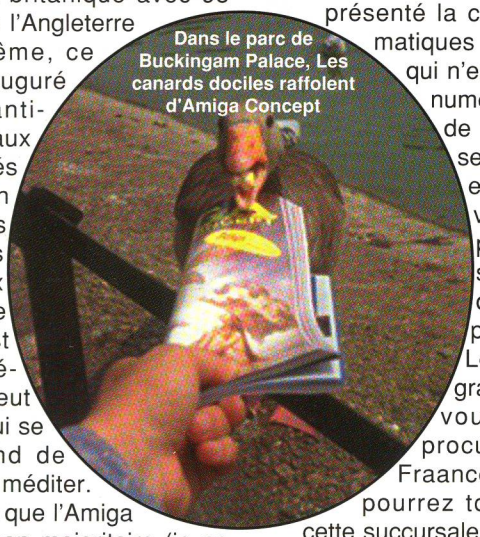
**HMV: Bornes d'éssais de jeux vidéo**

donc entre le 120 et 135 d'Oxford Street (désolé, j'ai un trou de mémoire...), HMV c'est le temple de la musique. Véritable réseau de distribution britanique avec 95 magasins de part toute l'Angleterre dont 3 à Londres même, ce temple HMV a été inauguré en 1986 (l'année anti-Devaquet). Deux niveaux gigantesques consacrés aux titres musicaux, un troisième ouvert depuis 1990 réservé aux titres vidéo... et aux jeux vidéo : la densité de logiciels ludiques y est presque dix fois supérieure à ce que l'on peut voir à la FNAC-micro qui se prétend le plus grand de France, je vous laisse méditer. Le plus incroyable c'est que l'Amiga y est représenté de façon majoritaire (je ne blague pas !). J'y ai dénombré pas moins de 500 TITRES SUR AMIGA !!!!! En surface linéaire d'étalage l'Amiga totalise 31 présentoires d'à peu près 1 m 50 de large contre 26 pour le PC (OOUUAAAAHHHH ! ça fait quelque chose) et 19 aux consoles...



**HMV : L'immensité des rayons Amiga**

(moi et mes statisques...) Un rayon Amiga-budget offre plus de 100 titres à moins de 90 frs ! Pour vous donner quelques prix, sachez que Skidmarks et Elfmania sont à £140 frs, Arcade Pool, Sim Earth, Brian the Lion, Perihelion (...) sont à 90 frs. Si vous n'y trouvez pas votre bonheur c'est que vous n'êtes vraiment pas de bonne foie ou que vous êtes un irréductible pirate de la micro (à ce prix là, le piratage n'a vraiment plus d'excuses !). Tout au long de la journée, écran géant et bornes d'essais vous permettent d'essayer les jeux que vous compter vous acheter. Tout un rayon, long d'une dizaine de mètres, est consacré à la presse informatique ; toute la presse Amiga y est réunie et à ce propos je me suis entrenu avec Loyds (cf. photo), un gars vraiment sympathique qui depuis 4 mois est responsable de ce rayon et connait déjà toutes les ficèles de cette presse : En ce qui concerne la presse Amiga donc, elle est devenue si concurrencielle (plus de 10 titres) que le design de la couverture et les disquettes proposées sont un facteur essentiel de vente d'un magazine. Ce sont Amiga-Format et Amiga-Power qui bénéficient des meilleures ventes puisqu'à HMV leur vente atteignent un sommet de 50 exemplaires chacun et par mois, alors que les autres titres ne dépassent que rarement les 20/25 exemplaires. Il est même arrivé qu'Amiga-Format soit en rupture de stock en moins de 3 jours (toujours grâce à la règle de la couv et du cover-disk). Loyds m'a aussi présenté la crème des revues informatiques (un généraliste), EDGE qui n'en est qu'à son huigtième numéro (cf. 'revue de presse' de ce numéro d'AC) et qui se vend déjà à plus de 200 exemplaires par mois ! Si vous avez l'occasion de passer à Londres, n'hésitez-pas à faire un tours du côté de chez HMV et passez le bonjour à Loyds, ça lui fera le plus grand plaisir... Et si jamais vous ne vous êtes pas procuré Amiga-Concept en Fraance avant de partir, vous pourrez toujours l'acheter dans cette succursale de HMV puisqu'on y est désormais référencé : c'est ça l'esprit d'un magasin de grande renomée, la FNAC-micro devrait en prendre de la graine, elle qui se prétend être la référence informatique en



**Dans le parc de Buckingam Palace, Les canards dociles raffolent d'Amiga Concept**



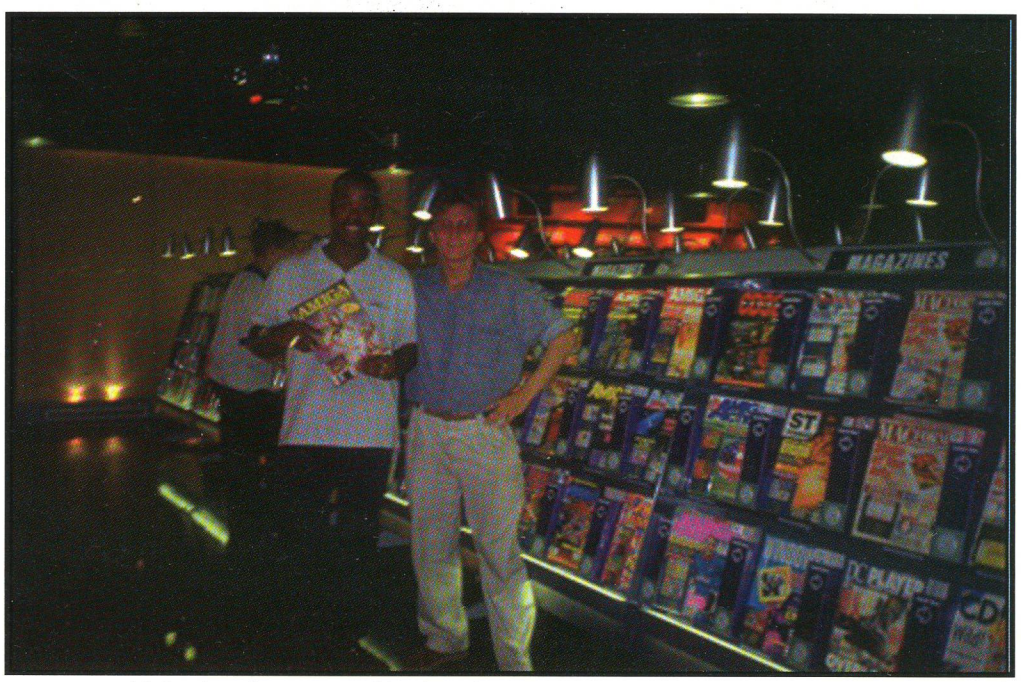

France alors qu'Amiga-Concept, le numéro un de la presse Amiga n'y est même pas vendu !

Enfin, pour finir ce dossier et si vous êtes en mal du quartier des Halles, Londres a le sien qui gravite autours de Carnaby Street : tee-shirt, posters et gadgets hard-rock en tous genres. Les Champs-Elysées londoniens c'est à Regent Street, avenue perpendiculaire à Oxford Street au métro Oxford Circus ; là, c'est déjà plus chique, vêtements classes, bijoux et autres marchandises de renom qui font tout le standing de l'homme british. En descendant Regent Street, vous déboucherez sur une fontaine, point central d'une place dont je ne me souviens plus le nom mais où les jolies touristes et la drague sont maitres... Vous n'avez qu'à vous y assoir en guise de repos et entreprendre un dialogue...(je sens que je vais me faire tuer par ma femme !).

**IMRE**

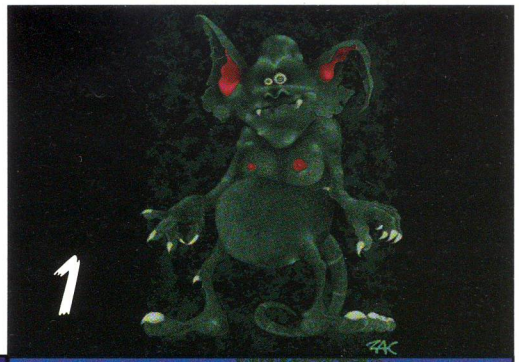



*Temple de la musique ou pas ?*




*Moi et Loyds responsable du coin presse chez HMV. (ou Vice & Versa)*

# CONCOURS




Voici les résultats tant attendus du premier concours de dessin. Le choix des dessins s'est porté sur plusieurs critères comme l'originalité, les ombres, l'exécution, le tramage, le nombre et choix des couleurs etc...

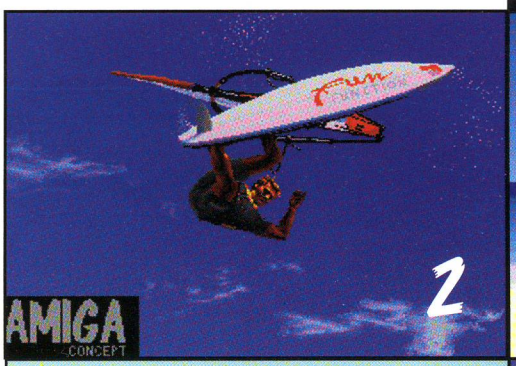
1 er prix : 1 an d'abonnement + 1 jeu au choix
2 eme prix : 1 an d'abonnement ou un jeu au choix
3 eme prix : 1 Tee shirt Amiga Concept + une peluche autocollante

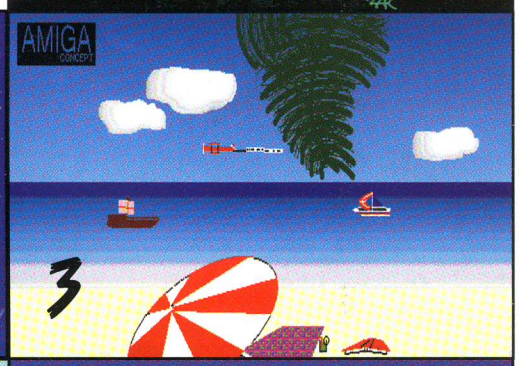
**BERTRAND FREDERIC** gagne le premier prix grâce à sa bestiole. Le peu de couleurs utilisées sont bien choisies. Ce dessin est original de par sa conception. 640x512. 32 couleurs pour 75 ko.

**NOISIER LAURENT** gagne quant à lui le second prix car bien que son dessin soit plus coloré, l'originalité est bien moindre. Le traité de l'image est quant à lui bon. 640x512. 32 couleurs pour 118 ko.

**BLANQUER FREDERIC** gagne le troisième lot. L'aspect général est agréable mais le dégradé n'exploite en rien les 256 couleurs. 640x512. 256 couleurs. 33 ko

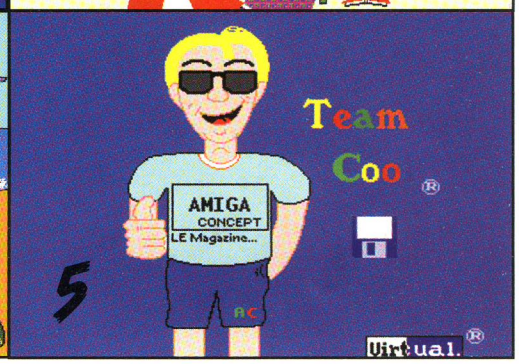
Si vous voulez participer aux prochains concours, envoyez vos oeuvres dès maintenant en imaginant une pin-up pour Amiga Concept. Le mois d'après le sujet sera la rédaction d'Amiga Concept. Dessinez-nous dans un décor de film. Les meilleurs seront récompensés. N'oubliez pas de nous envoyer également un courrier dans lequel vous nous donnez l'autorisation de publier votre oeuvre et où vous renoncez à vos droits d'auteurs. Allez, tous à vos crayons !!!











Workbench 5% plein, 5 461 Go libre, 1 024 TGo utilisés

Manuel AREXX 120 F

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

| | |
|---|---|
| Nigel Mansel CD32 | 99 F |
| Dennis/Oscar CD32 | 29 F |
| Sim City | 149 F |
| Asterix 1 * | 69 F |
| Asterix 2 * | 69 F |
| Bridge Initiation * | 190 F |
| Bridge Perfectionnement * | 190 F |
| Dangerous Street+Wing Commander | 99 F |

* Ces jeux nécessitent un clavier (voir boite périphériques)

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Chronologie du Monde de 1944 à 1991

Un demi-siècle de notre histoire vu par le quotidien Le Monde.
Jour après jour, l'histoire de notre temps, illustrée de cartes, de portraits et de discours.
Illustrations sonores des Archives audio-visuelles de l'INA

149 F

UNITES CENTRALES

Amiga CD 32 ~~2490 F~~ 1490 F

CONSOLE CD DE JEUX
LECTEUR DE CD AUDIO
(vérital le lecteur de compact disc programmable
LECTEUR DE CD VIDEO *
* avec la Full motion (Voir boite périphériques)

Amiga 600 990 Frs
Amiga 1200 2790 Frs

*Amiga CD 32+Dangerous street+Wing Commander 1550 Frs*

MACHINES PROFESSIONNELLES

Amiga 4000/40
HD 340 Mo, Ram 6 Mo
16 590 Frs

A4440Turbo-4
Seule vraie carte accélératrice pour Amiga4000
Equipée 68040 à 40 Mhz 4 Mo ram 32 Bits
9 990 Frs

PROFIL 199 F
(Logiciel de gestion de Compte familiale)

PACK AMIGA 1200

Deluxe Paint IV (AGA)
Programme de dessin
Digita Wordworth
Traitement de texte
Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions
Dennis
Jeux de plateaux
Oscar ~~2390 F~~ 500 F
Jeux de plateaux
Les 5 logiciels

Jeu Disquette AGA
Nigel Mansel 99 F

Boite de protection
CD-Audio : CD-Rom
L'unité 10 F
Par 5 35 F

FORFAIT DEPANNAGE
Amiga 600
(Lecteur de disquette ou carte mère)
500 F

PERIPHERIQUES

Overdrive avec disque dur 60 Mo ~~2080 F~~ 1490 F
2,5 pouces,Formaté,WB3.0 Installé, livré avec disquette.
(Si 2.0 preciser à la commande)

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 (avec câble) 1290 F
*Clavier Amiga 4000/CD 32 525 F*
Souris CBM Amiga 130 F | Joypad (Joystick) 199 F
Full Motion Vidéo 1790 F
Extension mémoire A1200 ZYDEC-32 bits interne horloge, support co-processeur et 4 Mo de Ram... 2090 F

Imagemaster R/t ~~1990 F~~ 1490 F
V.O. 1.50 c
Le morphing facile, puissant, amusant...
Nombreux effets : Huile/Miroir/Trame/Asterization/Water/Shear/Relief/Dither...

Ecrans

Ecran 1083S 1390 F
Moniteur couleur stéréo
Tous modèles sur demande

Spécialiste Vidéo Machine PC Démonstration sur place
ASCII étudie votre configuration PC sur simple demande (Bureautique Gestion Multimédia Vidéo)

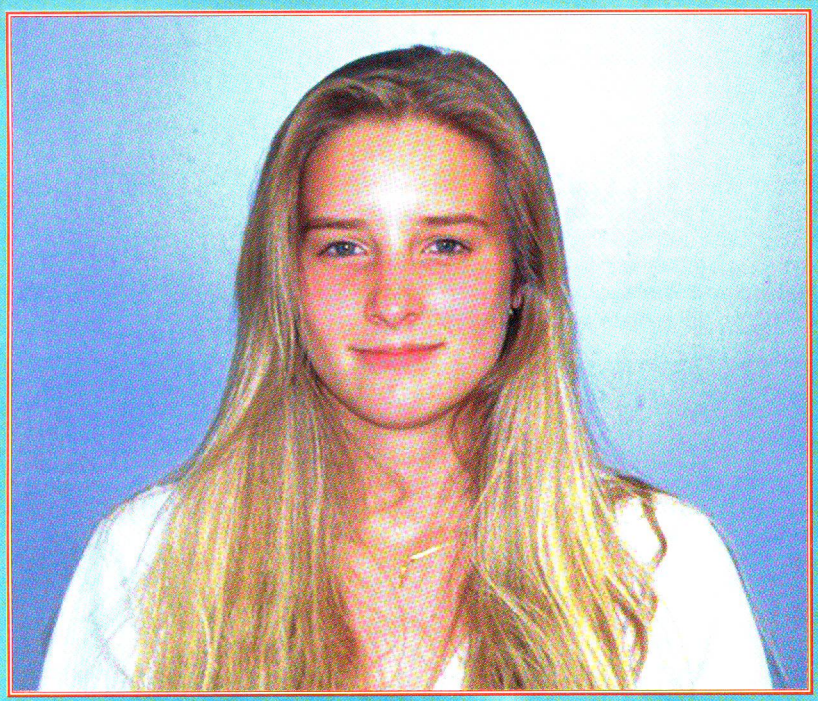
Bon de Commande à retourner à :

ASCii ImportExport
10 rue de Lépante
06000 NICE
Tél: 93 13 08 66
Fax: 93 13 90 95

Nom : Prénom:
Adresse :
CP : Ville :
Chèque ou mandat à la commande ou Contre-remboursement +70 F

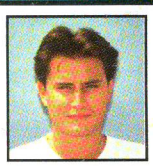
Articles disponibles jusqu'à épuisement des stocks

PORT | +15 F pour les CD | +40 F pour les logiciels et périphériques | +120 F par unité centrale | +200 F par écran | Port offert à partir de 5000 F d'achat



# CHRONIQUE DE LA REDACTION

Voilà, c'est fini, une partie de l'équipe d'AMIGA CONCEPT a mis terme à ses vacances (passées à Beaulieu s/mer) qui furent, ma foi, très mouvementées et sympathiques. Nous étions donc 6 (Jéronimo, Alex, François, Fabinnou, Isabelle et moi-même) à partager un appartement. Les vacances commençaient bien, quand le 1er jour de baignade arriva. Vous connaissez bien-sûr François : un baratineur de première, et bien, il fit croire à Fabinnou qu'il ne savait pas nager alors qu'il a tout de même fait le championnat d'Europe de natation ! Bref, Fabinnou n'a pas marché, il a couru. Bon samaritain, il lui proposa de lui apprendre à nager. Inutile de vous dire qu'ils étaient tous les deux ridicules. En parlant de François, sachez qu'il ne porte pas de caleçon de bain, mais des moules... Ceci nous a permis de voir combien ses parties génitales étaient euh... comment dirais-je, peu conséquentes ! Après cette journée vint, bien-sûr, le soir. Pour fêter la réussite du magazine, nous sommes allés au restaurant puis nous avons fini dans un bar. Jéronimo n'en ressortit pas sobre, ainsi que tous les autres.
Ces messieurs décidèrent donc d'aller pêcher, il était 4 heures du matin. Comique non ! Imaginez tout simplement Jéjé en train de courir afin de prendre son élan à 25 mètres du bord pour lancer sa canne à pêche. Franchement ça valait le détour ! Bref, toute cette mascarade se finit en bain de minuit euh... de 4 heures !!!
Le lendemain, l'équipe se rendit en boîboîte pour danser euh... que dis-je pour se saoûler ! Bon d'accord, sur ce point je n'ai rien à dire. J'avoue tout, je me suis pris une petite cuite ; mais attention, c'était la première fois, contrairement à Isabelle qui pour ne rien vous cacher boit énormément, d'ailleurs je vais d'ores-et-déjà la surnommer la saoûlarde (sans rancune Isa, soit pas vache dans le droit de réponse, c'est juste pour rire !).
Ainsi, nous voilà tous saoûls mais lucides, François eût l'idée d'aller danser pour draguer... Bon, ça, tout le monde est au courant mais ce que personne ne sait, c'est qu'il danse comme une tapette (à la zouk machine) ; et oui, une vraie de vraie ! Et après il s'étonne que les homos l'accostent ! Ben voilà, ceci est tout ce dont je me rappelle de cette soirée. Désolée, mais contrairement aux autres, je manquais de lucidité. Ah Alexandre, ça fait longtemps que je n'ai pas parlé de lui ! Ce cher petit bourge est loin d'être un saint ! Sachez qu'il a fait la rencontre d'une jolie jeune fille sur un terrain de volley (Monsieur se surpasse). Ce fut le coup de foudre, mais malheureusement pour lui, il ne la revit ni le lendemain, ni le surlendemain... il prit alors de bonnes résolutions, et décida d'afficher des pancartes ; en guise de titre, il était mentionné "recherche désespérément fifille brune et mignonne". Mais ceci n'a pas abouti à quelque chose de concret, et notre cher Alex se reporta donc vers un Perrier, euh pardon, une Belge (Monika : blonde, 14 ans), qui malheureusement lui posa un lapin le lendemain. Mais non Alex, rassure-toi, le ridicule ne tue pas ! Ainsi, je vous ai présenté une petite partie de nos vacances qui sont malheureusement terminées. Nous revoilà donc à Houilles Plage pour travailler, travailler...



## LE DROIT DE REPONSE

**Jérôme, le Bibendum**

Comme le dit si bien Séverine, ces vacances auront été marquantes sur plusieurs points : le maillot de bain moule-burnes de François, qui moulait d'ailleurs pas grand chose ; l'alcoolisme et les bourlets d'Isabelle ; le maillot de bain détendu de Séverine ainsi que sa tendance prononcée pour l'alcool (Séverine, serais-tu sous l'influence d'Isabelle ?) ; le goût prononcé d'Alexandre pour les jeunes filles, je dirais même très jeunes filles ; et l'instinct pêcheur de Fabinnou qui s'acharnait désespérément à prendre des poissons de mer avec des cannes à pêche pour eau douce.



## LE DROIT DE REPONSE

**Fabinnou, le pêcheur**

Souvenirs, souvenirs....En voilà des vacances dont tout le monde rêverais de passer. Une vie luxueuse, des sorties en boîte incontournables, des bouffes au resto où il est interdit de prendre un seul petit menu (Ca fait pas classe), Des parties de pêche inutiles, des rencontres trop décevantes, des cours de natation fort encourageants, des bitures très impressionnantes, un soleil de plomb, une envie de pisser permanente, et une saloperie de départ qui approche. Tant pis, au moins il ne reste plus qu'un an avant les prochaines vacances d'été alors salut, moi j'vais hiberner.



## LE DROIT DE REPONSE

**Cyril, la grave**

Les vacances terminées, tous nous reprenons le travail. Alors pour la rentrée, y'a du jeu qui arrive dans nos locaux. Allez donc voir en previews ce qui vous attend. COMMODORE n'est plus pour l'instant, mais l'Amiga n'a pas encore fini de défouler les éditeurs, preuve en est le nombre de jeux testés dans ce numéro.
Comme quoi, il serait dommage de lâcher cette machine et d'aller voir ce qui se passe ailleurs. Certains ne l'ont pas compris ; d'autres, comme nous, restent fidèle à l'Amiga ! A bon entendeur...



## LE DROIT DE REPONSE

**Isabelle, la plate**

Ah les vacances, que de souvenirs ! Particulièrement au sujet de Séverine, et oui, elle emmène son nounours en vacances, se saoule en discothèque au whisky pur (pour une première biture, elle n'y était pas allée doucement !), perd son haut de maillot de bain au moment où François prend une photo (photo censurée !!!!) et nous fait un caca nerveux lorsqu'elle perd au mini-golf. Quant aux autres, ils draguent sans succès (Ah... la serveuse du Bounty et les Belges....), et se mettent au cigare (sauf Imré qui décide de moins fumer : foutaises !). M'enfin, nos vacances sont maintenant terminées ; cette fois-ci notre équipe est au complet, mais pour TRAVAILLER !



## LE DROIT DE REPONSE

**Françcois,**
**(je ne vais pas m'affubler un surnom alors que c'est moi qui tape)**

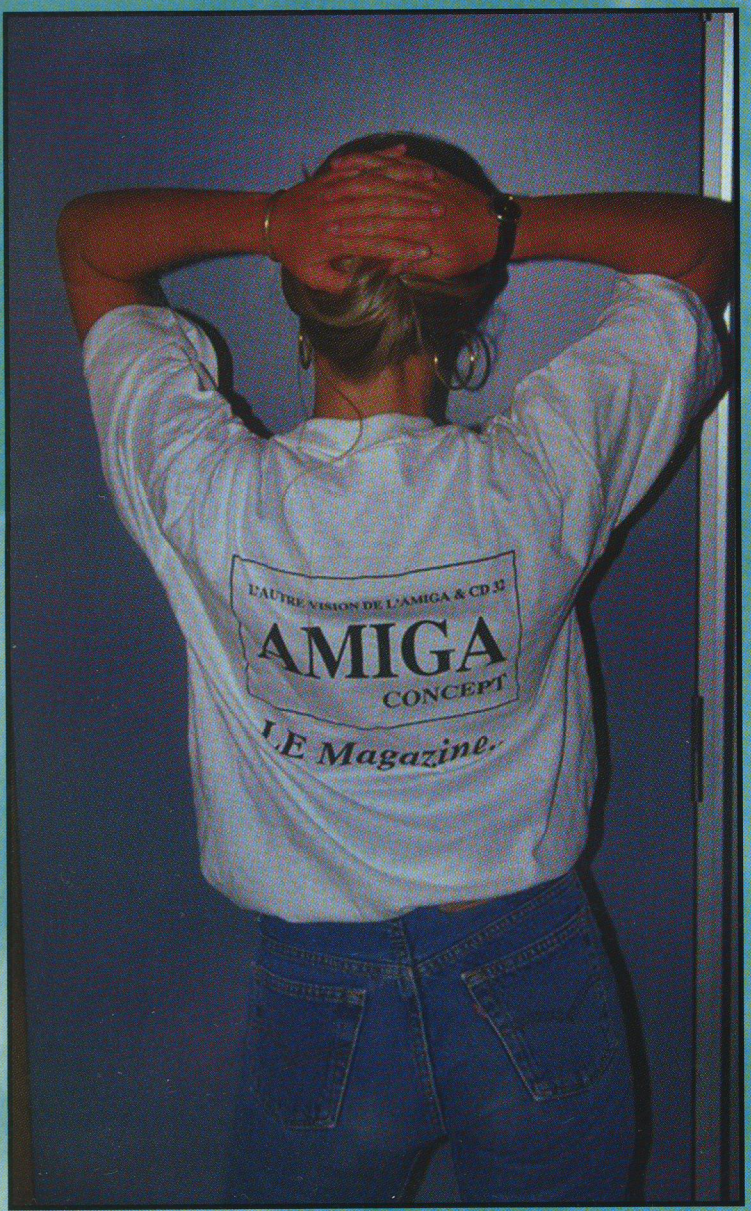
Ben alors ma petite Severine on me fait un caca nerveux ? aurais tudu mal à accepté la raclé que j'ai mis à Jérôme ! e pense que c'est plutôt lui qui devrait m'en vouloir, Mais non c'est toi il faudra que tu m'expliques (Evite les Arrrrreuh Arrrreuh je ne comprend pas toujours très bien.) Sinon je vous promet que pour le prochain numéro vous découvrirez Isabelle comme vous ne l'avez jamais vu. Quand à toi Christophe t'as pas finis d'en baver avec moi. Finis la belle vie.



## LE DROIT DE REPONSE

**Imré, la gaffe**

Oh que c'est mimi, Séverine et son nounours en vacances (AREUH AREUH !). Si certains lecteurs sont tentés de prendre la place du nounours, n'hésitez-pas à lui adresser votre candidature, elle en serait ravie... Quant à Cyril, Jérôme et Fabien, ils sont toujours aussi blasés par mes victoires à Sierra Soccer ; ben oui, faut bien s'entraîner pour le meeting, en Octobre. La chaleur du mois d'Août cause bien des phénomènes inattendus au sein du magazine... Gérard nous envoie dans la figure ses abominables avions en papier, Isabelle essaye en vain de battre des records à Megaball (casse-brique), François entraîne les rédacteurs à s'affronter à Banshee (et pendant ce temps les articles prennent du retard !), et moi on se fout de ma gueule parce que j'arrête pas de planter mon disque dur... aïe aïe aïe, qu'est-ce qu'il fait chaud, bordel !




**Renvoyez-nous dès aujourd'hui les noms de vos dix meilleurs jeux préférés. Celui d'entre vous qui s'approchera le plus de notre sélection gagnera un jeu.**

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....
- 10 .....

**VOICI LA COLLECTION AUTOMNE / HIVER D'AMIGA CONCEPT PRESENTEE PAR SEVERINE. VOUS POURREZ OBTENIR CE MAGNIFIQUE TEE-SHIRT CONTRE UN CHEQUE DE 80 FRS (port compris)**

# TOP 10 LECTEURS

Bravo à Moreno Olivierl (38) qui a été tiré au sort ce mois-ci et qui gagne donc un jeu. A qui le tour ?....

1 - FLASHBACK (=)
2 - CANNON FODDER (=)
3 - SENSIBLE SOCCER (+3)
4 - SKIDMARKS (=)
5 - SIERRA SOCCER (+3)
6 - VROOM (entrée)
7 - DUNE 2 (-4)
8 - SETTLERS (-1)
9 - ULTIMATE BODY BLOWS (entrée)
10 - SYNDICATE (entrée)


















# WORK IN PROGRESS : MILLENIUM SE

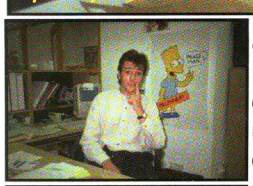
C'est à Cambridge, capitale des universités les plus renommées au niveau international, que j'ai rendu visite à Millenium. A quelques 100 kilomètres de Londres et par un temps de chien (une fois n'est pas coutume) que Keith Smith, responsable des relations publiques et du marketing, m'a dévoilé les toutes dernières créations en chantier de chez Millenium : quatre jeux dont certains s'annoncent être de superbes hits au top des jeux vidéo ; mais avant d'y revenir en détail, petit historique de Millenium. C'est en 1989 (et oui, un p'tit jeune), que cet éditeur discret en France a vu le jour. Aujourd'hui, ce ne sont pas moins de 37 programmeurs qui travaillent à l'arrachée pour nous pondre leurs créations. Millenium, qui se veut soucieux de son image, se fait relativement discret avant l'arrivée de jeux en France (trop même, les professionnels ne me contrediront pas). Il n'est donc pas facile d'obtenir de leur part une information rapide et complète mais puisqu'on est en leur compagnie, nous allons enfin en connaître davantage sur leur activité. Je n'ai pas hésité longtemps à leur demander quel avait été leur plus grand succès. Vous ne serrez pas étonnés si je vous dis que celui qui a bénéficié des plus belles ventes est James Pond 2 : plus d'un million d'unités vendues à travers le monde, et ce, réparti sur 15 plates-formes différentes (micros et consoles) ! La bonne nouvelle, m'a dit Keith, c'est qu'un double pack contenant James Pond 2 et 3 sortira à l'occasion des fêtes de Noël (tant mieux, ça nous fait drôlement plaisir !). La politique de Millenium est devenue particulièrement dynamique... en Angleterre (parce qu'en France, y'a comme un blocage de leur part...) : face au boum que connaît depuis peu le support CD, l'éditeur a créé un département qui y est exclusivement consacré, M.C.D. C'est à travers ce logo que seront désormais regroupés toutes les nouvelles créations et adaptations CD, les packs et les versions spéciales... tout ceci dans un but pratique de gestion.

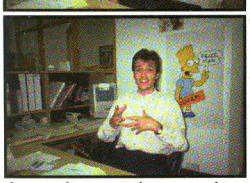







KEYTH SMITH
Responsable relations publiques et marketing






3 ébauches du jeu PINKIE.

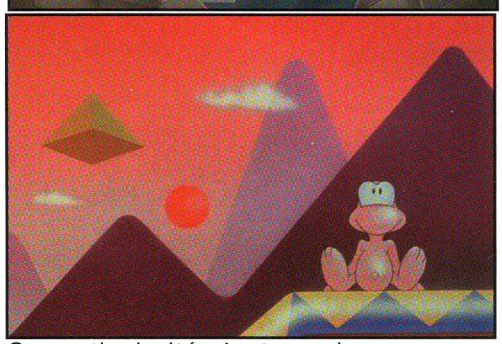
**Imré : Combien de titres allez-vous donc nous dévoiler aujourd'hui et qui sont en préparation pour les prochains mois ?**

**Keith :** Nous disposons de 4 titres sur lesquels nous travaillons actuellement et qui bénéficieront d'une large couverture médiatique.

**Imré : Vous nous avez fait parvenir, courant juillet, une superbe démo de Vital Light sur laquelle nous n'apercevions pas encore le jeu en lui-même. Sera-t-il à la hauteur de son intro ?**

**Keith :** Nous avons conçu quelques jeux d'arcade comme Robin Hood ou Morph qui, avouons-le n'étaient que de qualité moyenne, mais là, on peut dire que Vital Light est vraiment superbe. C'est un croisement entre un jeu de Tetris et un shoot'Em up, jouable à deux simultanément.



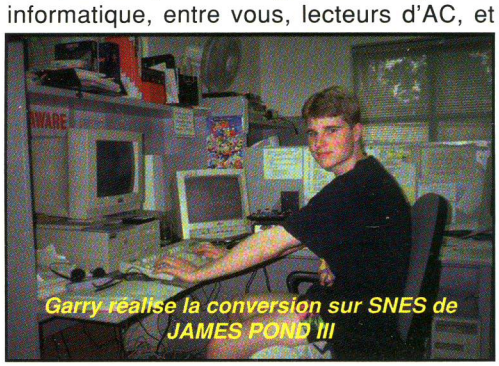


Sa particularité c'est que lorsque vous commencez à y jouer, vous êtes tellement pris par l'action que vous ne pouvez plus vous arrêter, vous voulez aller toujours plus loin mais le niveau de difficulté est assez élevé.

**Imré : Quelles sont ses principales caractéristiques...**

**Keith :** Le jeu est immense avec plus de 200 niveaux : 99 en mode "un joueur", 99 autres en mode "deux joueurs" (l'un avec l'autre) et 17 enfin en mode "compétition" (l'un contre l'autre).

Comme vous avez peut-être pu le constater (le maquettiste aura peut-être oublié de la mentionner...), les personnages de Vital Light, bien qu'on ne les voit pas directement dans le jeu, sont en couverture de ce magazine et notre prochaine disquette comportera plusieurs tableaux du jeu. Keith nous a également proposé de réaliser une compétition, via de grands magasins informatique, entre vous, lecteurs d'AC, et


Garry réalise la conversion sur SNES de JAMES POND III

# SE DEVOILE ...



*MARC RAFTER, dessinateur, travail en ce moment sur MASTER AXE, un jeu de combat qui s'annonce prometteur*

ceux d'une revue concurrente. Vous saurez dans notre prochain numéro si ce projet se sera concrétisé (pas facile à organiser tout ça...).

**Imré : Deuxième jeu en préparation ?**

**Keith :** Pinkie ! Ce logiciel est en cours de finalisation, vous en avez d'ailleurs déjà fait




*STEVEN, responsable du support technique, teste la jouabilité des jeux*

une preview, il met en scène un extra-terrestre rose. Là aussi, le support médiatique est assuré puisqu'à l'occasion de sa sortie, un clip vidéo a été élaboré. C'est l'agence "Station to Station" qui s'est chargé de sa réalisation avec comme chanteuse star, Little Sister, bien connue en Angleterre (Imré : promis c'est vrai !). La particularité de ce clip, qui sera présent sur la version CD32 (entre-autre) avec une vidéo qui explique la vie de Pinkie (en FMV !), c'est qu'il est interactif, c'est la premier du genre : le clip comporte 20 tracks et vous pouvez recréer votre propre clip comme bon vous semble, en changeant l'ordre de passage de ces tracks (quelques dizaines de secondes tout au plus chacun).

**Imré : Des adaptations en vues de Pinkie ?**

**Keith :** Sony, intéressé par l'affaire, a racheté la licence pour les conversions Sega et Nintendo.

**Imré : Vous pensez en vendre combien sur Amiga ?**

**Keith :** Raisonnablement, entre 15 et 20.000 unités, c'est un bon chiffre.

**Imré : Vous m'avez parlé de Blobby, qu'est-se que c'est au juste ?**

**Keith :** Ah ! c'est vraiment pas facile de l'expliquer... (un moment de réflexion). Le samedi matin, vers 6-7 heures sur BBC (première chaîne anglaise), il existe un show télévisé qui a commencé il y a deux ans, mettant en scène un personnage rose, Blobby (une "sorte" de Casimir anglais...). Il n'existe rien de tel en Europe mais imaginons que vous aimiez le tennis, avec Yannick Noah par exemple ; Blobby va faire en sorte de vouloir apprendre le tennis à des enfants par le biais de son show télévisé. Il va faire n'importe quoi, des gestes maladroits et tourner en ridicule la star présente, en l'occurence Yannick Noah... Blobby a connu une renommée internationale. Pendant une interview d'un journaliste, il va prendre le journaliste par le coup, l'embrasser puis le jeter à l'eau tout habillé et ceci en direct à la télévision ! (Il ne sait dire qu'un seul mot : "BLOB"). L'an passé, on ne voyait que Blobby à travers toute la presse britannique. Nous allons essayer de retranscrire cet humour là pour l'Europe, et ça va pas être facile...



*Vital Light : "Quand vous commencez à y jouer v ous ne pouvez plus vous arreter"*

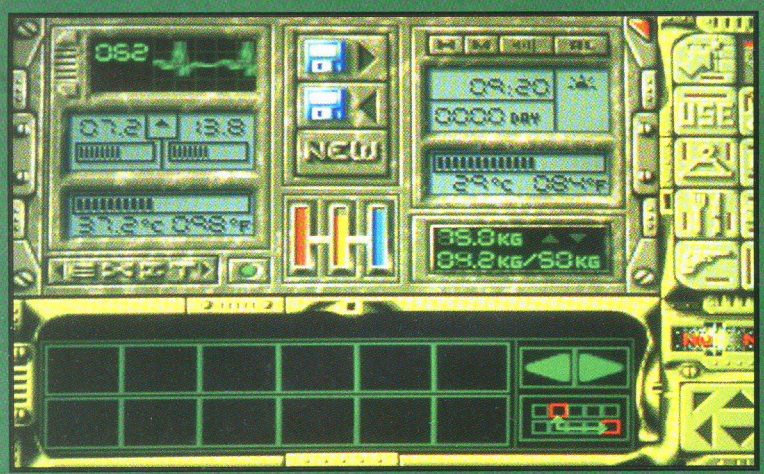
Millenium travaille aussi sur deux autres projets : le premier, Master Axe, un jeu de combat qui n'en est encore qu'à ses tous débuts (cf. photo du dessinateur travaillant sur les premières planches). Enfin, pour le second, l'éditeur a racheté la licence du dessin animé Mister Magoo. Vous savez bien, le vieux qui n'y voit quedale. C'est d'ailleurs à l'occasion du film, adapté au cinéma prochainement (début 95), que le jeu sera commercialisé avec là aussi une sinergie médiatique entre le jeu et le film. Je ne peux vous en dévoiler plus aujourd'hui car le jour où je me suis rendu chez Millenium, le réseau ferroviaire était totalement paralysé par les grèves, le bus qui amenait à l'aéroport a failli me passer sous le nez, l'avion aussi. Heureusement que tout ceci c'est bien fini parce que je n'avais plus que 20 frs en poche... (enfin, c'est pour la toute petite histoire, vous n'en avez peut-être même rien à cirer). On vous reparlera donc très prochainement de tous ces titres, notamment à l'occasion du prochain ECTS de Londres... bye !

Imré ANTAL

# ROBINSON'S REQUIEM

Après un superbe troisième volet de la série des ISHAR, Silmarils s'apprête à nous sortir un nouveau genre de jeu : le jeu de survie ! Dans un monde hostile, avec au départ pour seuls outils vos mains (et d'autres qui ne vous serviront pas ici !?!), vous devez essayer au pire de rester vivant quelques minutes et au mieux de vous échapper de cette planète, où vous vous êtes écrasé. Malheureusement ce sera plus souvent la première solution. Avec des maladies qui s'attrapent comme des mouches, des animaux plus que farouches et quelques humains bien furax, lors des premières parties vous allez vite clamser d'une malaria chronique dûe à l'amputation



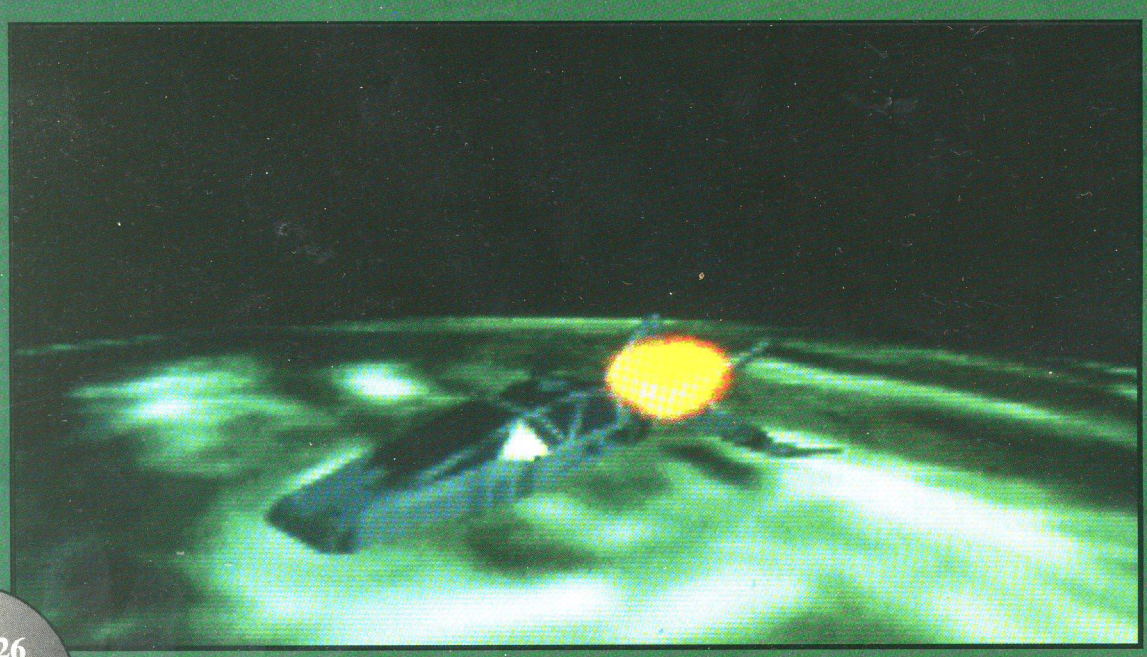







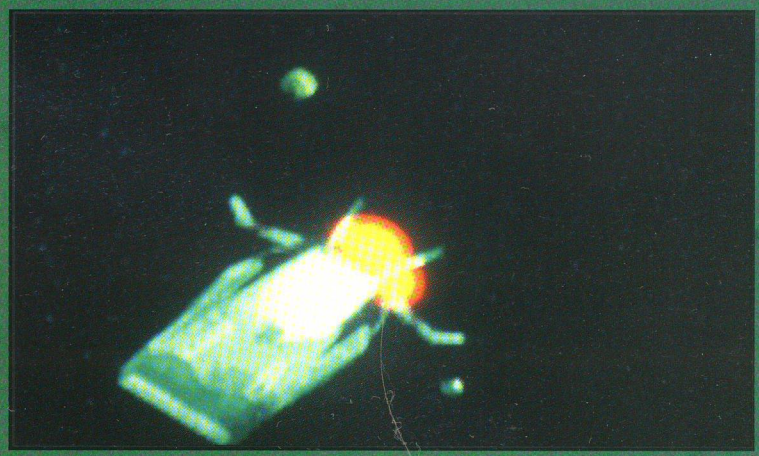


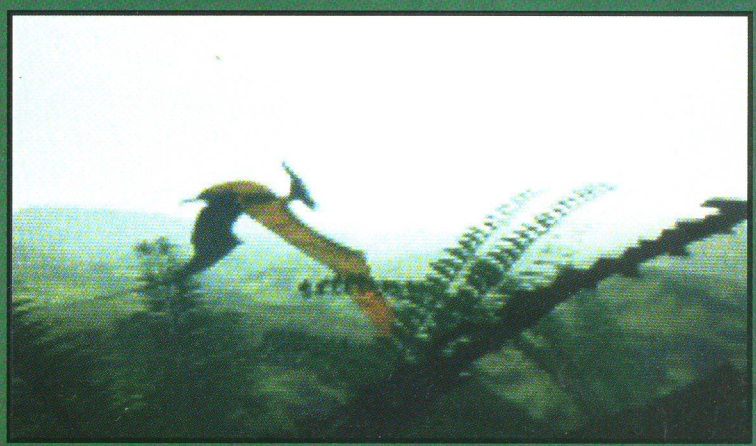

des deux bras qui s'est légèrement infectée ! Au niveau de la réalisation, si les sons promettent (bruit de l'eau, du vent...), les graphismes, eux, font l'objet d'une petite polémique entre ceux qui pensent que Silmarils aurait pu faire mieux et les autres qui pensent que le jeu n'aurait pu être plus détaillé (pour tout vous dire c'est entre Jérôme et moi - Fabien-). Par rapport à la version PC, il y a de quoi être déçu (j'avoue : j'y ai joué sur une machine Prise de Cul mais faute avouée, à demi-pardonnée !). En fait sur Amiga on a droit à de la 3D traditionnelle ; bien faite, mais traditionnelle, alors que sur .. ils ont des textures. Mais si le jeu avait été plus détaillé, l'animation n'aurait-elle pas souffert un max ? Là le jeu en aurait pris un sale coup dans la tête ! Je vous le dit moi pour l'instant, j'adore ! Tout est réellement possible. Vous pouvez tailler vos propres membres (sauf celui auquel vous pensez), si une blessure minime s'est modifiée en gangrène, avec un couteau chauffé à blanc bien-sûr, sinon il faudra recommencer un peu plus haut (la tête!). Pour vous nourrir au départ vous vous contenterez de fruits, lavés à l'eau bouillue, mais après vous pourrez vous fabriquer une canne à pêche, voire un arc et des flèches.



Ce qui est génial, c'est que







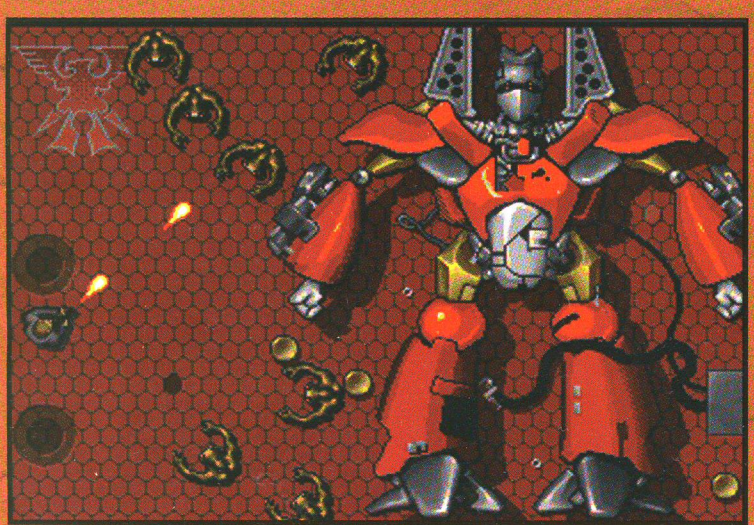
toutes ces actions sont rendues possibles grâce à un pavé d'icônes très simple à utiliser. Dès que vous avez besoin d'un objet pour faire une action, tout l'inventaire s'affiche dans les cases du bas. Vraiment tout ce jeu est rendu jouable par cette interface très bien trouvée, et comme l'intérêt et le scénar' sont en béton, je crois qu'on tient là un hit en puissance !

EDITEUR : SILMARILS

SORTIE : fin SEPTEMBRE sur 1200 et plus tard sur les autres plateformes.

PREVIEW

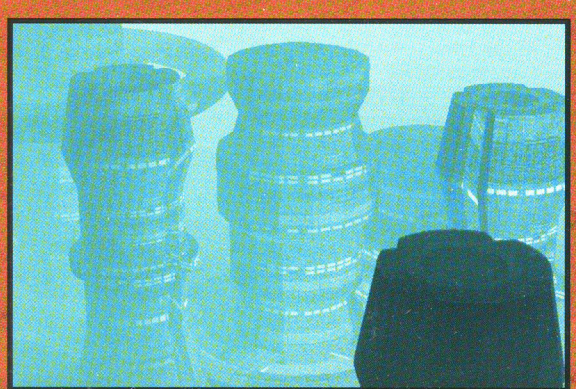
# Alien Breed Tower Assault



Pas mauvaise l'idée de Team 17 : nous sortir ALIEN BREED II en version budget (en Septembre). Non seulement on peut obtenir ce jeu pour moins cher, mais en plus ils nous ont concocté quelques suppléments qui satisferont sûrement les amateurs du genre. Et oui, pas moins de 50 nouveaux niveaux infestés d'alien, ce qui signifie que vous aurez - en plus du reste - une cinquantaine de nouvelles tâches assez astreignantes à accomplir ; et pas moins de quatre nouvelles espèces d'alien à vaincre ! Sans oublier les nombreux gardiens de fin de niveau qui ne cherche qu'à vous démolir votre "grande belle gueule". Alors, attendez-vous à être très souvent nez-à-nez avec vos pires cauchemars. Essayez quand même de prendre un peu de temps pour remarquer les graphiques qui ont été perfectionnés... Mais n'oubliez surtout pas de TOUJOURS vérifier ce qu'il se passe derrière vous...
Pour ceux qui veulent la version CD32, il faudra attendre le mois de Novembre... figureront d'ailleurs sur celle-ci de sublimes intros, avec des bruitages et de la musique CD, rien que ça !...

EDITEUR : TEAM 17

SORTIE : SEPTEMBRE





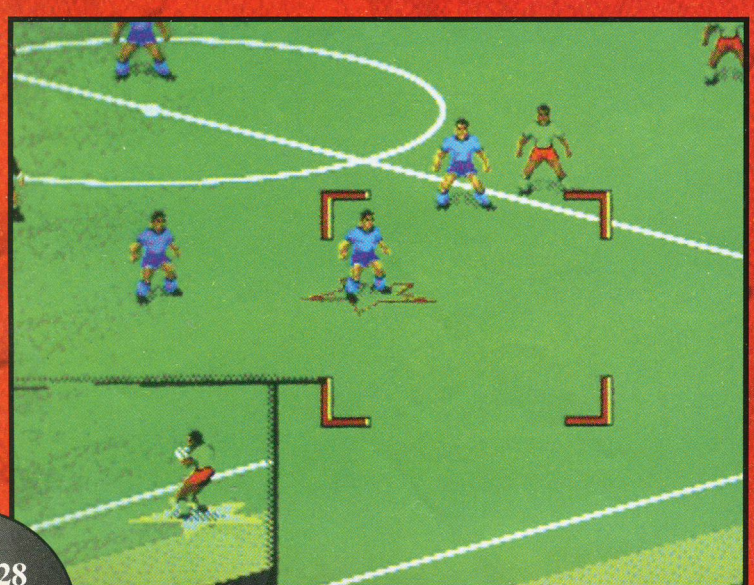
# FIFA



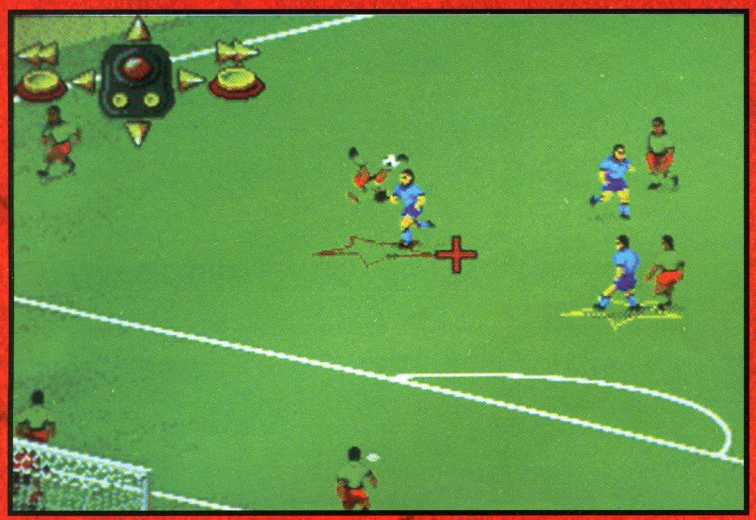



La foule en délire se met à hurler dès que leurs stars foulent la pelouse ! Et oui, vous l'aurez compris, il s'agit du énième jeu de foot prévu sur AMIGA... oui mais voilà, c'est LE Foot que tout le monde attend. Pour l'instant je vous le dit franco, c'est une vrai réussite et je pèse mes mots ! Sa grande originalité c'est tout le système de jeu : de la vue en 3D isométrique, des sprites qui sont vraiment énormes par rapport à ce que l'on a l'habitude de voir, des options complètement folles. Tout dans ce jeu respire l'originalité. Pour modérer mon enthousiasme, les programmeurs ont laissé passer quelques problèmes qui seront sans doutes effacés d'ici la sortie, fin septembre (enfin je l'espère !). Si les sons sont complets, ils sont très vite prise de tête, en particulier lorsque vous tapez dans la balle et pas de pot, cela arrive souvent ! D'autre part, la maniabilité avec un joystick à un bouton est à mon avis à améliorer. Heureusement il y a de quoi faire oublier tous ces défauts, et même comme ça il écraserait pas mal de ses concurrents (cf tests). Pour une fois le jeu prévoit tous les positionnements possibles, c'est-à-dire que vous choisissez non seulement votre formation (défensive...) mais surtout la surface de couverture de la défense, des milieux de terrain et de l'attaque. Ca laisse vraiment place à toutes les stratégies imaginables ! Le jeu en lui-même est plutôt dirigé vers le fun que vers la simulation pure et dure, ce qui, à mon avis, est une très bonne chose, mais ce qui n'empêche pas



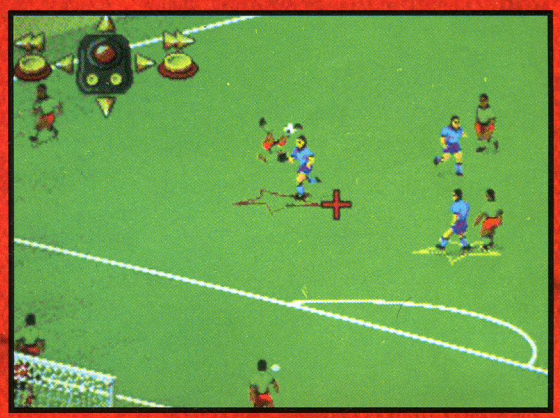










non plus de proposer des options très complètes. Ainsi vous avez le choix entre un mode arcade et un mode simulation. La différence est que les caractéristiques de chaque joueurs (vitesse, passe...), et donc celles de chaque équipe, varient le long du jeu en grande partie à cause de la fatigue. Je vous le dit tout est absolument pris en compte, même l'accélération. Encore un mois à se ronger les ongles !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE : FIN SEPTEMBRE


# PREMIER MAIL ORDER

| | AM |
|---|---|
| A320 Airbus (USA) | 229 |
| A320 Airbus (Europe) | 229 |
| Air Bucks 1.2 | 129 |
| Akira | A500/CD32 ....199 |
| **Aladdin** | **A1200 ...199** |
| Alien Breed 2 | A500....149 |
| Alien Breed 2 | A1200....199 |
| Alien Breed 2/Tower Assault | CD32....199 |
| All Terrain Racer | 179 |
| All Terrain Racer | A1200/CD32....199 |
| Amberstar | 199 |
| Arabian Knights | 129 |
| Arabian Knights | CD32....99 |
| Arcade Pool | 89 |
| Arcade Pool | CD32....129 |
| Armourgeddon 2 | 199 |
| Assasin Special Edition | CD32....129 |
| A Train | 129 |
| Apocalypse | 199 |
| Award Winners 2 | 229 |
| B17 Flying Fortress (1 Meg) | 219 |
| **Banshee** | **A1200....199** |
| **Banshee** | **CD32 ....179** |
| Batman Returns | 169 |
| Battle Chess | CD32....219 |
| Battle Isle '93 | 249 |
| Battle of Britain | 149 |
| Battletoads | 139 |
| **Beneath A Steel Sky** | **229** |
| Beneath A Steel Sky | CD32....199 |
| **Benefactor** | **199** |
| Big Sea | 199 |
| Birds of Prey | 149 |
| Body Blows | 129 |
| Body Blows Galactic | 159 |
| Body Blows/Super:frog/Overdrive | 199 |
| Breach II | 249 |
| Brian the Lion | CD32 ...179 |
| Brutal Sports Football | A500/CD32....159 |
| Bump N Burn | 179 |
| Caesar/Cohort 2 | CD32....249 |
| Caesar Deluxe | 249 |
| **Cannon Fodder** | **229** |
| Captive 2 Liberation | A500/CD32....229 |
| Championship Manager End of Season Data Disk | 129 |
| Championship Manager 93 | 199 |
| Championship Manager '94 Season Disk | 89 |
| Chaos Engine | A500/CD32...149 |
| Civilisation | A1200....159 |

| | AM |
|---|---|
| Club Football - The Manager | 199 |
| **Combat Air Patrol** | **99** |
| Crash Dummies | 179 |
| Cruise For A Corpse | 149 |
| Curse of Enchantia | 229 |
| Cyberspace | 229 |
| Detroit | 249 |
| **Dogfight** | **199** |
| Dragonstone | A1200/CD32 ....229 |
| Dreamweb | 229 |
| Dune | 129 |
| Dune 2 | 199 |
| Dynablaster | 199 |
| **Elite 2 (Frontier)** | **249** |
| Elite 2 (Frontier) | CD32....199 |
| **Empire Soccer 1994** | **199** |
| Excellent Games | 249 |
| Eye of the Beholder 1 ou 2 | 129 |
| **Fifa International Soccer** | **199** |
| Fire Force | CD32....269 |
| First Samurai | 99 |
| Flashback | 189 |
| Flight Simulator 2 | 229 |
| Flight Sim 2 Scenery Collection A | 269 |
| Flight Sim 2 Scenery Collection B | 269 |
| F Sim 2 Great Britain Scenery | 269 |
| F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery | 139 |
| F Sim 2 USA No 7 Washington | 139 |
| F Sim 2 USA No 9 Chicago | 139 |
| F Sim 2 USA No 11 Detroit | 139 |
| F Sim 2 USA No 12 New York | 139 |
| F Sim 2 Western European Tour | 139 |
| Formula One Grand Prix | 219 |
| Genesia | 199 |
| Goal | 159 |
| Goblins 3 | 249 |
| Graham Gooch Cricket | 199 |
| Gunship 2000 | CD32....209 |
| Gunship 2000 (1 Meg) | 189 |
| Harpoon 1.21 | 129 |
| Heimdall 2 | A500/A1200 ....149 |
| Hill Street Blues | A500/CD32....129 |
| **Hired Guns** | **109** |
| History Line (1914-1918) | 199 |
| **Impossible Mission** | **A500/A1200/CD32 ...199** |
| Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg) | 199 |
| Indiana Jones - Last Crusade | 149 |
| Inferno | CD32....199 |
| **Innocent Until Caught** | **99** |

| | AM |
|---|---|
| International Manager-World Cup Edition | 179 |
| International Open Golf Championship | 179 |
| International Rugby Challenge | 189 |
| Jimmy Connors-Great Courts 2 | 89 |
| Jimmy White's Snooker | 129 |
| **Jungle Book** | **A1200....199** |
| Jurassic Park | A1200/CD32....179 |
| K240 -Utopia 2 | 219 |
| Kick Off + Extra Time | 69 |
| **Kick Off 3** | **169** |
| **Kick Off 3** | **A1200/CD32 ...199** |
| Kid Vicious | 179 |
| King Pin | A500/CD32 ....89 |
| Kings Quest 1 ou 2 ou 3 | 129 |
| Kings Quest 6 | A500/A1200 ....229 |
| Knights of the Sky | 129 |
| Labyrinth of Time | CD32....229 |
| Laser Squad | 129 |
| Leisure Suit Larry 1 ou 2 | 129 |
| Leisure Suit Larry 3 | 149 |
| Lemmings 1 | CD32....199 |
| Lemmings 2 (The Tribes) | 149 |
| Lemmings Oh No Not More | 249 |
| Links - The Challenge of Golf | 149 |
| Lords of Power | 249 |
| **Lost Eden** | **CD32....269** |
| Lost Vikings | CD32....199 |
| Lotus Turbo Trilogy | A500/CD32....219 |
| Lure of the Temptress | 129 |
| Manchester United Premier League Champions | 219 |
| **Manchester United Premier League Champs ..CD32....199** | |
| **Microcosm** | **CD32 ....319** |
| Micro Machines | 199 |
| Moonwalker | 79 |
| Mortal Kombat | 209 |
| Mr Nutz | 199 |
| Nick Faldo | 149 |
| Nigel Mansell World Championship | 179 |
| Nigel Mansell World Championship | A1200 ....129 |
| Nigel Mansell World Champ | CD32.... 219 |
| On The Ball - World Cup Edition | 199 |
| On The Ball - League Division | 229 |
| Out to Lunch | A1200....179 |
| Perihelion | 199 |
| PGA Tour Golf + | 149 |
| Pinball Dreams & Fantasies | 249 |
| Pinball Fantasies | A1200/CD32....199 |
| Pinball Magic | 89 |
| Pinkie | (A1200 AUSSI)....179 |

| | AM |
|---|---|
| Pirates Gold | CD32....199 |
| Planet Football | A1200/CD32 ...229 |
| Police Quest 1/2/3 | 129 |
| Populous & Promised Lands | 129 |
| Powermonger + WW1 Data Disk | 149 |
| Premier Manager 2 | 99 |
| Prince of Persia | 89 |
| Psycho Killer | CD32...249 |
| Puggsy | 219 |
| Quest For Glory 1 ou 2 | 149 |
| Qwak/Alien Breed S.E | CD32....199 |
| **Rise of the Robots** | **A500....269** |
| **Rise of the Robots** | **A1200....279** |
| **Rise of the Robots** | **CD32....229** |
| Ruff n Tumble | 179 |
| Rugby League Coach | 199 |
| Ryder Cup | A1200/CD32....199 |
| Sabre Team (Enhanced) | A1200/CD32....129 |
| Second Samurai | A500/A1200....199 |
| **Secret of Monkey Island (1 Meg)** | **129** |
| Secret of Monkey Island 2 | 249 |
| Sensible Soccer 1.1 (92/3) | 129 |
| **Sensible Soccer International World Cup** | **139** |
| Sensible World of Soccer | 199 |
| **Settlers** | **229** |
| Shadoworlds | 129 |
| Sierra Soccer-World Cup Edition | 169 |
| **Sim City 2000** | **199** |
| Sim City Classic | 129 |
| Sim City Deluxe | 249 |
| Sim City + Populous | 199 |
| Sim City/Lemmings | 219 |
| Simon The Sorceror | A500/A1200 ....249 |
| Simon The Sorceror | CD32....229 |
| Skidmarks | 179 |
| **Soccer Kid** | **A500/A1200 ....99** |
| Soccer Kid | CD32....199 |
| Space Legends | 229 |
| Speedball 2 | 89 |
| StarTrek 25th Anniversary | A1200....219 |
| Streetfighter 2 | 129 |
| Striker | 89 |
| Striker | CD32....199 |
| SUB | 199 |
| Superfrog | CD32....129 |
| Super Stardust | A1200/CD32....199 |
| Syndicate | 199 |
| **Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais** | **199** |
| TFX | A1200/CD32....249 |

| | AM |
|---|---|
| The Blue And The Gray | 249 |
| Theatre of Death | 99 |
| **Theme Park** | **A500/A1200....229** |
| The Greatest | 199 |
| Their Finest Hour | 129 |
| Tornado | A500/A1200 ....229 |
| Total Carnage | A500/A1200....199 |
| Tracon 2 | 159 |
| Traps + Treasures | CD32....149 |
| Trolls | A500/A1200 ....99 |
| Trolls | CD32 ....199 |
| UFO | 249 |
| Ultimate Body Blows | CD32....199 |
| Ultimate Pinball Quest | 199 |
| Utopia | 89 |
| Valhalla Lord of Infinity | 199 |
| Vital Light | A500/600/A1200 ....199 |
| Wembley Rugby League | A500/600/A1200....179 |
| Wembley International Soccer | CD32....199 |
| Wembley International Soccer | A1200....179 |
| Wing Commander | 129 |
| World Class Rugby (5 Nations) | 129 |
| Wild Cup Soccer | A500/600/1200 ....179 |
| **World Cup USA 1994** | **179** |
| World Cup Year 1994 | 199 |
| Worlds of Legends | 149 |
| **Zool** | **CD32....199** |
| **Zool** | **A500/A1200 ....99** |
| Zool 2 | CD32 ....199 |
| Zool 2 | A1200 ....179 |
| Zool 2 | A500 ....129 |

## JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| CHEETAH BUG | 119 |
| FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL | 249 |
| GRAVIS ADVANCED SWITCH | 249 |
| GRAVIS GAME PAD | 179 |
| QUICKJOY TOPSTAR SV127 | 199 |
| QUICKJOY JETFIGHTER SV126 | 129 |
| WICO 'Q' STICK | 69 |
| SUNCOM SLIK STICK | 79 |
| SUNCOM TAC 2 | 99 |

## DISQUETTES 3.5"

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

NOM ..... PRENOM .....
ADDRESSE .....
C POSTAL ..... VILLE .....
TEL ..... DISQUETTES ☐ CD32 ☐

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA
NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE .....
DATE D'EXPIRATION ☐☐ / ☐☐

**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. AMCON7, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

**BON DE COMMANDE**

TITRES | PRIX-FFrs

TOTAL

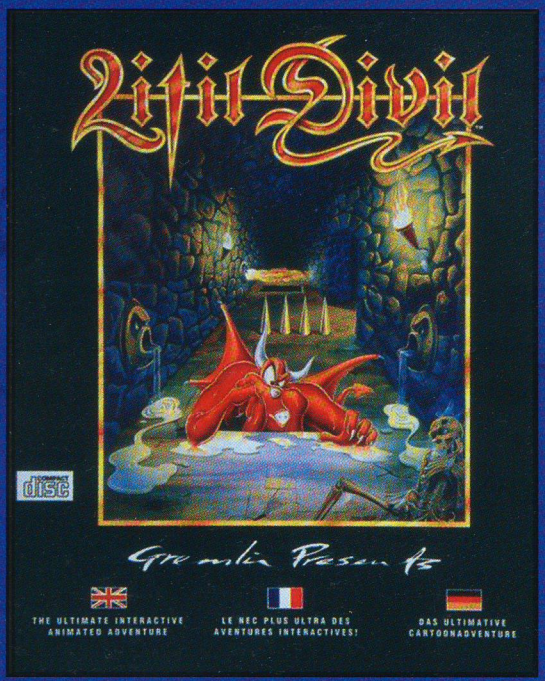
CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. .....
A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

PREVIEW

# LITIL DIVIL

On tient enfin un jeu entièrement fait pour la CD-32, et pour cause il ne sortira que sur cette plateforme.

Vous allez avoir des graph' d'une beauté à en pleurer (les pcistes vont en avoir la rage au ventre !), des anim' à vous rouler par terre, des musiques à en baver : faites gaffe ! Ce sont tous les symptômes d'une crise d'épilepsie ! Rassurez-vous il ne s'agit que d'apparences !
Avec tout cela on a enfin droit à un véritable dessin animé interactif digne de ce nom. Et pour une fois le scénario est également original puisque vous serez dans la peau d'un diablotin, fainéant sur les bords (très larges), qui est désigné par la malchance pour partir à la quête de la Pizza Mystique ! Avec plus de cinquante pièces à explorer, pleins de scènes cinématiques (vous savez celles où le joueur ne fout rien, à part les admirer) et une réalisation à s'enflammer, je pense que l'on peut espérer un jeu qui s'affirmera peut-être comme l'un des meilleurs sur CD32.







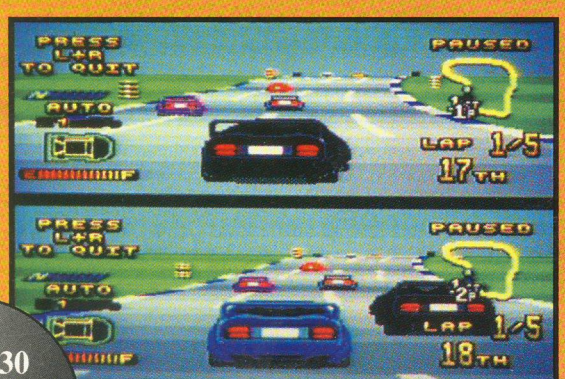

EDITEUR : GREMLIN
SORTIE :OCTOBRE

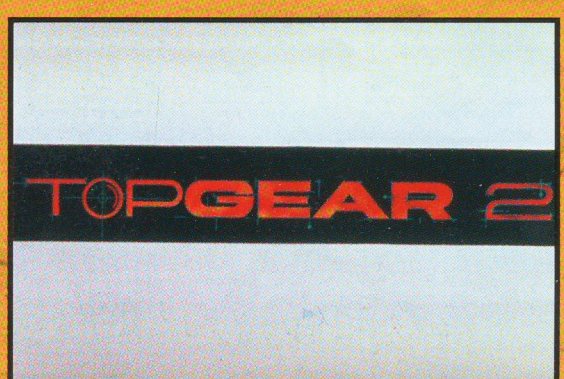
PREVIEW

# TOP GEAR 2



D'après Gremlin, TOP GEAR 2 est le "nouveau, super rapide, et meilleur jeu de course du monde". Et oui, TOP GEAR 2 a promis d'être le plus speed des jeux de course sur Amiga.
Au départ vous n'avez qu'une voiture toute simple, et vous devez vous procurer de l'argent pour la perfectionner. Vous pourrez ainsi adapter vos pneus au climat, protéger votre engin afin de limiter les dommages, et bien d'autres choses encore, avec le meilleur de tout : un nouvel engin complet pour encore plus de rapidité et de pouvoir. Bref, vous avez l'embarras du choix pour le nouvel équipement de votre tuture : pas moins de 36 pièces différentes ! Mais faites attention à bien choisir vos options car vos adversaires aussi perfectionnent leurs bolides, et vous risquez fort de ne plus être à la hauteur pour rester dans le championnat ! Vous avez, en outre, le choix entre 64 circuits, dans 16 pays différents... Qu'est-ce que vous dites de ça hein ?! Et puis vous pouvez jouer en solo ou en tête-à-tête, de jour ou de nuit, avec de la pluie ou du soleil, avec du brouillard ou de la neige... Sans oublier les sauts spectaculaires et les tête-à-queue que - pour une fois - vous aurez le "droit" de faire. A suivre de très près...




EDITEUR : GREMLIN
SORTIE : OCTOBRE

40 Bis,

Rue de Douai

75009 PARIS

Tél : 48 78 76 77

# Microfolie's

13

Rue des louviers

78100 Saint Germain en Laye

Tél : 34 51 71 11

## AMIGA OFFRE SPECIALE 49 FRANCS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Zone Warrior | Super Heroes | Amnios | D. Day |
| Zool | Snow Strike | Iron Trackers | Tiny Skweeks |
| Alpha Waves | Premium | Suspicious Cargo | B. O. B. Karaté |
| Gen d'or | Lotus Esprit | Chicago 90 | Jim Power |
| Terrain Editor | Sport's Best Vol. 2 | W.W.F. | Skeek Softpack |
| Super Sega | Un Squadron | Sliders | Turbo Cup Softpack |
| Bandits King | Podium | Mega Twins | Top 3 |
| Collectors | Nitro | Swap | 39 - 45 |
| 7 Colors | Darkside | Godfather | Le Temps des Héros |
| Max | Chip Challenge | Univers 1 | Simulation Top |
| Playroom | Rainbow Warrior | The Addams Family | Extra Ball |
| Super Action Pack | Team Suzuki | Action sport | Vidéo Hero |
| Arachnophobia | Xenophobe | Lotus 3 | Vroom |
| Super Fighter | Wreckers | Denver "Les couleurs" | J. Lange's Mysteries |
| S. T. U. N. Runner | Killerball | Baby Jo Fr/UK | Bunny Bricks |
| Q.i. 1992 | Darkman | L'aigle d'or - Le Retour | Crazy Shot |
| Rotox | Super Ski 2 | Steve Mac Queen | Pinball Magic Softpack |
| Success Story 2 | Wild Wheels | Tennis Cup 2 | Moon Blaster Softpack |
| Switchblade | Nicky Boom | Psyborg | Sherman M4 Softpack |
| Simulation's Best | Fate | Paragliding | Tennis Cup Softpack |
| Dynasty Wars | Nicky 2 | Bumpy's Arcade Fantasy | Super Heros |

## AMIGA 1200

| | |
|---|---|
| Brian the Lion | 149,00 |
| Oscar | 199,00 |
| Dangerous Streets | 199,00 |
| Whales's voyage | 199,00 |
| 1869 | 199,00 |
| Second samourai | 199,00 |
| Morph | 249,00 |
| Diggers | 249,00 |
| Total Carnage | 249,00 |
| Zool 2 | 199,00 |
| Heimdall 2 | 249,00 |
| James Pond 3 | 249,00 |

## CD 32

| | | | |
|---|---|---|---|
| Trolls | 275,00 | Fury of the Furries | 299,00 |
| Lemmings | 235,00 | Deepcore | 259,00 |
| Zool | 295,00 | Mean Arenas | 259,00 |
| Sensible Soccer | 249,00 | Fire Force | 249,00 |
| Global Effect | 299,00 | Jambala | 249,00 |
| Liberation - Captive 2 | 299,00 | Chambers of Shaolin | 249,00 |
| Alfred Chicken | 249,00 | Beavers | 249,00 |
| Morph | 249,00 | Seek and Destroy | 259,00 |
| Brutal sport Football | 299,00 | N. Faldo Golf Champion | 299,00 |
| Microcosm | 369,00 | Total Carnage | 259,00 |
| James Pond 2 | 249,00 | Dangerous Streets | 299,00 |
| Nigel Mansell | 295,00 | Whale's Voyage | 299,00 |

## AMIGA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Brian the lion | 149,00 | Dangerous Streets | 199,00 | X-mas Lemmings | 99,00 |
| Mickey 1 2 3 | 149,00 | Whales's Voyage | 199,00 | Perihelion | 199,00 |
| Mickey Mémoire | 149,00 | Nippon Safes Inc. | 199,00 | Transarctica | 199,00 |
| Prime Mover | 149,00 | Carlos | 199,00 | Magic Worlds | 199,00 |
| Dracula | 149,00 | Strategies | 199,00 | Dreamlands | 199,00 |
| Stardust | 149,00 | Jump | 199,00 | Dune 2 | 199,00 |
| Syndicate | 199,00 | Fire and Ice | 199,00 | Goal | 199,00 |
| Desert Strike | 199,00 | Alfred Chicken | 199,00 | Mortal Kombat | 199,00 |
| Kid Pix | 199,00 | Turrican III | 199,00 | Bubba'n Stix | 199,00 |
| Grandslam Classics | 199,00 | Fury of the Furries | 199,00 | Total Carnage | 249,00 |
| DeepCore | 199,00 | Seek and Destroy | 199,00 | Sim City Deluxe | 249,00 |
| Mean Arenas | 199,00 | Brutal Sport Football | 199,00 | Genesia | 249,00 |
| Entity | 199,00 | Skidmarks | 199,00 | Sim Life | 249,00 |
| 10eme Anniversaire | 199,00 | Combat Air Patrol | 199,00 | Ishar 2 | 249,00 |
| Oscar | 199,00 | Innocent Until Caught | 199,00 | The Patrician | 249,00 |
| | | Theatre of Death | 199,00 | Beneath a Steel Sky | 249,00 |
| | | Hired Guns | 199,00 | Excellent Games | 249,00 |
| | | Second Samourai | 199,00 | Space Hulk | 295,00 |
| | | Globdule | 199,00 | Heimdall 2 | 249,00 |
| | | Wiz'n Liz | 199,00 | Elfmania | 199,00 |

Merci de retourner ce (ou ces) bon(s) à : MICROFOLIE'S - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL - MALMAISON - Tél. (1) 47 32 92 04

**Bon de commande**

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....Ville : .....
Pays : .....Téléphone : .....
Date de naissance : .....

**Demande de catalogue**

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....Ville : .....
Pays : .....Téléphone : .....
Date de naissance : .....Matériel possédé : .....

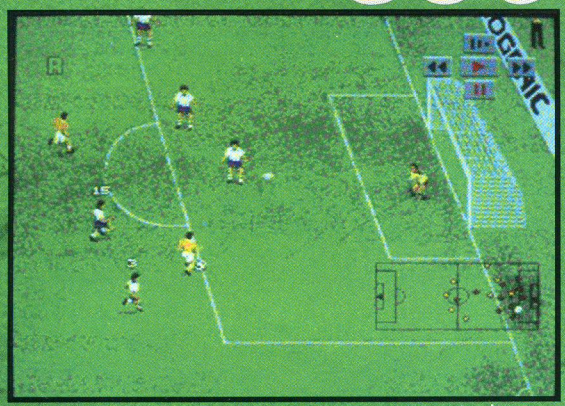
| PRODUITS COMMANDÉS | MACHINE | QTÉ | PRIX UNITAIRE | SOUS - TOTAL |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

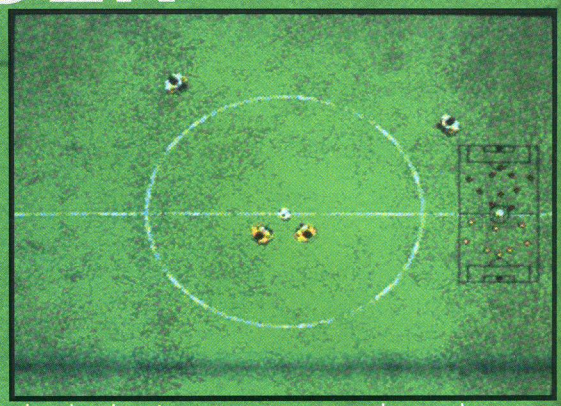
| | |
|---|---|
| Participation aux frais de port : Cartouches, logiciels : 35,00 F - Consoles, ordinateurs : 60,00 F | |
| TOTAL | |

❑ Paiement par mandat - poste ❑ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution
❑ Paiement par carte bancaire N° de carte : Date d'expiration : SIGNATURE :
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

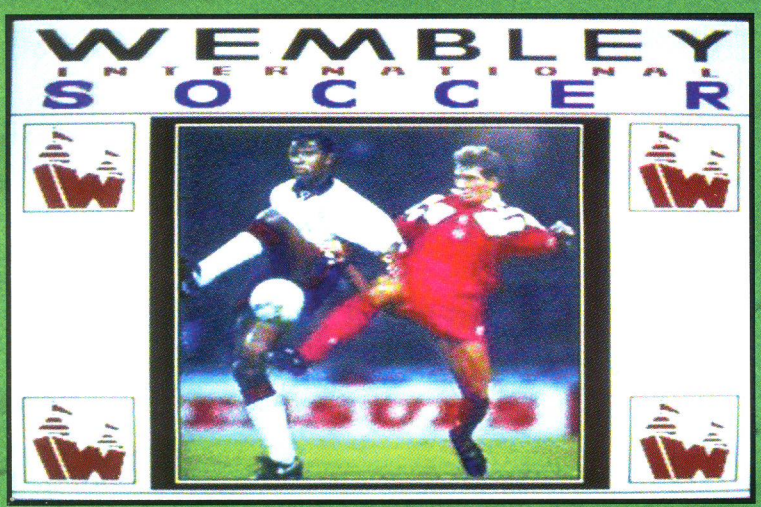
PREVIEW

# Wembley Internationnal SOCCER





Les jeux de foot, je sais pas pour vous, mais moi ça commence sérieusement à me gonfler, surtout lorsqu'ils sont à peine jouables. Celui-là malheureusement ne m'a pas accroché du tout, à part pour le graphisme qui est remarquablement bien fait, spécialement sur 1200.
Déjà le 1er mauvais point, d'après moi, c'est la vue de dessus zoomée ce qui empêche largement des actions



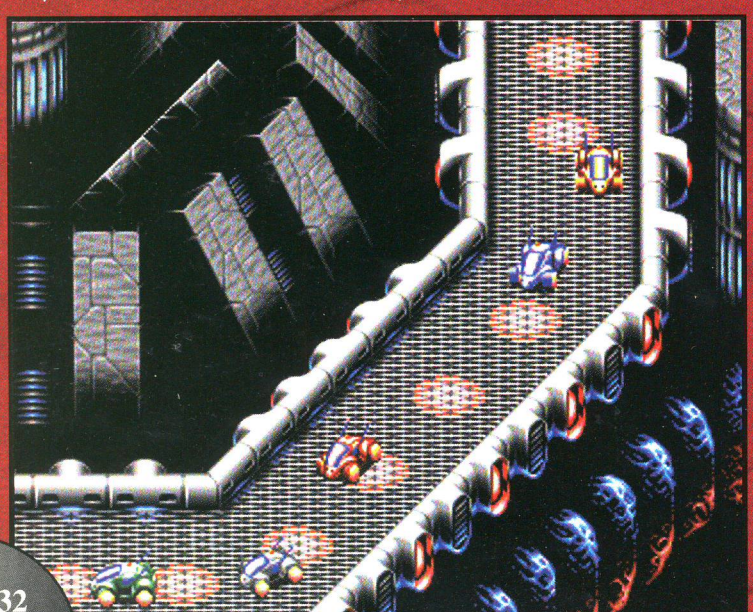

construites, pour la simple et bonne raison que pour vos passes vous êtes obligé de tirer à l'aveuglette. Encore pire ils ont dû trouver un truc pour les touches, pour voir et le lanceur, et le destinataire. Résultat, vous avez une fenêtre en plus qui reste bloquée sur le lanceur, mais qui empêche toute interception. Enfin, dès que vous avez la balle au pied, ce qui demande un effort d'un quart d'heure pour pouvoir l'attraper, vous avez la très nette impression de vous traîner lamentablement sur le terrain - remarquez, cela ne dure pas longtemps puisque vous perdez la balle tout de suite. Tout ce que j'espère, moi, c'est que la jouabilité soit largement améliorée !

EDITEUR : AUDIOGENIC
SORTIE : SEPTEMBRE

PREVIEW

# ALL TERRAIN RACING

Et voilà encore un jeu de prévu, sur tous les supports Amiga, chez TEAM 17. On n'est d'ailleurs plus étonné par la qualité de leur jeux que ce soit au niveau technique ou au niveau du game play.
Cette folle course de "bagnoles" croisées avec des avions de chasse n'a pas l'air de me faire mentir. En fait, cela ressemble fortement à un OVERDRIVE (déjà sorti depuis un petit bout de temps) revisité d'une manière encore plus futuriste. Au volant d'un engin assez fou, vous devez donc gagner le maximum de courses possible mais vous aurez évidemment une forte concurrence dirigée soit par l'Amiga, soit par un pote. C'est bien-sûr la deuxième



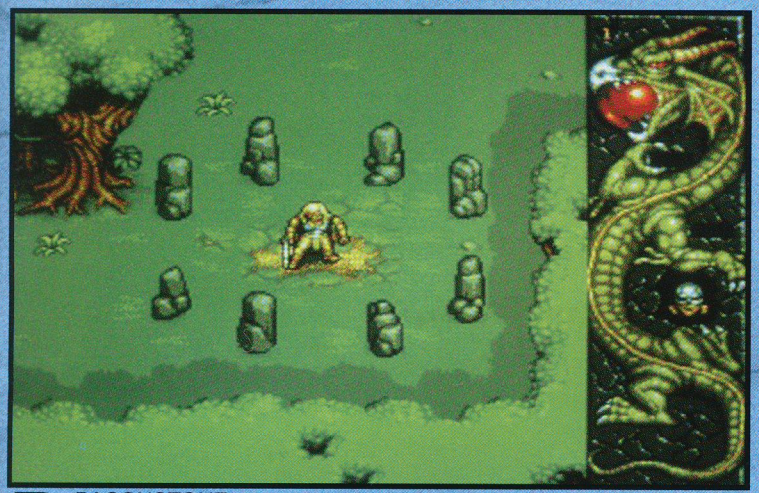


solution la plus fendart ; on prend un pied fou à faire valdinguer son pote dans le décor !
La course est vue de dessus (j'avoue que j'ai un petit faible pour ce genre de jeux) ce qui vous permet de bien anticiper tous les obstacles ; et il y en a ! Des ponts, des tunnels, des rampes (de lancement ?), des bosses qui vous font prendre de l'altitude et j'en passe... Tout ça sur plus de 36 circuits différents, moi je ne vous dis qu'un mot (plutôt deux) : ça promet !!!

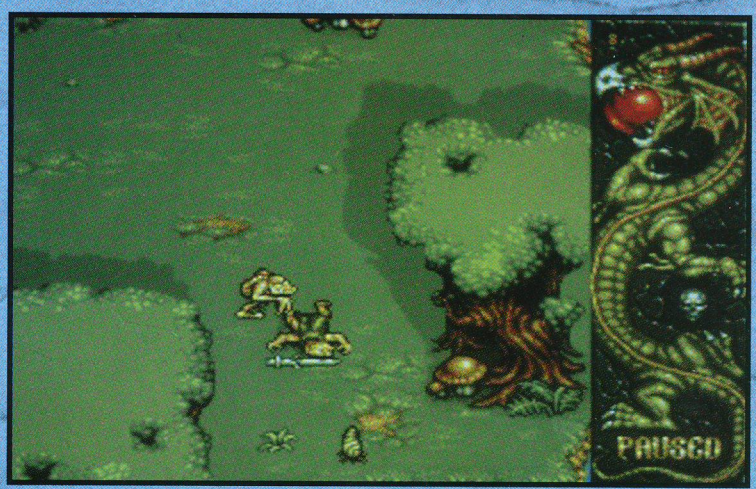
EDITEUR : TEAM 17
SORTIE : OCTOBRE SUR D7 ET CD

PREVIEW

# DRAGONSTONE





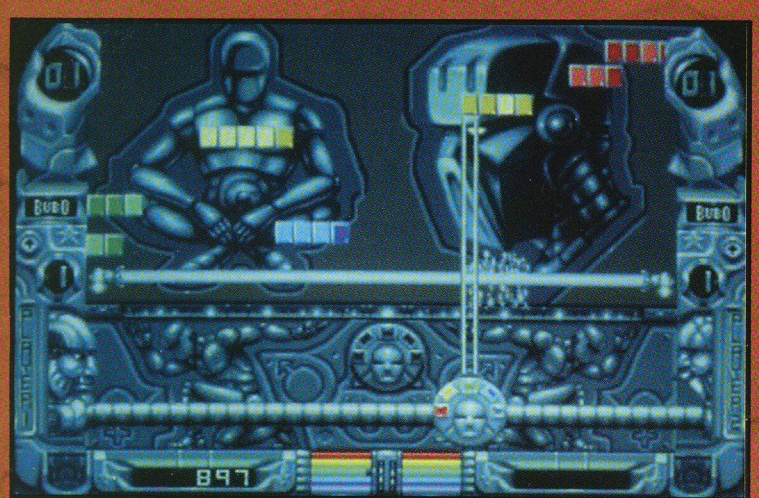



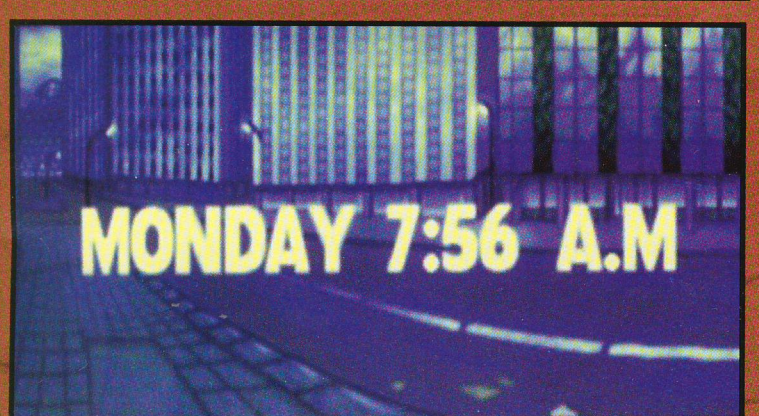

DRAGONSTONE, comme son nom peut le laisser supposer, est un jeu mi-rôle mi-aventure. Il est donc logique que je vous en parle en rôliste que je suis. Vous dirigez un barbare de premier niveau dans une fôret infestée de sales bestioles qui ne pensent qu'a vous buter la tronche et de plantes plutôt bizzzzarres. Vous êtes armé d'une épée à deux mains qui ne vous sert pas uniquement à vous couper les ongles. Avec un peu de patience, il vous sera possible de balancer des fireballs (vu le temps de concentration du perso, il doit manquer sérieusement de point XP (points d'expérience). Les bestioles sont en réalité des clones, tout ça manque de variété (dommage !). Dans l'ensemble, ce jeu est assez bien réalisé. Quant à l'intérêt, nous attendons au plus vite la version finale pour vous en dire plus.

EDITEUR : CORE DESIGN
SORTIE : FIN SEPTEMBRE

PREVIEW

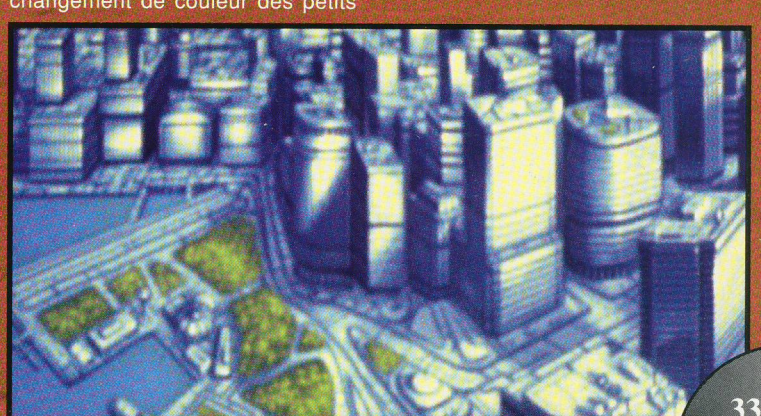
# VITAL LIGHT






Certains jeux brillent par leurs somptueux graphismes, d'autres par leurs animations, leur musique ou leur jouabilité ; VITAL LIGHT, lui, se contente juste d'être un jeu de réflexion d'une originalité peu commune. Elaboré sur un semblant de TETRIS, vous devez éliminer des rangés de cubes en leurs donnant à tous la même couleur. Vous allez me dire que c'est facile, mais non. Vous dirigez un laser qui, en passant à travers des cristaux, ont une influence sur le rayon. Ce qui entraine obligatoirement un changement de couleur des petits cubes. Mais la difficulté ne s'arrête pas là, vous devez également vous magner à donf car les cubes se rapprochent de plus en plus, et s'ils touchent le champ de force du bas, ce dernier remonte, et c'est là que vos problèmes commencent. En effet, si celui-ci arrive en haut de l'écran, vous perdez la partie. Et tous vos efforts auront été vains. Nous attendons néamnoins la version finale avant de porter notre véritable verdict...

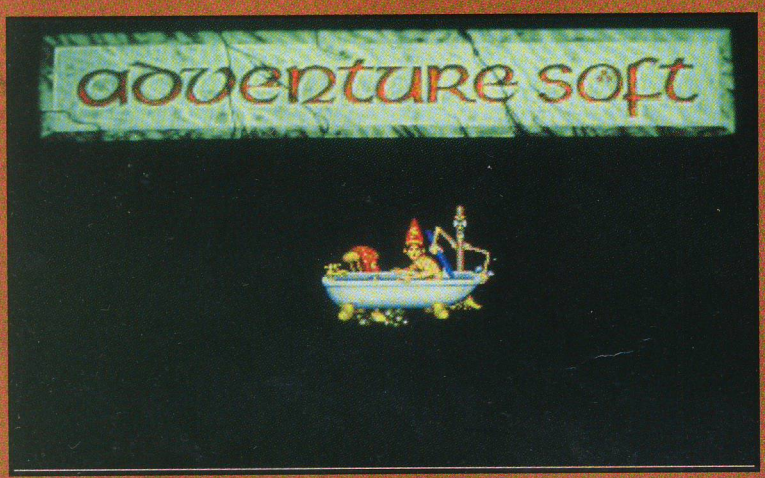
EDITEUR : MILLENIUM
SORTIE : FIN SEPTEMBRE

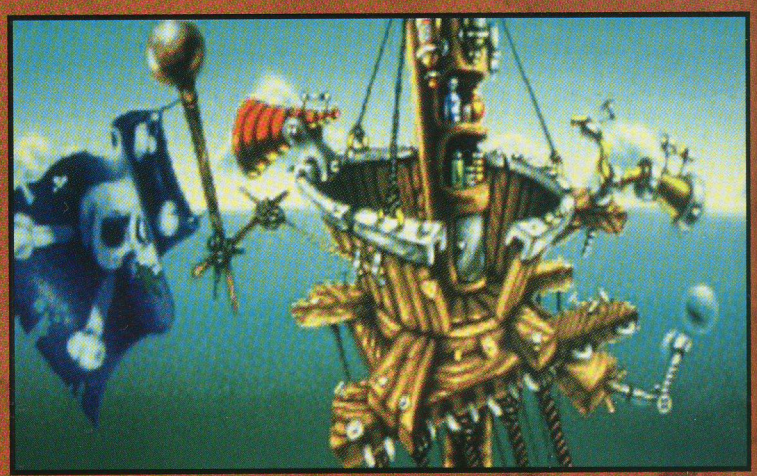


# SIMON THE SORCERER 2

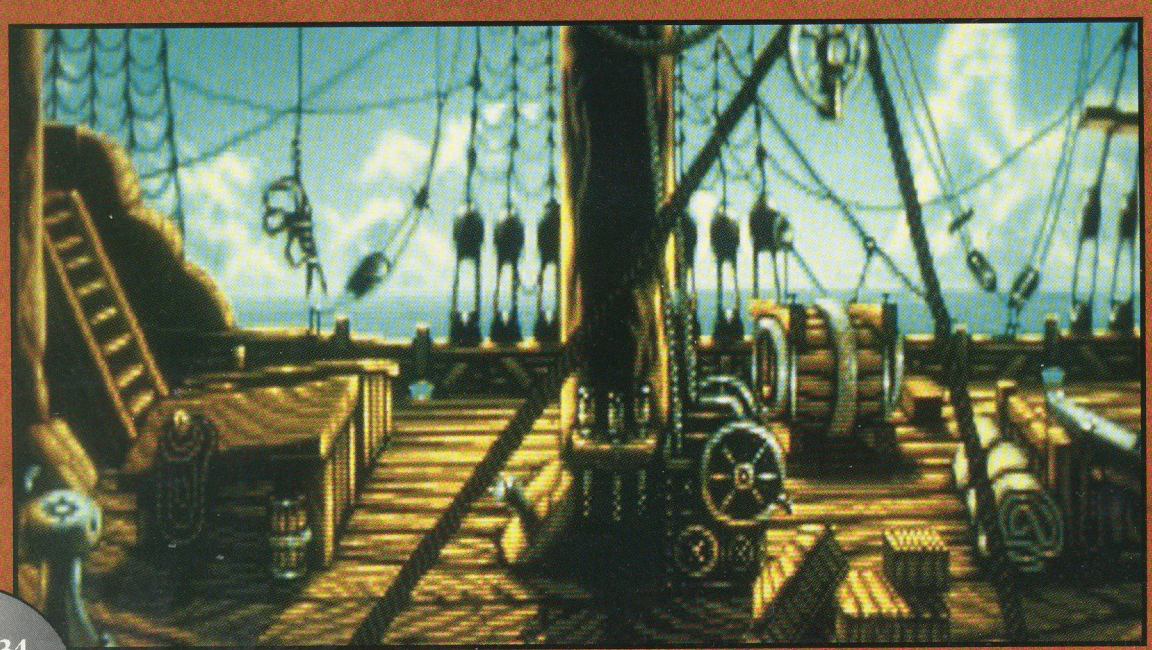
Là, ils font très fort ! Si avec le premier de la série ces anglais avaient touché du bout des doigts les grands noms du jeu d'aventure (LUCAS et SIERRA), je crois que maintenant ils les ont dépassé en qualité graphique et en animation. Regardez, ou plutôt admirez les quelques screenshots et vous serez vite de mon avis ! C'est vrai aussi que ce sont des écrans d'un A1200, seulement tous les jeux sur A1200 n'ont pas encore cette finesse, on en est même loin ! Pour l'histoire, on reprend les mêmes et on recommence. Le vieux Sordide n'a véritablement pas apprécié votre blague la dernière fois (le bain forcé était trop chaud à son goût !). Vu qu'il est très revanchard, il est donc revenu du royaume des morts avec un plan diabolique ! Il a décidé de vous ramener à lui à l'aide d'un placard à voyager dans l'espace-temps, de sa propre fabrication. Comme tout le monde le sait Placard Air Lines est l'une des compagnies de voyage les moins sûres au monde. Vous vous retrouvez donc à côté de chez votre ami, Calypso et non pas dans l'antre de l'éternel méchant. Seulement voilà pour repartir, il vous faut fabriquer 1.21 Gigawatts de puissance pour faire décoller votre navire ! C'est quelque peu repomper sur les Back to the Future, mais bon la devise du créateur de cette série, c'est : "c'est dans les vieux pots qu'on fait de la bonne soupe". D'après lui, le joueur aime se retrouver dans un mode en partie connue, grâce à quelques clins d'oeil. Maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire : prendre racine chez votre revendeur, jusqu'à ce qu'il vous crache le morceau !









EDITEUR : ADVENTURE SOFT

SORTIE : Fin Septembre (apparemment pas de version 500).

# Les News d'Empire software

## DREAMWEB

Dans une ville du futur, une force contrôle la vie des gens. Ce n'est ni le gouvernement, ni les officiels de la ville, affaiblis par un capitalisme rampant, ni par la macro-corporation massive qui domine le peuple skyline et le monde des finances. La force qui affecte tous les gens est la force Dreamweb. Les forces du bien et du mal combattent dans le subconscient de toutes les personnes. Une sorte de monde virtuel. Mais tout n'est pas bien dans le Dreamweb. Le mal est maintenant si fort qu'il menace de supprimer le bien pour toujours, et contrôler le Dreamweb pour l'éternité. Le point faible de ce jeu est le terrain d'action, il est en effet trop petit et la difficulté un peu trop grande au début. Nous attendons la version finale pour mieux juger.






EDITEUR : EMPIRE

SORTIE : SEPTEMBRE

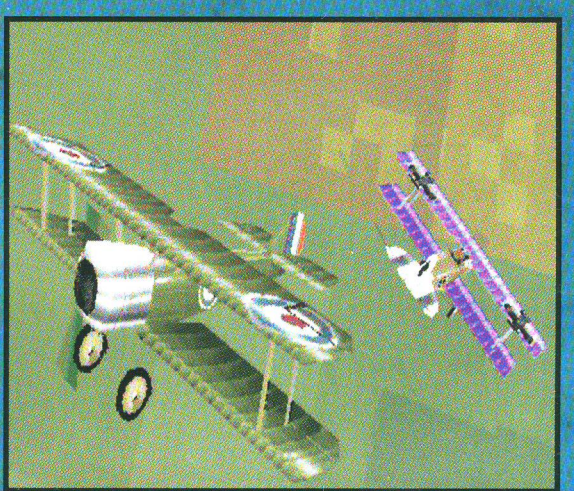
## DAWN PATROL

La première guerre mondiale, vous vous rappelez, avec ces vieux coucous comme dans Banshee, et bien ce seront les avions qui seront mis à votre disposition ainsi qu'à celles vos ennemis. Vous incarnez les gentils (ceux qui ont une pastille bleu/blanc/rouge sur les ailes), et devez détruire ceux qui ont une croix noire sur les ailes (les nazis). Le jeu est en cours de développement sur Amiga, et les deux personnes qui se trouvent sur cette page sont respectivement les programmeurs de ces deux jeux. C'est promis, nous vous parlerons plus en détail de ces derniers lors d'une preview.

EDITEUR : EMPIRE

SORTIE : DECEMBRE








TEST AMIGA

MICROPROSE

| STRATEGIE | |
|---|---|
| 3 DISK | 2 Mo Mini |
| INSTALLABLE | 2 Mo |
| Joy / Cla / Sou | 1 Joueurs |
| DISPO SEPTEMBRE | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | MOYEN |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 82 |
| ANIMATION | / |
| MUSIQUE | 89 |
| BRUITAGE | 67 |
| PRISE EN MAIN | 76 |
| DIFFICULTE | 91 |
| DUREE DE VIE | 93 |

| | |
|---|---|
| AMBIANCE | 77 |
| ERGONOMIE | 69 |

AMIGA CONCEPT 84%

Jeu en français
Musique excellentes !

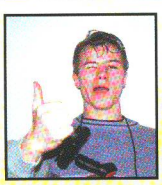
GOOD & BOF

Combats spatiaux

| | | | |
|---|---|---|---|
| ✓ | A 500 | ✓ | A 2000 |
| ✓ | A 500+ | ✓ | A 3000 |
| ✓ | A 600 | ✓ | A 4000 |
| ✓ | A 1200 | ○ | CD 32 |

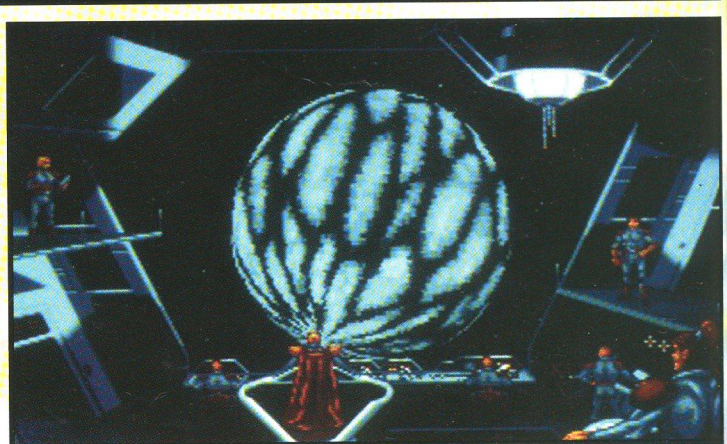
# STAR LORD

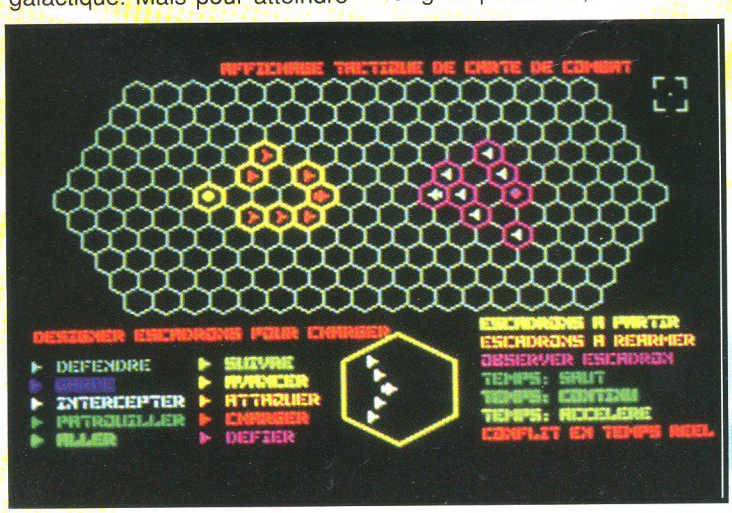


Chapô : Eh oui, je suis encore là pour vous expliquer et décrire un jeu de stratégie, cette fois-ci dans un contexte Space Opera. Un jeu de stratégie nommé : STARLORD, le jeu de domination galactique.

Dans ce logiciel, pondu par la merveilleuse firme Microprose Strategy, vous incarnez un seigneur de la galaxie bien décidé à devenir l'empereur galactique. Mais pour atteindre ce but, le chemin risque d'être long et périlleux, voire dangereux ! Pour parvenir à vos fins, vous pourrez utiliser plusieurs possibilités : la diplomatie, le commerce, les alliances ou les forces armées (je vous l'accorde, l'intérêt de STARLORD ne réside pas dans ses côtés novateurs). Allons-y !

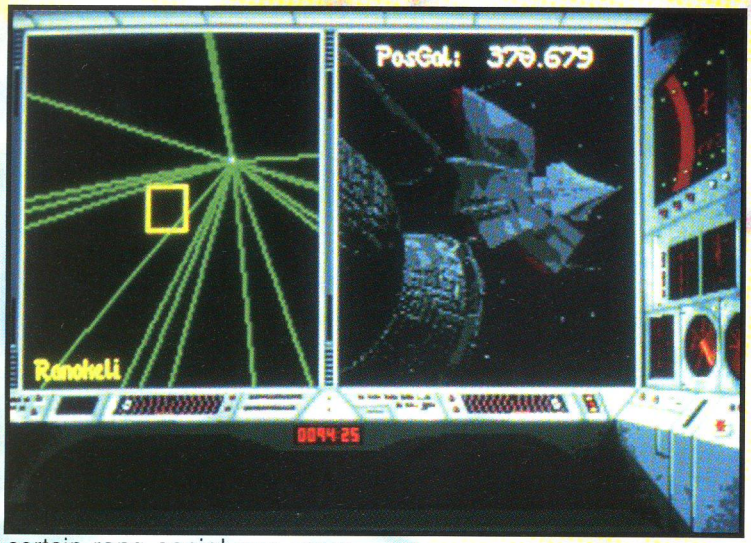





*La phase tactique d'un combat est un facteur déterminant si vous voulez espérer gagner. En rose, ce sont les vaisseaux ennemis, en jaune les votres.*

## LE SYSTEME FEODAL...

Comme je vous l'ai dit, vous prendrez le rôle d'un seigneur, dans un système féodal peu complexe. Le plus bas des vassaux se nomme seigneur, ensuite vient le comte, le duc, le roi et enfin le plus grand suzerain : l'empereur. Vous serez donc un noble avec un




certain rang social que vous aurez préalablement sélectionné (la difficulté varie selon ce dernier critère). Vous gravirez les échelons grâce aux nouvelles étoiles que vous aurez conquis. Pour cela, votre armada de vaisseaux devra être supérieure aux cuirassés ennemis qui défendront l'étoile. Mais toute cette violence pourra être évitée si vous faites preuve de tact et de diplomatie. En effet, avant l'approche de toute étoile vous devrez vous présenter au souverain, et attendre une réponse pour la demande d'atterrissage. Si le souverain fait partie de votre famille et que vous n'avez pas de griefs envers lui, vous aurez certains avantages. Lorsque vous arriverez au centre de commerce de la planète, vous pourrez en toute liberté, et si bien-sûr les bénéfices sont intéressants, spéculer sur toutes les marchandises. Celles que vous transportez sont utiles en tout point : l'eau et la nourriture pour votre étoile patrie, du carburant pour votre vaisseau-mère, des armes pour les mercenaires, des vaisseaux pour votre flotte spatiale, etc...




### LA STRUCTURE DU LOGICIEL...

L'ergonomie de STARLORD laisse à désirer : un mélange de joystick, de souris et de clavier un peu brouillon. Les graphismes de ce jeu sont totalement acceptables, les couleurs bien choisies, et même les scènes d'arcade en trois dimensions sont relativement impressionnantes. Lors des attaques stellaires, vous pouvez prendre les commandes de votre vaisseau amiral ou laisser en pilote automatique. Plus tard, d'autres armes et équipements seront à votre entière disposition (missiles, canons, turbo-boost, et bien d'autres qui vous sont décrites dans le manuel auxiliaire fourni avec le jeu). Un problème est à noter : l'ambiance futuriste est très mal rendue, sauf par contre lors des scènes d'assaut où la musique (et la seule !) est excellente. Une musique détonante, rappelant "la marche impériale" de Star Wars. La passerelle de commande de votre vaisseau est en fait le sommaire du jeu. A partir de ce poste, vous avez accès à la bibliothèque, aux renseignements familiaux, aux cartes spatiales, aux ressources de votre planète, etc...

### LA BALANCE...

Je pèse le pour et le contre à l'égard de ce jeu de stratégie qu'est STARLORD. Le pour, parce que son intérêt de jeu est réellement impressionnant, ainsi que le temps de monter en grade pour accéder au statut d'empereur et d'explorer toute la galaxie (la taille de la galaxie est très bien rendue), vous en aurez pour de longues nuits blanches. Le contre, car le jeu en lui-même n'est pas exploité jusqu'au maximum de ses possibilités. Même si l'ambiance des combats est au top, la 3D aurait pu être mieux.

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Elite**
**Frontier**

Au final, dans la lignée des ELITE, FRONTIER, K 240, le jeu STARLORD occupe, malgré tout, une très bonne place.

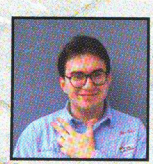
**LAURENT**



**AVIS**

Moi qui ne suis pas très chaud pour ce genre de jeux, là j'ai été gâté ! On en revient aux jeux de stratégie qui refilent des boutons à tous ceux qui comme moi apprécient un minimum de qualité dans la réalisation technique. Ici on a le droit à une succession de tableaux inanimés, plus ou moins beaux, des musiques et des sons qui se font remarquer par leur absence, enfin tout pour me donner envie de dormir. Comme en plus le jeu est assez complexe, il faut avoir envie de s'y plonger, moi je ne le conseillerai qu'aux inconditionnels de bilans et de chiffres !

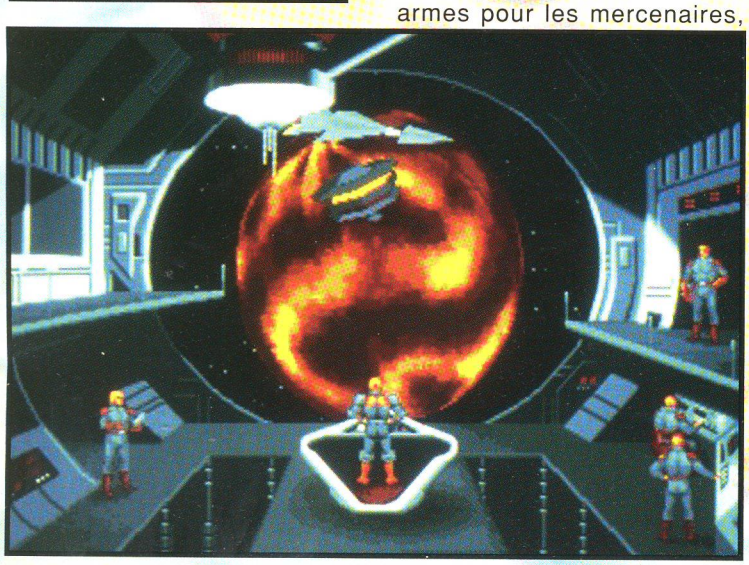
**FABIEN**



**AVIS**

Devenir le seigneur des étoiles, qui n'a jamais rêvé d'avoir un tel pouvoir... Et bien c'est chose faite avec STARLORD de Microprose. Après sa réussite sur PC (vous savez, ces machines qui sortent des jeux moins bien que sur mon Gameboy), il nous arrive tout droit des fourneaux pour notre Amiga. Préparez-vous a passer de longues nuits blanches devant votre machine. Je ne vous raconterait pas l'histoire car elle vous est bien mieux contée dans le test, mais c'est un grand jeu.

**FRANCK**





# TEST AMIGA

# WORLD CUP USA

U.S. GOLD

| FOOTBALL | |
|---|---|
| 2 DISK | 1 Mo Mini |
| INSTALLABLE | 1,5 Mo |
| JOYSTICK | 1-24 Joueurs |
| DEJA DISPO | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 69 |
| ANIMATION | 65 |
| MUSIQUE | 75 |
| BRUITAGE | 53 |
| PRISE EN MAIN | 69 |
| DIFFICULTE | 87 |
| DUREE DE VIE | 53 |

| | |
|---|---|
| AMBIANCE | 45 |
| SENSATION | 42 |

AMIGA CONCEPT

55%

Un grand choix de paramétrage

GOOD & BOF

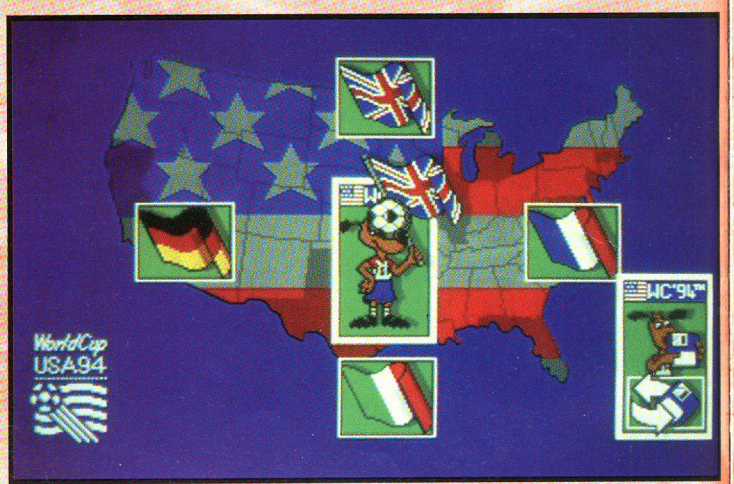
Tout le reste

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



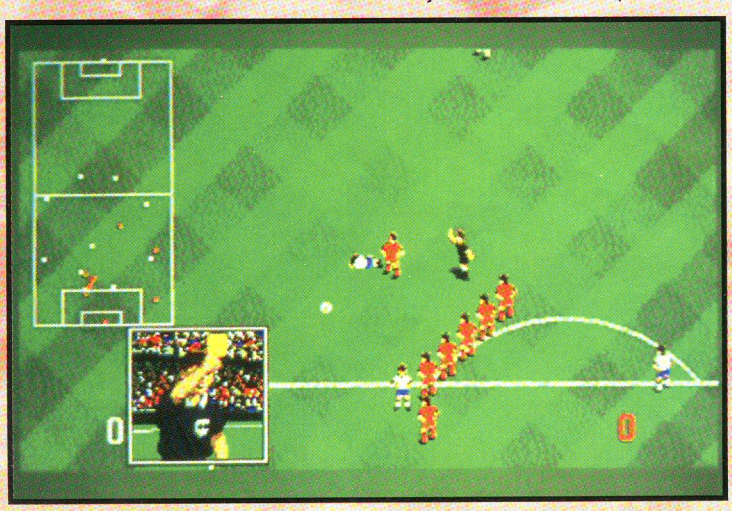
AVEC SIERRA SOCCER ET FIFA, WORLD CUP FAIT PARTIE DES JEUX DE FOOT LES PLUS ATTENDUS DE L'ANNEE, COUPE DU MONDE OBLIGE. C'EST AUSSI CELUI QUI A BENEFICIE DE LA LICENCE OFFICIELLE, CE QUI NOUS LAISSAIT ESPERER DU TRES GRAND FOOT.

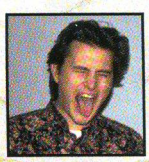



### LA MISE EN CONDITION, PAS A PAS...

Pour commencer par le début, l'intro, oui y'en a une, courte et simple, mais elle est là et met en scène avec humour la mascotte de cette coupe du monde : un cabot aux allures de Satanas (vous savez bien, celui qui ricane comme un asmathique dans le dessin animé "les fous du volant"). Pour ce qui est des menus, y'a pas plus clean : encore une fois, la coqueluche est mise en scène un maximum de fois (faut bien rentabiliser la licence officielle) ; toujours avec beaucoup d'humour, les différentes options sont matérialisées par un comportement différent et adéquat de la mascotte (jugez par vous-même sur les photos, c'est très ergonomique) ; coupe du monde, match amical et entraînement rien de plus classique pour satisfaire vos instincts primitifs de battant (à noter que vous pouvez aussi vous entraîner aux tirs fixes ou penalties et pour les adeptes de la triche, le mode entraînement met d'office l'arbitre en votre faveur). Ces menus, j'le répète, sont cleans et hyper fonctionnels car le paramètrage de vos rencontres atteint un niveau jusqu'alors inégalé : règle du retour de la balle pour le gardien, hors jeu, météo, radar, édition du maillot, contrôle manuel du gardien, ballon bloqué au joueur, contrôle du dribble... Alors, c'est pas beau tout ça ? Quant à la formation, vous pouvez là aussi placer vos joueurs au mètre près mais ce n'est pas aussi poussé que dans FIFA ou vous pouvez carrément déterminer des tactiques de recouvrement du terrain selon l'action.





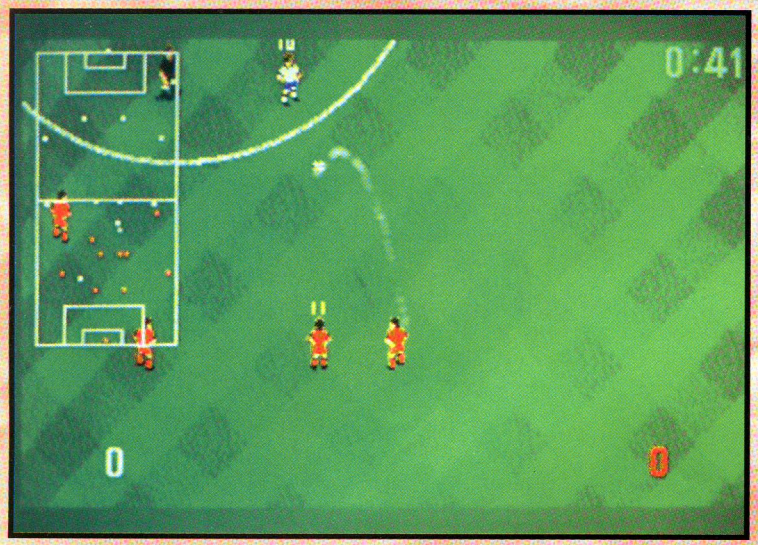
### AVIS

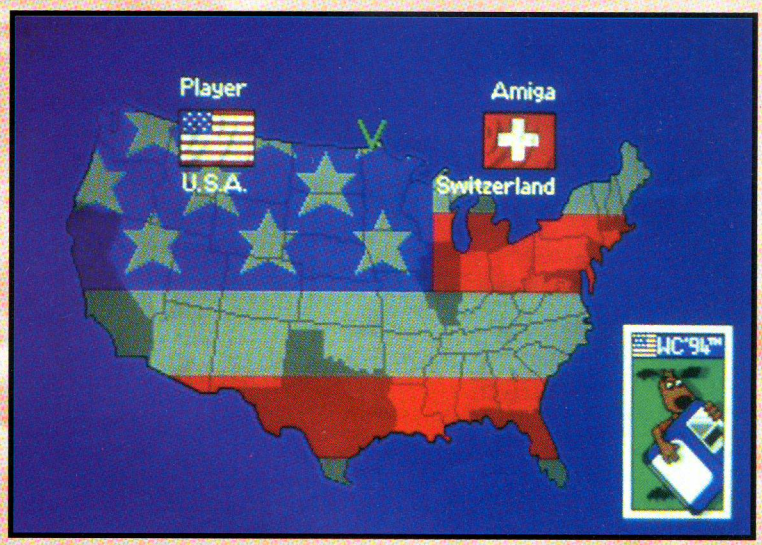
Quelle déception ! Ici, nous nous attendions tous à voir un nouveau jeu de foot à la hauteur de SIERRA SOCCER. Le réalisme et la jouabilité de ce soft sont absolument déplorables, seule la réalisation arrive à tirer son épingle du jeu. WORLD CUP SOCCER'94 se noie dans la masse des jeux de foot bas de gamme que l'on charge qu'une seule fois. A éviter de toute urgence....

**JEROME**

### LES PRELEMINAIRES, C'EST BIEN BEAU, MAIS L'ACTION DANS TOUT CA ?

Ce n'est qu'une fois que vous avez énervé votre adversaire à régler avec obsession durant




20 minutes tous vos paramètres que vous pouvez enfin pénétrer sur le terrain ; vous ne demander plus qu'à faire vos preuves. Côté graphismes, on commence à regretter d'avoir quitté les menus. La pelouse du terrain est bien travaillée mais ça manque rigoureusement de couleurs donc. La vue est classique, du dessus avec un jeu vertical. Après tirage au sort effectué par l'arbitre pour déterminer celui qui aura la balle, première passe... deuxième, tacle de l'adversaire, vous essayez à votre tour de reprendre la balle, sans résultat puisque les tacles ne sont pas évidents : ce n'est qu'à proximité du joueur détenteur du ballon que votre joueur peut s'écrouler pour tenter de dérober la balle. Quand vous arrivez enfin à tacler votre adversaire et si vous arrivez à lui piquer le ballon, les joueurs se figent littéralement pendant une seconde (sans doute une tentative de la part des programmeurs de simuler le tour de passe-passe qui se déroule à ce moment là). Autre innovation qui se retrouve aussi dans Empire Soccer, chaque intervention de l'arbitre ou bien des juges de lignes est retranscrite graphiquement dans une petite




fenêtre qui apparait soudain à l'écran : c'est pas franchement beau, ça crée des longueurs pendant le match et c'est franchement chiant à la longue. Les tirs au pied sont, eux, bien retranscrits par contre avec un indicateur de direction comme dans O.M Super Foot (qui a été rebaptisé d'ailleurs pour une petite histoire qui a fait Tapisserie). Si vous voulez avoir accès aux options pendant le match, aucun problème, il suffit de faire appel à la pause (touche P) ce qui vous permettra d'effectuer un changement de joueur ou de formation, désactiver le radar ou bien



revisualiser une action qui vient d'avoir lieu (20 secondes de magnétoscope tout au plus). Le blème, c'est que le fait de pouvoir interrompre le match sans cesse et à n'importe quel moment, n'aboutit pas à une jouabilité réaliste (imaginez seulement votre adversaire, mauvais joueur comme pas deux, qui se met à changer sa tactique toutes les 15 secondes... je ne citerais personne !).



**AVIS**

Mais qu'est-ce que c'est que cette daube ? Non mais faut pas déconner là dites donc ! Rien que pour le chargement j'ai eu le temps de rentrer chez moi, de prendre un bain, de bouffer un morceau et quand j'reviens il est toujours pas chargé. Non mais ça va pas la tête ? J'ai failli croire que le jeu avait beugué. En plus le jeu, vous repasserez! Y pue du cul ce truc, il n'y a que la présentation qu'est bien. Allez allez, remballez-moi ça et ramenez-le avec plus de graphismes, plus de maniabilité, plus de bruitages, bref, plus de tout. ciao!

**FABINNOU**

**BREF, BREF, BREF... MAIS OU C'EST QU'ON TROUVE T'Y PAS LE PLAISIR DE JOUER, T'Y ???**

Pour ne rien oublier et par le souci de ne rien pardonner à ce qui aurait dû être l'un des meilleurs jeux de foot, sachez que les bruitages sont ignoblement atroces, un semblant d'ambiance sonore qui réagit pourtant à vos actions. Ne nous leurrons pas non plus sur la jouabilité, elle ne relève en rien le niveau général, bien au contraire ; les sprites d'animations ne sont pas assez nombreux ce qui rend l'animation quelque peu saccadée. En essayant les trois différents niveaux de vitesse du jeu, aucun ne vous apporte vraiment satisfaction puisqu'en mode rapide (trop speed à mon goût d'ailleurs) le jeu est entrecoupé par les interventions d'arbitres trop longues et autres tacles qui vous figent littéralement. Enfin, dernière chose, lorsque vous tirez trop fort le scrolling n'a pas le temps de suivre le ballon et vous restez comme un con, deux à trois secondes, à vous demander où est passé la balle : c'est vachement pratique quand vous devez manuellement intercepter le ballon avec votre gardien que vous n'apercevez même pas !!

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Striker**
**International soccer**

Voilà donc un test de deux pages qui ne brille pas mais comme on espérait beaucoup de cette version on a quand même tenu à bien tout vous expliquer. Décidément, plus que jamais, Sierra Soccer est indétrônable dans cette saga des jeux de foot qui n'en finit plus (ouf !).

**IMRE**

# TEST AMIGA

# VALHALLA

VULCAN SOFTWARE

| AVENTURE | |
|---|---|
| 6 DISK | 1 Mo Mini |
| INSTALLABLE | 4 Mo |
| JOYSTICK | 1 Joueur |
| DISPO BIENTÔT | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 75 |
| ANIMATION | 82 |
| MUSIQUE | / |
| BRUITAGE | 85 |
| PRISE EN MAIN | 89 |
| DIFFICULTE | 83 |
| DUREE DE VIE | 71 |

| | |
|---|---|
| AMBIANCE | 72 |
| ORIGINALITE | 79 |

AMIGA CONCEPT 80%

Tout le jeu est parlé
Une aventure dont la difficulté est progressive

GOOD & BOF

Les digits en anglais assez incompréhensibles
Le jeu assez terne

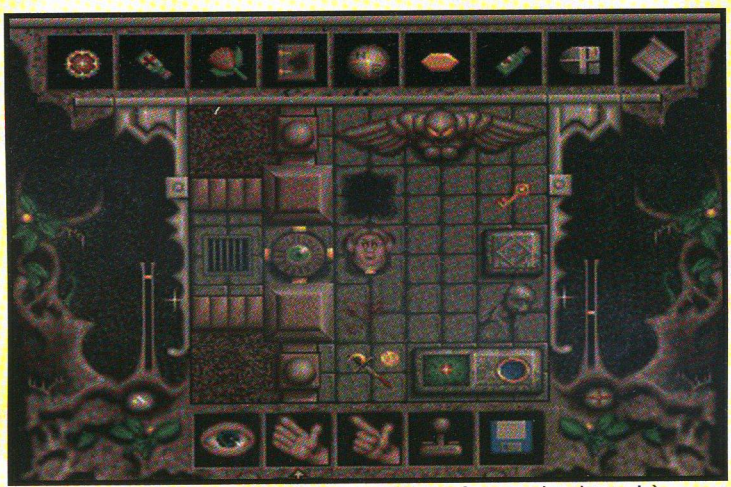
| | | | |
|---|---|---|---|
| ✓ | A 500 | ✓ | A 2000 |
| ✓ | A 500+ | ✓ | A 3000 |
| ✓ | A 600 | ✓ | A 4000 |
| ✓ | A 1200 | ○ | CD 32 |



Si parfois il arrive qu'un jeu soit attendu pendant longtemps et qu'à la clé tout le monde soit déçu, il peut arriver le contraire, un jeu qui ne soit attendu par personne et BOUMM ! on se le prend en pleine poire!

Le moins que l'on puisse dire c'est que personne n'avait entendu parler de ce jeu ni même de cette nouvelle société, qui édite VALHALLA, Vulcan Software. Remarquez, comme ça, on ne peut être que surpris !



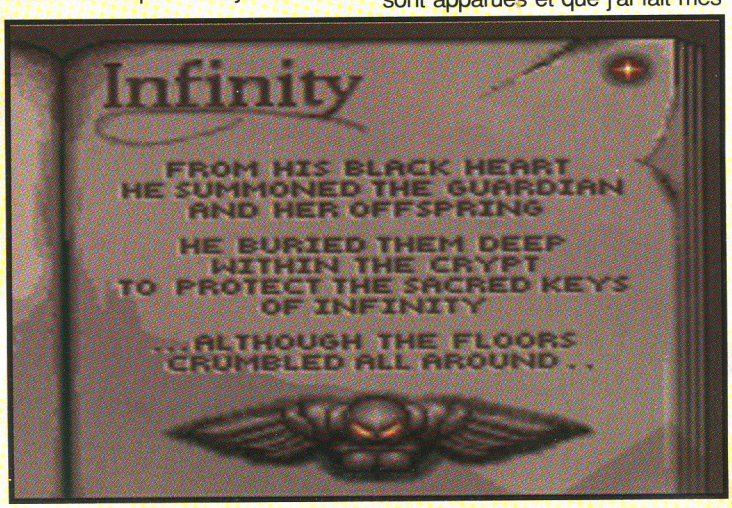
La grande originalité pour un éditeur, en particulier sur Amiga, c'est de commencer par un jeu de rôle-aventure, alors que tous les autres ont abandonné ce genre de jeu. C'est une bonne manière de se faire remarquer, de se démarquer et c'est pas nous qui nous en plaignerons !

## UNE IMPRESSION DE DEJA LU !

Ce n'est pas au niveau de l'histoire que Vulcan a décidé de se différencier, on peut même dire qu'ils ont pris le scénar' le plus bateau possible. Ils sont quand même assez francs parce qu'ils n'ont même pas essayé de faire du neuf avec du vieux. Là, on a du vieux et on le garde : Le Prince de Valhalla a vu son père se faire assassiner par son oncle, The Lord of Infinity (Ah !! les histoires de famille, que ferait-on sans elles). Trois années après une guerre sans merci, le royaume tombe sous la domination des Ténèbres.

Quelques dix années plus tard, votre barbe a poussé, vous décidez donc que vous êtes en âge de reconquérir vos terres et de faire payer à votre oncle tous ses crimes odieux !

J'avoue que là je n'étais pas étonné que l'on n'est pas entendu parler plus tôt de ce jeu, mais dès que j'ai mis la disquette dans le lecteur, que les premières images sont apparues et que j'ai fait mes premiers pas (dans le jeu, bien entendu), je me suis dit : tu n'es qu'un crétin de juger si vite!




## AVIS

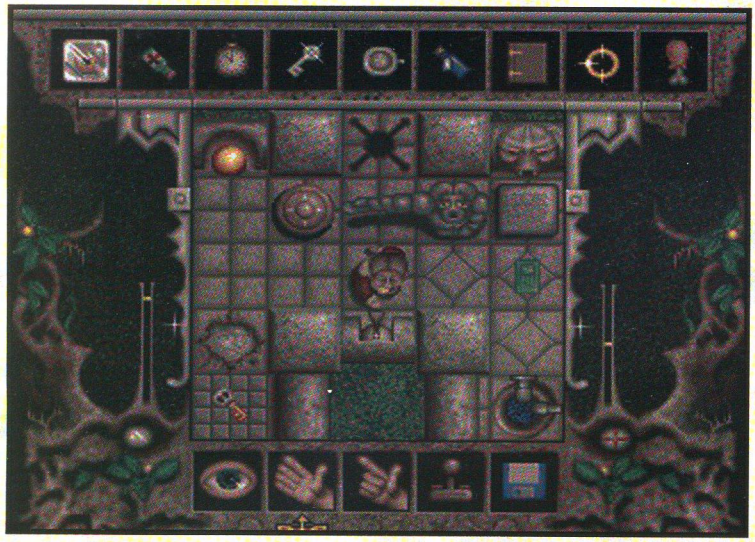


Voici le premier jeu du nouveau et prometteur éditeur, Vulcan Software. Les avis sont très partagés (il n'y a qu'à jeter un coup d'oeil dans les revues anglaises), mais quoiqu'il en soit, on ne peut nier le fait que le jeu bénéficie d'aspects novateurs. Par exemple, le fait que ce soit par les dires du héros que l'on découvre, comprend, et résolve les énigmes ("speech adventure" comme y dise les gars) est véritablement intéressant et sympathique. Même si c'est de l'anglais, sachez que les voix sont admirablement digitalisées, mais tout le monde ne com-prend pas la langue de Shakespeare, c'est vrai ! Cela dit, moi j'accroche. Oui, parce-qu'en plus l'aventure est réellement prenante.

**CYRIL**

## QUEL SYSTEME DE JEU !!!

Il explique en grande partie les bonnes critiques que le jeu a eu dans la presse anglaise, parce qu'il est extrêmement convivial et même à la limite, il l'est un peu trop. Je vous explique. C'est sûr, la barre d'action apparaît après une simple pression, sur le fire, de votre doigt boudiné et du fait qu'il n'y a pas énormément d'actions disponibles (regarder, utiliser, prendre, boire) le jeu devient très intuitif mais surtout très simplifié. Ici, on se complique pas la vie, on ne lance pas de sort, le personnage n'est pas en constante évolution... Pour tous les amateurs de jeux complexes, c'est râpé, par contre pour tous ceux qui débutent dans ce genre de jeux, il est parfait. Mais



départ vous n'aurez à résoudre que des énigmes en rapport avec des objets que vous trouverez, mais au fur et à mesure vous rencontrerez d'autres personnages avec lesquels la communication prendra une place de plus en plus importante. Les énigmes ne se résoudront que par le biais des personnages.

### CA PARLE !

L'autre grosse innovation de VALHALLA, c'est qu'absolument toute l'aventure est parlée. Fini les textes sans fin, très lourds à gérer. La scène étant vu d'au-dessus, à chaque fois que votre héros fait une action, il lève la tête et ponctue son action par un petit commentaire. C'est vraiment très chouette mais il y a un big problème de posé. Quand on n'est pas anglais, ce n'est pas forcément de la tarte de comprendre tout le vocabulaire, encore moins si on est mauvais dans la langue de SHAKESPEARE. Surtout ne vous faites pas d'illusion, le jeu n'est pas près de sortir francisé, vu la taille de l'éditeur ! Le graphisme, lui, est joli mais sans plus. En fait c'est surtout au niveau des couleurs qu'il ne tranche pas assez. Ce petit problème est largement compensé par la qualité des animations, qui sont vraiment sans défauts (à part qu'il n'y en a peut-être pas assez) ; la démarche du héros est fluide et en plus originale (les mains dans le dos). Toute la rédaction a été agréablement surprise par ce petit soft sans prétentions, mais qui s'en sort à merveille. Le seul véritable défaut est en même temps son plus gros avantage, c'est-à-dire les digit'. Cela s'améliorera certainement avec leurs prochains jeux, et je dirai même plus que cela promet pour le futur de cette société !

**FABIEN**



attention, car si le système de jeu est simple, l'aventure en elle-même ne l'est pas.

### ATTENTION AU CRANE !

L'aventure est loin d'être de tout repos. Si vous comptiez finir le jeu en une nuit, vous vous êtes lourdement trompé. Il tient quand même sur 6 disquettes, il y a de quoi vous tenir en haleine pendant un petit moment, et surtout de quoi vous donner des maux de tête carabinés. Les énigmes sont très nombreuses, difficiles à résoudre mais heureusement logiques ! De plus, le jeu est évolutif ; en effet, au



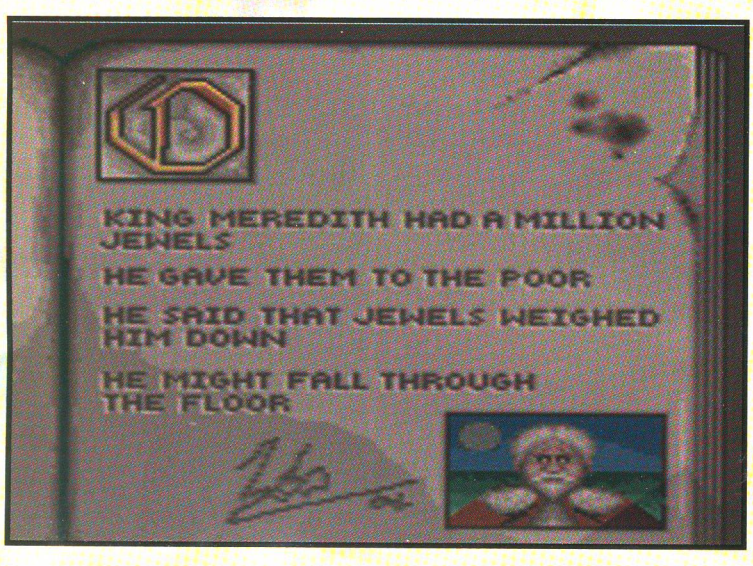
### AVIS

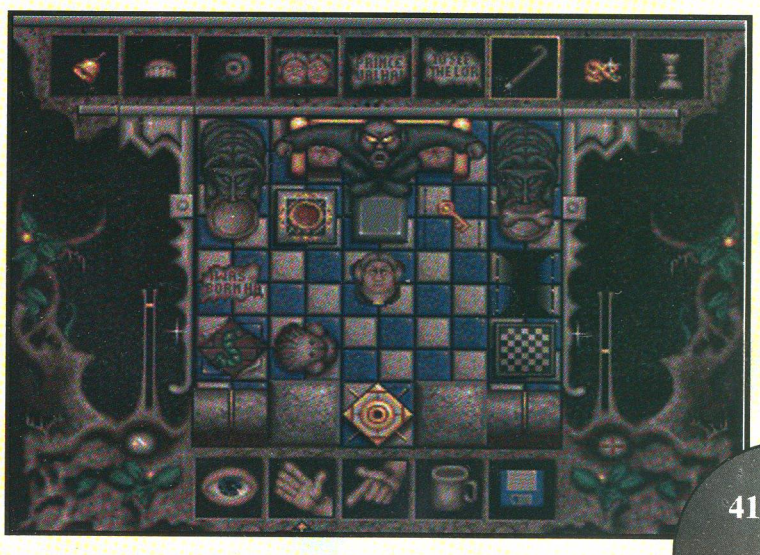
La grande innovation se situe au niveau des dialogues... car se sont vraiment des répliques, plus rien d'écrit à l'écran donc. (Bon d'accord c'est en anglais, faut donc déchiffrer la prononciation mais c'est un très bon exercice). Et ne pensez pas que la qualité sonore soit à déplorer puisque vous n'avez pas affaire à des voix robotisées, mais elles s'accordent en Arménie avec l'ambiance du jeu (cf. Gérard l'harmonien)... On a presque envie de lui répondre, à Valhalla. Les graphismes, pour certains, peuvent paraître un peu ternes, sombres, mais à l'inverse de Perihelion (souvenez-vous, les couleurs penchaient aussi vers le marron), on a pas cette sensation de somnolence... Non, bien au contraire puisque je vous l'ai dit, la bande sonore, étonnament bonne, vous maintient en haleine.

**CYRIL**

**DANS LE MÊME GENRE :**

**Cadaver**
**Darkmere**



# TEST AMIGA

# BUMP N BURN

GRANDSLAM

| | |
|---|---|
| COURSE DE VOITURE | |
| 6 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| JOYSTICK | 1-2 Joueurs |
| DISPO SEPTEMBRE | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | LENT |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 79 |
| ANIMATION | 79 |
| MUSIQUE | 62 |
| BRUITAGE | 75 |
| PRISE EN MAIN | 88 |
| DIFFICULTE | 80 |
| DUREE DE VIE | 82 |

| | |
|---|---|
| MANIABILITE | 90 |
| ORIGINALITE | 92 |

AMIGA CONCEPT

77%

L'originalité des circuits
Les dessins des voitures

GOOD & BOF

La musique est trop naze
C'est pas assez rapide

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

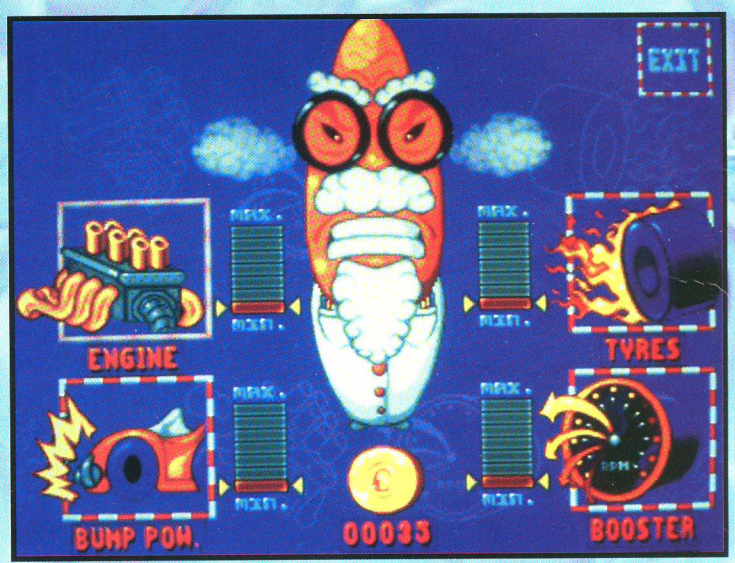





Chapeau : Voici un jeu de course pour le moins original... Presque rien à voir avec LOTUS, CRAZY CARS, et autres du genre, un nouveau style de course de voitures est arrivé : BUMP'N' BURN.

### ON DEMARRE...

Je l'avoue, BUMP'N'BURN était un jeu qui ne m'inspirait vraiment pas au départ, surtout qu'on ne m'en avait pas dit le plus grand bien. J'ouvre la boîte de jeu sans trop de conviction, et je découvre six disquettes ! "Oh là là, quelle galère..." me dis-je. Je prend mon courage à deux mains et deux pieds pour insérer la première disquette. Présentation, menu principal, je choisis mes options (pas très nombreuses), et je sélectionne le "start game". Allez, c'est parti ! Après plusieurs longues secondes d'attente, le computer me demande d'insérer la disquette 3, puis la disquette 6, puis de nouveau la 3... Aïe aïe aïe, mes pauvres petits doigts vont souffrir à force de changer de disquette toutes les dix secondes ! M'enfin, passons au jeu.




*Entre deux courses, et selon ce que vous avez récolté sur le circuit, une boutique vous permet d'accroitre vos options*




*Des tremplins vous permettent d'éviter certains obstacles.*

### MAD MAX XVIII, LE RETOUR TURBO DE LA REVANCHE DU FILS 2

Donc, après toutes ces pénibles manoeuvres, le jeu s'affiche enfin. Ma voiture a une belle gueule, mais les dessins font un peu trop "bébé" à mon goût. Le feu passe au vert et zou ! En route pour l'aventure. Je double petit à petit







les voitures de mes adversaires qui m'ont l'air d'être sorties tout droit d'un des films de Mad Max... Ah ! Je suis deuze, j'essaye de doubler le mec qu'est en tête, il s'appelle Count Chaos et c'est lui qu'il faut battre... Mais j'y arrive pas. Ben c'est normal vu qu'il me balance un nuage de fumée noire dans la gueule, et puis après ça il dépose une mine, puis une big flaque d'huile devant ma super voiture à la K2000 (enfin presque...). J'explose, je me plante dans le décor... Aaaaargh ! Y'a tout plein de TNT partout ! Ouf, j'ai réussi à éviter le pire... Heureusement qu'il y avait des sortes de missiles parterre pour me propulser par-dessus ! De retour sur la route, je me fais doubler par une... non, deux... non, trois, quatre, cinq saleté de bagnoles ! Je me surprend alors à m'intéresser au jeu. Je fonce, je passe au-dessus d'un grosse étoile dorée, et que découvre-je alors ?! Je découvre que moi aussi je peux placer des mines, des flaques d'huile, ou même avoir des munitions pour tirer sur mes adversaires afin de les envoyer à leur tour dans le décor. Et oui, ça c'est original : à chaque fois qu'on passe sur une étoile ça nous donne une option différente (mines et flaques d'huile donc, mais aussi écrans de fumée, murs - qui ralentit vachement ceux de derrière - et même un turbo, une possibilité d'être invulnérable pendant quelques secondes et plein d'autres trucs comme ça qui nous aideront à arriver premier à l'issue de la course), et y'a même des "missiles à tête chercheuse" !! Et pis des pièces de monnaie sur la route qu'il ne faut pas omettre de prendre, car elle servent à améliorer votre engin en l'équipant chez un certain Professeur Four-stroke McChoke (propriétaire d'un "magasin automobile").

Ce que je ne vous ai pas encore dit, c'est que vous avez le choix entre sept circuits, tous plus délirants et bizarroïdes les uns des autres : dans la Ville en guerre, y'a des chars, des avions qui bombardent la route, des cratères, des barbelés et de la TNT. Sur le Circuit de vitesse, vous vous amuserez à rouler sur les grands virages relevés tandis que dans les Fiords gelés, vous rencontrerez des pingouins (qu'il faudra éviter pour ne pas être prisonnier), ainsi que d'énormes boules et bons-hommes de neige sur la route, sans oublier le verglas ! Par ailleurs, dans la Forêt abattue, ce seront des troncs d'arbres qui vous barreront la route avant d'emprunter des ponts hyper étroits rendant les traversées des rivières dangereuses. En vous "promenant" dans le Cimetière hanté, il vous faudra éviter les citrouilles et les fantômes, et utiliser les cerceuils comme tremplins avant de vous engager dans le Monde des bonbons, où des sèche-cheveux vous dévient de votre trajectoire et où les capsules des bouteilles de Coca (pour ne pas citer la marque) sautent dans tous les sens et vous font buter sur des pop-corns rebondissants. Et enfin, le dernier circuit se trouve sur le Volcan. Là, faites attention aux ptérodactyles et aux boules de feu qui tombent sur votre carrosserie... Mais méfiez-vous aussi des ponts délabrés qui traversent des précipices vertigineux ! Vous voyez que c'est pas si facile que ça...




*Un train qui passe, un fantôme qui surgit du vide. A chaque tableau de nouvelles surprises vous attedent.*



## AVIS

Il s'agit d'une course automobile ayant pour but de détrôner le grand et talentueux COUNT CHAOS. Vous avez le choix entre plusieurs personnages (Mr Fabulous, Dodgy Dino's, Franck 'n' Steiner...), et plusieurs circuits. Selon le circuit choisi, vous rencontrerez des bonbons, des cercueils, des fantômes, des pingouins, des ovnis, des barbelés, des boules de feu..., qu'il faudra bien-sûr éviter ! Vous pourrez également faire vos courses avec les pièces recueillies lors du parcours. J'ai apprécié ce jeu car ce n'est pas une course automobile ordinaire. Il n'est pas lassant, et pour réussir à vaincre ce sa.. c.. de COUNT CHAOS, il faut vous accrocher. Bon courage !

**ISABELLE**



## AVIS

BUMP'N'BURN n'est pas intéressant ? Eh bien, jugez par vous-même ! Si le jeu est en cover-disk, c'est qu'à deux vous avez de beaux challenges en perspective. Au premier abord, c'est vrai qu'il y a quelques ressemblances avec LOTUS, mais quand on commence à y jouer ça n'a plus rien à voir, c'est carrément plus fendar ! L'anim' est bien fluide mais un peu plus de vitesse n'aurait rien gâché ! J'apprécie surtout la multitude d'obstacles, de gadgets qui font que l'issue d'une course n'est jamais jouée avant d'avoir franchi la ligne d'arrivée. Côté chargement y'a pas intérêt à être pressé ; l'installation sur disque dur aurait apporté un très grand PLUS.

**IMRE**

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Lotus**
**Buggy Boy**

### CE QUE J'AI OUBLIE DE DIRE...

Le graphisme n'est pas mauvais, c'est marrant et plein de couleurs, la maniabilité est canon, on peut jouer seul en écran plein ou divisé, on a le choix entre sept personnages et trois modes de vitesse, la musique est un peu saoulante mais on n'y fait pas trop gaffe. Si votre Amiga possède 1 Mo de mémoire CHIP, vous aurez des effets sonores supplémentaires. Côté jeu, je vous conseille de jouer à deux, c'est beaucoup plus éclatant que tout seul. Sur ce, avant que vous ne courriez l'acheter, je vous souhaite de bonnes heures de délire. A+...

**LEYLA**



# TEST AMIGA

# Wild Cup Soccer

MILLENNIUM

| FOOTBALL / BASTON | |
|---|---|
| 2 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| JOYSTICK | 1-2 Joueurs |
| DEJA DISPO | FRA |

| SAUVEGARDE | OUI |
|---|---|
| CHARGEMENT | MOYEN |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 74 |
| ANIMATION | 62 |
| MUSIQUE | 82 |
| BRUITAGE | 79 |
| PRISE EN MAIN | 80 |
| DIFFICULTE | 40 |
| DUREE DE VIE | 35 |

| | |
|---|---|
| ORIGINALITE | 75 |
| SENSATION | 48 |

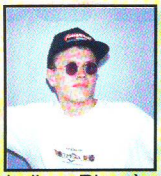
AMIGA CONCEPT 67%

Le fait de pouvoir bousiller sauvagement l'adversaire.

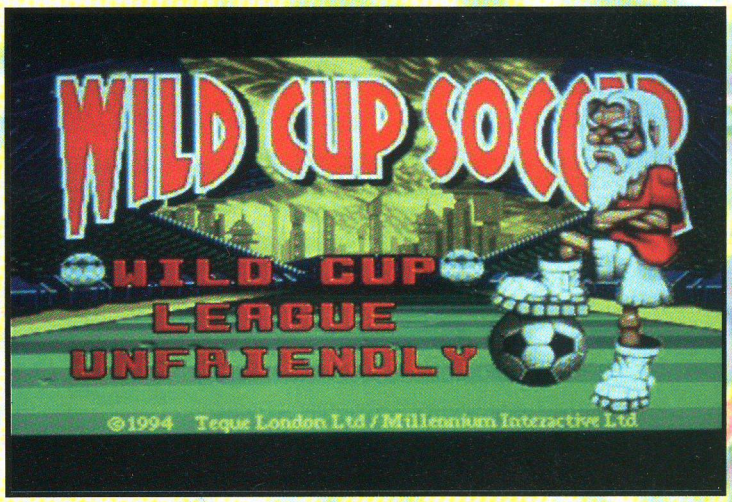
GOOD & BOF

Impossible de diriger ses shoots. Au bout de 2 parties, on n'y touche plus.

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



Le virus Coupe du Monde est réellement contagieux. Millénium n'y échappe pas. Voici donc un tout nouveau jeu de ballon. Rien à voir avec les autres puisque vous vous opposerez à des vikings, des rhinocéros, des lézards, des lièvres, des singes, des ours, des boucs et des rats. Les règles du football ont quelque peu été remaniées, de telle sorte que les coups violents dans la tronche sont vivement recommandés. Vous l'avez compris, WILD CUP SOCCER est un jeu de foot/baston sur pelouse. Au menu, vous sont proposés une Coupe du Monde, un championnat et une rencontre pas du tout amicale !






*Champ de bataille après une attaque.*

## LES PREPARATIFS

Comme dans tout jeu de football, votre objectif est de marquer des buts dans le camps adverse (pas possible ?!). Pour se faire, il va falloir manager au mieux votre équipe pour qu'elle soit efficace et bien brutale. Avant chaque match, vous pouvez choisir votre formation, celle de votre adversaire, et visionner votre tactique. Il est également possible de vendre et d'acheter des joueurs et des armes (oui oui, des armes !). Mais là, il vous faut de l'argent. C'est en remportant des matchs, des championnats et des coupes que vous vous ferez une petite fortune. Les joueurs sont chers, mais leur valeur est marchandable. Munissez-vous rapidement d'armes. Epées, poignards, boucliers, pistolets et mortiers, tout est permis pour bousiller l'ennemi. Enfin, une option résurrection est envisageable moyennant finance.
Une fois votre équipe parée, le match peut commencer. Un aigle pose le ballon sur le point d'engagement et un arbitre à l'allure plus que douteuse siffle le début des festivités.

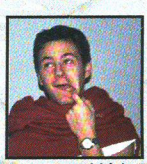


*L'engagement. Attention ça va cogner dur !*

## BOOM DANS LES CAGES ET BOOM DANS LA TRONCHE

La vue du terrain est en 3D isométrique. Ici, pas de touche, pas de sortie de but (des murailles contournent le terrain), pas de coup franc et encore moins de penalty. Bref, la partie n'est jamais interrompue, même en cas de décès de joueurs. Comprenez, il y en a tellement ! Le joueur le plus proche du ballon est contrôlable. De grandes passes en avant et quelques coups bien placés vous permettront de baptiser le score le plus simplement du monde et, à plus long terme, de remporter le match. Autant vous prévenir, tout ceci est d'une facilité insupportable. Au bout de quelques minutes de match, l'intérêt n'est plus de marquer (trop facile !), mais de liquider le plus grand nombre de joueurs adverses, en les décapitant sauvagement.
La direction des tirs est assez limitée, tout droit et en diagonale. Pas d'effets possible ! La balle avance lentement sur la pelouse. Les têtes ne sont pas non plus prévues. Bref, la maniabilité de WILD CUP SOCCER est exécrable. Impossible de réaliser de superbes actions. Même à deux, le jeu devient très rapidement lassant. WILD CUP SOCCER est un bide. Et un de plus !

**CYRIL**



### AVIS

Voilà un jeu que je classerais dans ma ludothèque idéale. Moitié sport moitié bourrin, il ressemble un peu à SPEEDBALL, et encore plus à un jeu existant sur bande arcade NeoGéo dont je ne citerais pas le nom pour ne pas lui faire de publicité. Très simple à prendre en main, vous pourrez gagner vos premiers matchs facilement et vous faire plaisir rapidement. Alors n'attendez pas, courrez vite l'acheter.

**FABINNOU**

# LES VACANCES SONT FINIES MAIS

# LA PIN-UP D'AMIGA CONCEPT

# EST TOUJOURS

# L.A.

# AMIGA
## CONCEPT





# TEST CD 32

# BANSHEE

CORE DESIGN LIMITED

| SHOOT'EM UP | |
|---|---|
| 1 CD | CD 32 |
| NON INSTALLABLE | ___ Mo |
| JOY - Joypad | 1-2 Joueur |
| DEJA DISPO | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | NON |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 93 |
| ANIMATION | 91 |
| MUSIQUE | 79 |
| BRUITAGE | 88 |
| PRISE EN MAIN | 85 |
| DIFFICULTE | 81 |
| DUREE DE VIE | 82 |

| | |
|---|---|
| REALISME | 85 |
| ADAPTATION | 04 |

AMIGA CONCEPT 86%

Les détails à profusion
L'intérêt multiplié par 2 en mode 2 joueurs

GOOD & BOF

Une adaptation sans modifications importantes

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

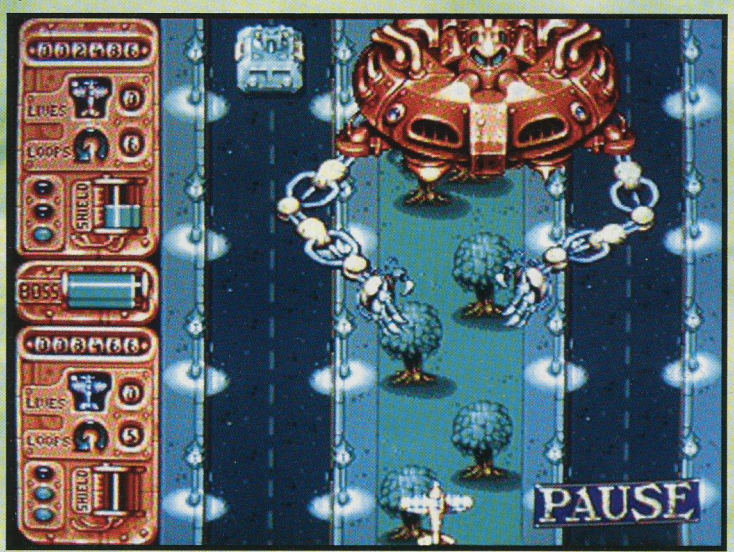


En 1999, il faut savoir qu'on tue enco-re des scientifiques refusant de travailler sur le MICRO-ONDES ! Pas de bol pour les pourris, ils ont assassiné votre père ! A bord du Banshee, vieux coucou de la 1ère Guerre Mondiale, vous devez tout péter.

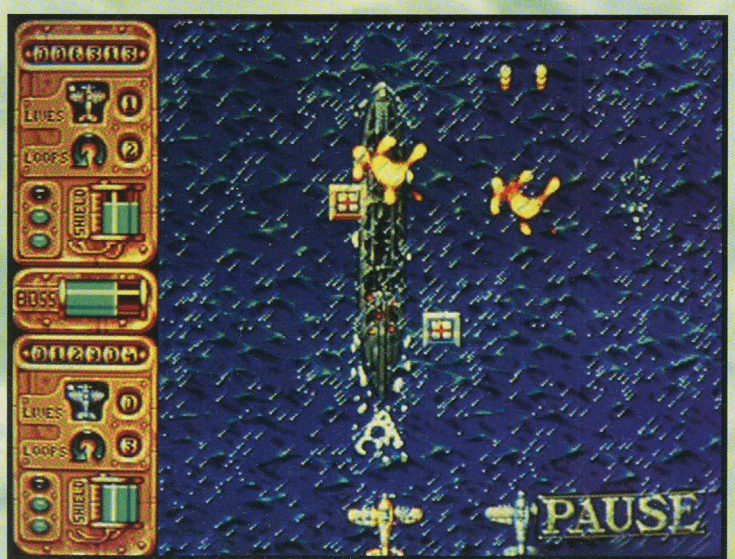



### MASSACRE A LA MITRAILLEUSE...

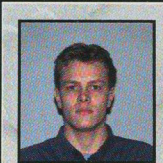
CORE a bien fignolé son jeu car s'il y a de superbes graphismes, c'est surtout au niveau des détails qui tuent qu'ils ont fait très fort. Si vous faites exploser un transport de troupes avec les soldats à l'intérieur, ils vont se transformer en merguez hurlantes, vous pouvez en écraser avec des pelleteuses, il y a des parachutes qui s'enflamment, des têtes qui explosent, des tripes qui débordent, du sang qui pisse... ahemm ! Excusez-moi, je m'emporte, mais c'est tellement bien fait (et varié).




### PETIT CONSEIL POUR PARFAIT PETIT SOLDAT...




Ce qu'il ne faut pas oublier dans ce jeu, c'est que plus on est de fous plus la tuerie est impressionnante. En fait à deux le jeu est quand même plus facile. Il suffit de conclure un pacte : chacun son côté d'écran, et on va tout de suite plus loin dans le jeu. Cela ne suffira pas pour le finir, mais c'est avec de petits pas qu'on fait de grands soldats ! Et puis si vous arrivez à avoir rapidement un bon arsenal, vous tiendrez peut-être 4 niveaux. En ce qui concerne la réalisation, c'est vrai que par rapport à la version 1200 on n'a qu'une intro un peu minable et une musique en plus, seulement voilà, le jeu est toujours aussi jouable et génial,



### AVIS

Evidemment, BANSHEE se devait d'investir la CD32. Alors, même si aucune amélioration notable est présente dans cette version (dommage !), le jeu est ce qu'il est : superbe. A posséder.

**CYRIL**

**DANS LE MÊME GENRE :**
1942
1943

VOUS VOULEZ GAGNER UN LOGICIEL DE JEU, RIEN DE PLUS FACILE POUR CHAQUE 100eme APPEL AU
36 68 74 08

# International SOCCER



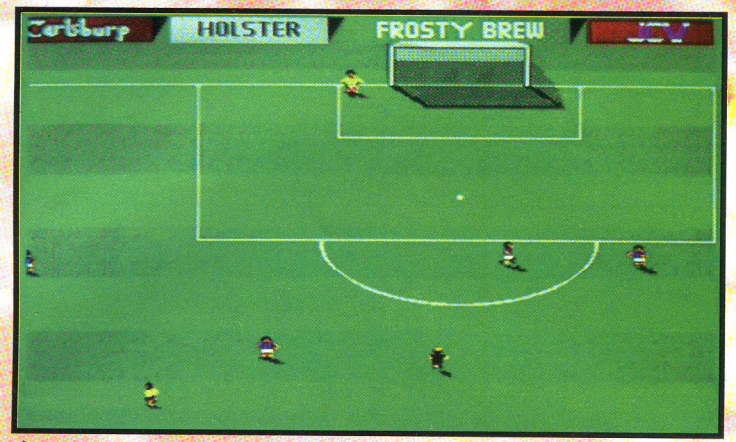
Que dire d'un tel navet ?!... INTERNATIONAL SOCCER, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu réservé aux équipes britanniques. Et oui... Qui l'aurait cru ? Pas moi en tout cas. D'ailleurs, je ne crois toujours pas que l'on puisse appeler ça un "jeu de foot". Bon, c'est vrai, on peut jouer à huit (pour la Coupe). Mais on l'avait déjà fait ça... Bon, c'est vrai, on peut faire des matchs amicaux ou jouer pour une coupe (laquelle ? J'en sais rien moi ! Arrêtez de m'agresser comme ça !)... Mais ça, c'était la moindre des choses ! Bon, c'est vrai, on peut "créer" notre équipe (c'est-à-dire changer le nom des joueurs et ce qu'ils appellent des "caractéristiques" - cinq par joueur - ou modifier votre formation)... Mais ça, on connaît aussi ! En clair, rien de nouveau dans ce jeu où l'on ne voit rien, où l'on n'entend rien (ou si peu...), où l'on ne fait rien ! La seule chose qui pourrait presque être intéressante, c'est qu'on peut dessiner les maillots à notre bon vouloir : rouge à pois verts (ah non, c'est vrai, on a droit qu'à des rayures) avec un short orange fluo, ou jaune caca d'oie à rayures rose fushia, accompagné d'un joli petit short bleu pastel... Et oui, vous pourrez vous convertir en styliste de mode ! Mais revenons-en à ce... euh, comment dirais-je... à ce jeu...

Les couleurs sont "Beurk", le jeu est "Aaaargh !", la musique est "Prout !", et les effets sonores sont... Ah, parc'que y'en a ?!

Une ch'tite chose à dire quand même : on peut jouer en temps réel (c'est-à-dire 45 min par mi-temps), mais bon, déjà qu'on se prend facilement la tête à jouer pendant 3 min (temps minimum), alors 45 j'vous dis pas !... Et puis côté maniabilité, c'est à ch... !

Franchement quand je vois des trucs comme ça, j'ai envie de dég... euh, d'éteindre ma bécane et d'aller voir Fabien, Cyril, Imré et Jérôme se défouler sur un vrai jeu de foot : SIERRA SOCCER. Voilà, j'ai fini, et je peux vous dire que je n'ai pas eu de mal à écrire cet article. Une petite phrase pour conclure : "Un SIERRA SOCCER vaut mieux que 1000000000..... INTERNATIONAL SOCCER". Allez, aurevoir !

**LEYLA**




*Ca à l'odeur de Sensible Soccer, ça a l'apparence, mais ce n'est pas...*



## AVIS

Dans le lot des jeux de foot qui sortent actuellement, il fallait bien qu'il y ait au moins un méga bide. Le voilà, et celui-là, dans le genre grosse nullité inadmissible, il fait très fort. Une maniabilité exécrable, des bruitages ridicules et une animation à mourir de rire font de ce soft un flop monumental. N'ayons pas peur des mots !

**CYRIL**

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Sensible Soccer**
**Sierra Soccer**



*Les buts sont facile / le gardien est nul à chier.*




*Créez vos maillots comme bon vous semble. Léger comme avantage*

**DES ASTUCES A GOGO, VOS REMARQUES, LES DERNIERES NEWS DU MONDE AMIGA... REJOIGNEZ L'EQUIPE AU 36 68 74 08**

## TEST AMIGA

ZEPPELIN PLATINUM

| FOOTBALL | |
|---|---|
| 1 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| JOYSTICK | 1-8 Joueur |
| Cherche Distributeur | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | NON |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 60 |
| ANIMATION | 45 |
| MUSIQUE | 52 |
| BRUITAGE | 39 |
| PRISE EN MAIN | 53 |
| DIFFICULTE | 55 |
| DUREE DE VIE | 60 |
| MANIABILITE | 50 |
| SENSATION | 40 |

AMIGA CONCEPT

**44%**

Editer les équipes.
Dessiner ses propre maillots.

GOOD & BOF

Les effets sonores.
La jouabilité est à revoir.

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

# TEST AMIGA

empire SOFTWARE

| FOOTBALE | |
|---|---|
| 1 DISK | 1 Mo mini |
| NON INSTALLABLE | ___ Mo |
| JOY - Joypad | 1-3 Joueur |
| DISPO SEPTEMBRE | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | NON |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 77 |
| ANIMATION | 86 |
| MUSIQUE | 79 |
| BRUITAGE | 73 |
| PRISE EN MAIN | 80 |
| DIFFICULTE | 71 |
| DUREE DE VIE | 73 |

| | |
|---|---|
| REALISME | 49 |
| INTRO | 61 |

AMIGA CONCEPT 81%

Prise en main rapide
Des options nouvelles

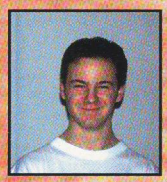
GOOD & BOF

Des personnages trop gros
Le son, pas génial!

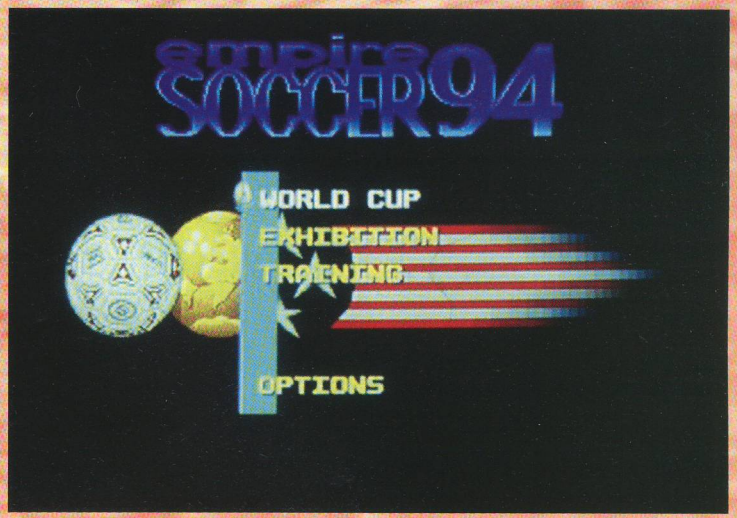
| | |
|---|---|
| A 500 | A 2000 |
| A 500+ | A 3000 |
| A 600 | A 4000 |
| A 1200 | CD 32 |



# EMPIRE SOCCER 94



Le mois de septembre c'est la rentrée et pour bien la commencer, il nous fallait bien un petit jeu de football. C'est donc Empire Software qui nous l'offre (ou presque) avec EMPIRE SOCCER 94 sur Amiga 500. Alors tous à vos joysticks, c'est parti.




Autant vous le dire tout de suite EMPIRE SOCCER 94 n'est toujours pas le meilleur football game que nous ayons testé, mais demeure en revanche largement mieux que STRIKER.

Les options : identiques à celles que nous connaissons déjà (ex: mode Coupe du Monde, amical, etc...) mise à part une qui est des plus importantes concernant le contrôle du ballon. Pour ce qui est de ce sujet il y a ceux qui préfèrent que le ballon ne colle pas aux pieds, et ceux qui privilégient un bon ballon bien collant. Et bien, fini les disputes puisque vous choisirez l'un des deux modes pour chaque équipe. D'autres options permettront à vos joueurs de faire des talonnades, ou encore des ciseaux (ha non ! excusez-moi, faut avoir un IBM PC pour pouvoir faire des ciseaux... Désolé).
A part ça, le jeu est d'une bonne réalisation, pas trop rapide, mais manque un peu de visibilité quant à la position de vos équipiers sur le terrain. Il aurait peut-être fallu diminuer la taille des joueurs pour y voir plus clair.

Le petit plus de ce soft sont les images de transition intervenant après qu'un but soit marqué. Vous voyez la tête déconfite du gardien qui pleure entre ses mains, puis la tête de votre joueur qui a un sourire jusqu'aux oreilles. Les personnages donnent l'impression de sortir d'une bande dessinée ; en fait, des personnages du type Team 17.

Bref, un nouveau jeu qu'il va falloir découvrir au plus vite. Il est sûr qu'il y aura du pour et du contre. Personnellement, il me plaît bien... sans plus...

**FABINNOU**

**DANS LE MÊME GENRE**
**Stryker**
**Goal**




*C'est ici que l'on choisi la position des joueurs, le type de contrôle du ballon et la durée du match*



## AVIS

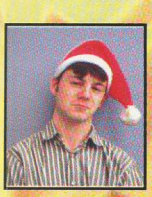
Bon, c'est vrai qu'après SIERRA SOCCER, EMPIRE SOCCER 94 ne vaut pas grand chose. Mais bon, c'est pas pareil... Moi, ce que j'aime bien dans ce jeu, c'est qu'on peut voir les tronches des supporters (contents ou dégoûtés), celle du gardien qui pleure quand il se prend un but, ou d'autres encore qui sont assez comiques... Ce jeu est gentillet, marrant, mais pas assez défoulant...

**LEYLA**




*Dégagement loin devant !*

# D-DAY



Le moment était bien choisi pour ressortir une nouvelle version de D-DAY. En effet le débarquement en Normandie 94 est un bon coup de pub pour ce soft. C'est un jeu plus complet qui vous attend cette fois-ci, bien adapté pour les débutants dans cette catégorie de jeux, mais tout autant difficile pour les experts.




Enfin un jeu de stratèges qui s'adapte facilement à n'importe quel niveau de joueur. But du jeu: Faire débarquer les alliés ou bien les repousser. Dès le début de votre partie, vous pouvez imaginer un scénario qui facilitera, ou tout au contraire corsera le bon déroulement du débarquement allié.



**AVIS**

Nord & Sud d'Impression, vous vous souvenez !? (cf. AC n°2, 52%) Eh bien D-DAY, c'est le même jeu mais à notre époque, enfin en 44. On nous avait prévenu qu'il y avait des améliorations... ??? Ben j'vous "rassure", on en a pas trouvé, l'interface graphique est toujours aussi chiante, normal ça vient du PC. Une version à réserver uniquement aux anciens combattants !

**IMRE**

Ce que je viens de dire est uniquement valable si vous êtes du côté des alliés. Pour rendre la partie plus délicate il existe cinq moyens. Le premier est de choisir le camp allemand, puisqu'au départ normal du jeu ce camp est défavorisé. Le deuxième vous empêche d'obtenir toutes les informations tactiques concernant le camp adverse. Le troisième consiste tout bêtement à désactiver le mode facile. Le quatrième vous oblige à prendre en compte le ravitaillement de vos troupes. Et enfin le dernier est de ne plus avoir d'officiers obéissants, mais quelques marginaux qui suivent jusqu'au bout leurs convictions.

Pour vous donner une comparaison avec un autre jeu de la même série, je citerais Nord et Sud qui lui ressemble assez, surtout en ce qui concerne les scènes de batailles. A part ça, vous remarquerez que ce défi stratégique est facile et rapide à prendre en main, ce qui est plutôt plaisant pour ceux qui ne sont pas amateurs du genre. Ce jeu est pratiquement jouable au clavier, quoique la souris n'est pas toujours inutile. Les seuls points faibles de D-DAY (Le retour) sont les graphismes pas souvent géniaux et la musique légèrement saoulante. Tout au long de la partie, un historique est à votre disposition pour visualiser le parcours laborieux de vos troupes, date, lieu et vainqueur.

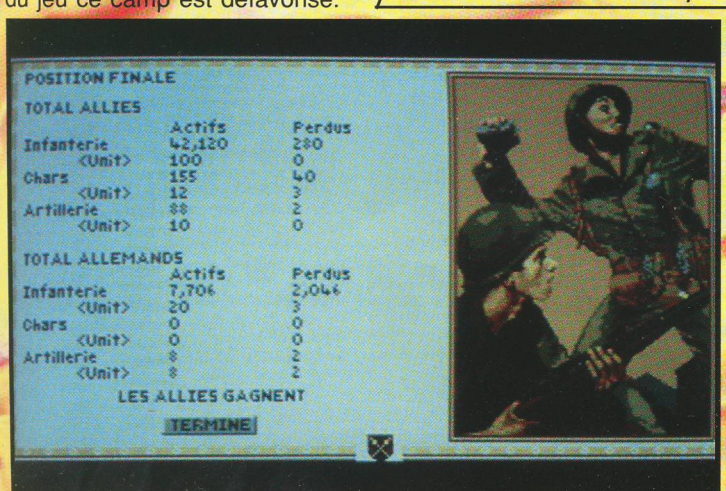
Bon, je crois que vous êtes pressés de vous le procurer. Sachez qu'on ne refait pas l'histoire, alors faites gagner les alliés. Allez allez, courage...

**FABINNOU**

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Nord et sud**
**Global domination**




*Phase combat : vous déterminez au fure et à mesure, vos points d'attaque sur l'ennemi*




*Quelques statistiques...*

## TEST AMIGA

## Impressions

| STRATEGIE | |
|---|---|
| 2 DISK | 1 Mo Mini |
| INSTALLABLE | 1,5 Mo |
| Souris-clavier | 2 Joueurs |
| DEJA DISPO | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | MOYEN |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 61 |
| ANIMATION | 57 |
| MUSIQUE | 72 |
| BRUITAGE | 81 |
| PRISE EN MAIN | 87 |
| DIFFICULTE | 73 |
| DUREE DE VIE | 77 |

| | |
|---|---|
| REALISME | 73 |
| INTRO | 41 |

AMIGA CONCEPT
83%

Apprentissage rapide

GOOD & BOF

Graphismes pouris
Ca manque un peu de son

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

# TEST AGA

# CARTON ROUGE

Silmarils

| | |
|---|---|
| FOOTBALL MANAGEMENT | |
| 5 DISK | 3 Mo Mini |
| INSTALLABLE | 7 Mo |
| SOURIS | 1-4 Joueurs |
| DISPO OCTOBRE | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | Excellent |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 97 |
| ANIMATION | 95 |
| MUSIQUE | 91 |
| BRUITAGE | 93 |
| PRISE EN MAIN | 89 |
| DIFFICULTE | 78 |
| DUREE DE VIE | 87 |

| | |
|---|---|
| AMBIANCE | 95 |
| SENSATION | 93 |

AMIGA CONCEPT 98%

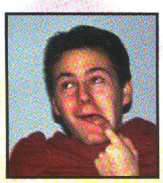
L'envie de gagner
Pas de fric à gerer

GOOD & BOF

Les journalistes y sont cons
Les joueurs aussi

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



C'est de la folie, une pure merveille qui débarque sur les co-pros AGA ! Jouable à quatre, en 256 couleurs et ne prenant pas moins de sept Méga sur votre dur, c'est naturellement le jeu du mois. Actuellement en anglais, la version française de ON THE BALL sortira en France sous le nom de CARTON ROUGE et logiquement devrait faire parler de lui.

UN BIJOU. Il me semble que TACTICAL MANAGER a très mal choisi le moment pour se lancer sur le marché du jeu, puisque pourtant pas trop mal réussi il ressemble à une grosse daube face à ON THE BALL the world cup edition. Lui qui utilise enfin les possibilités d'un Amiga 1200 d'une part graphiquement et de l'autre musicalement. Comme je l'ai dit plus haut, ON THE BALL peut se jouer jusqu'à quatre personnes mais nous verrons seulement à quoi ressemble une partie en solitaire.

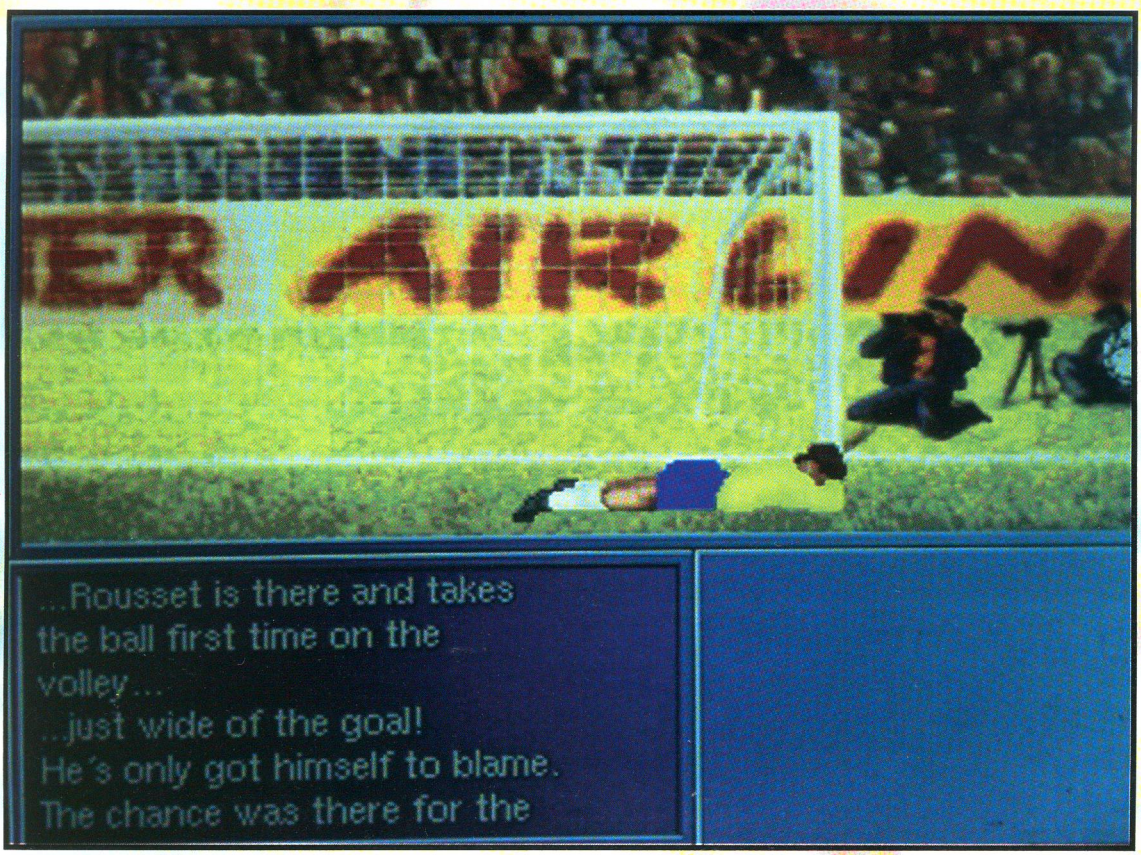


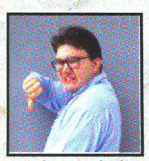

*Dès le commencement du jeu, la couleur est annoncée: de somptueux graphismes en 256 couleurs !*




*Avant d'arriver à gagner la coupe il vous faudra faire bien du chemin.*

LE MENU. C'est ce qui fait partie du pourcentage d'originalité du jeu. En effet au lieu d'avoir un menu défilant écrit, c'est un menu

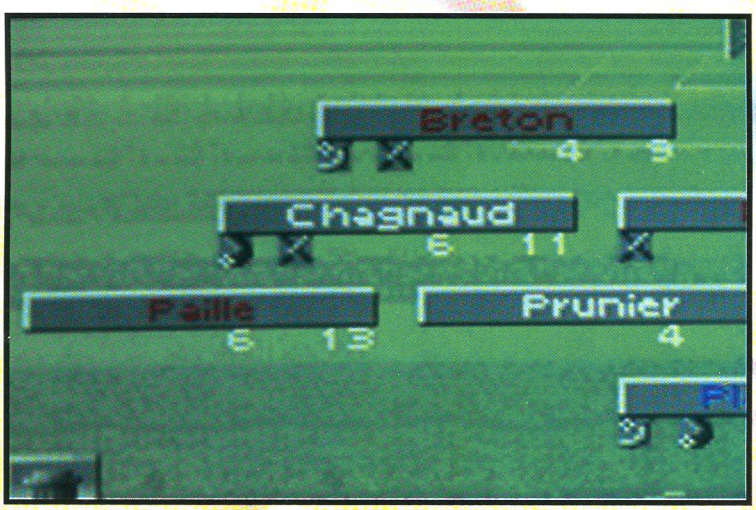


**AVIS**

Je ne suis pas du genre à casser gratuitement un jeu, mais celui-ci est plus que stressant. De plus, le fait qu'il faille l'installer obligatoirement sur disque dur n'est pas sympa pour ceux qui n'en possèdent pas. Le jeu ressemble plus à une anim' Dpaint qu'à un vrai jeu de foot. Mais à part ça c'est correct dans l'ensemble.

**FRANCK**

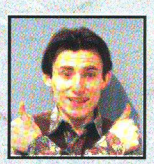



*Choisissez votre sélection et sa formation.*

graphique qui est disponible. Je m'explique : vous êtes devant un dessin de bureau et vous cliquez un peu partout pour évoluer dans le programme. Ex : je clique sur un journal posé sur mon bureau pour prendre des nouvelles de la Coupe du Monde. Je peux encore cliquer sur mon téléphone pour avoir l'avis d'un expert en ce qui concerne les résultats des matchs que je joue. Ca s'passe comme ça chez ON THE BALL...

QUOI DONC FAIRE ? Vous†êtes le coach d'une†équipe nationale de football et vous†êtes chargé de lui faire gagner sa Coupe du Monde. Pour y parvenir, entraînements variés (penalties, coups francs, musculation, corners, dribbles....), réunions d'équipes, entretiens personnels avec tel ou tel joueur, matchs amicaux avec équipes locales sont au programme de votre préparation. Le but en est bien simple. Chaque footballeur est caractérisé par une note de forme et une autre de grade, et plus elles sont élevées mieux c'est ! Alors c'est à vous de faire monter leurs performances avant de commencer les matchs de Coupe du Monde (si vous y êtes qualifié), car plus vos joueurs seront en forme, et moins ils auront de mal à aller en finale. C'est aussi à vous de déterminer la durée de votre préparation et ça, c'est vous qui voyez. Au fait j'oubliais, vous avez aussi un niveau de forme caractérisé par un dessin de vous un verre de whisky à la main. Quand vous vous verrez affalé sur le comptoir, cela voudra dire qu'il est temps d'aller voir votre médecin pour qu'il vous fasse quelques petits massages afin de vous remettre sur pied. N'en abusez quand même pas.

PAS DE QUALIFS. Mais oui, dites le franchement ! Ca vous fais chier

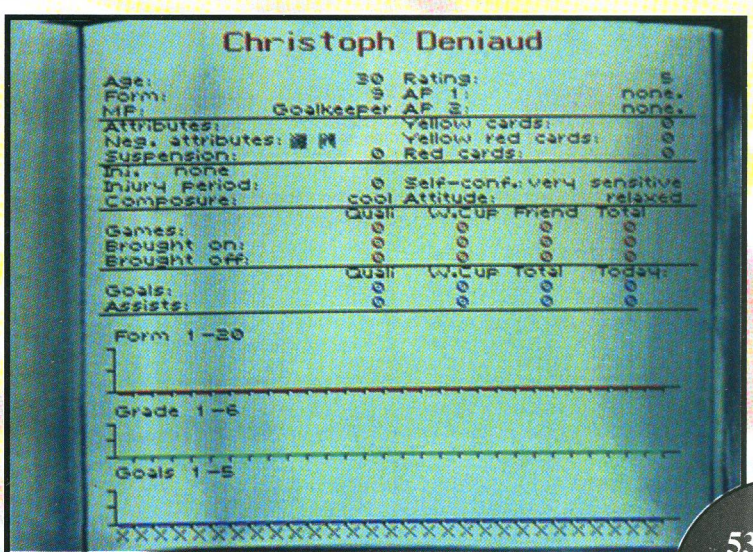


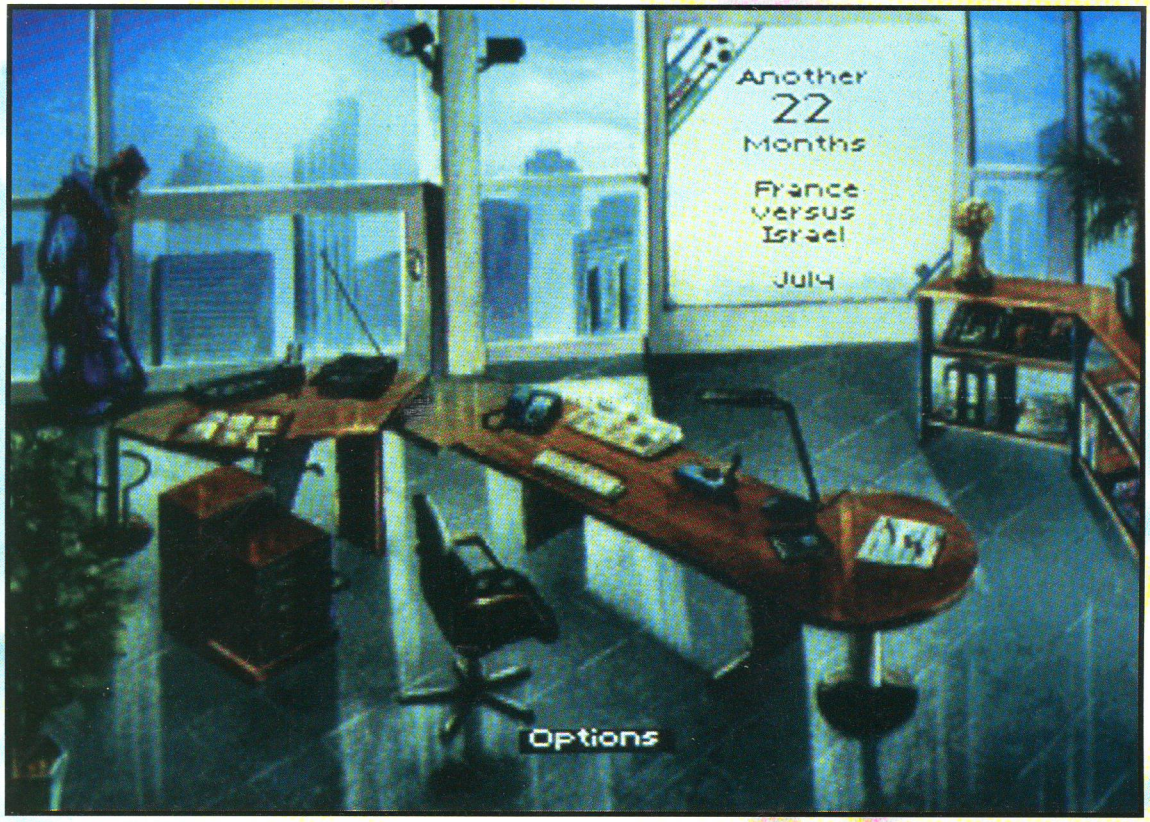
**AVIS**

Voilà un bon jeu : superbe graphisme, jouabilité extra, intérêt démentiel. Pourtant il partait avec un fameux handicap, c'est un jeu de foot ! Et je peux vous dire que les jeux de foots ici, à la rédaction, on en a ras le c.l ! Certains en sont même tombés malades, surtout avec les daubes qu'on nous a servi. En plus c'est un jeu de gestion. Avec moi, il était très mal parti dans sa carrière. Et puis j'ai commencé à y jouer ; là ça été le choc. C'est vraiment hyper-simple de rentrer dans le jeu (pas comme TACTICAL...), tous les écrans sont magnifiques (pas comme ...), ce qui en fait un jeu vraiment prenant (...) !

**FABIEN**



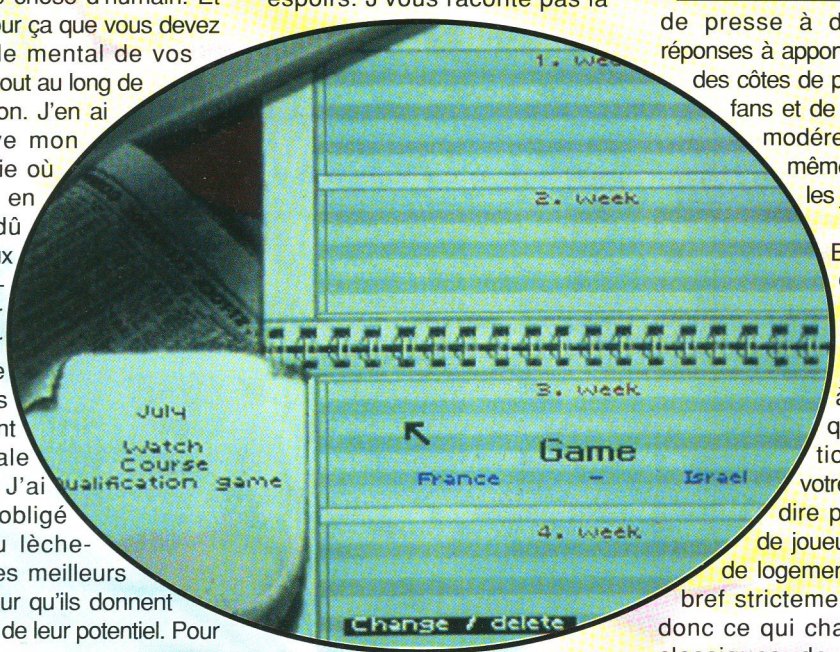






de passer les qualifs. Et bien SILMARILS a pensé à vous et vous propose, si vous le désirez, de sauter cette phase relativement barbante et de vous qualifier d'office pour la coupe. Mais au fait quelle coupe ? ben la Coupe du Monde 94! Eh bien, elle ne vous plais pas ?! Mea culpa, là aussi ASCON a pensé à vous et vous propose de créer votre propre Coupe du Monde. A vous de d'imaginer vos poules, faciles, difficiles, impossibles. Là aussi, c'est à vous de voir.

QUESTION DE MENTAL. Vous avez beau jouer avec une machine, votre équipe a en revanche quelque chose d'humain. Et c'est bien pour ça que vous devez manipuler le mental de vos footballeurs tout au long de votre direction. J'en ai pour preuve mon unique partie où pour arriver en finale j'ai dû expulser deux de mes joueurs pour montrer l'exemple aux autres (ils m'avaient traité de sale bâtard !). J'ai même été obligé de faire du lèche-bottes à mes meilleurs éléments pour qu'ils donnent le maximum de leur potentiel. Pour les faire progresser vous pourrez leur faire visualiser les autres matchs de la Coupe du Monde, ce qui permet aussi de connaître un éventuel adversaire. Résultat de cette méthode : première Coupe du Monde gagnée à mon actif. J'vous jure qu'au bout de six heures de jeu, ça fait chaud au coeur de voir son équipe marquer le but de la victoire. Heureusement que je n'ai pas passé les qualifs...

DES PARASITES. Ah les saloperies de journalistes ! faites-y vraiment attention ! Pendant votre partie ils vous espionneront pour avoir de gros titres à afficher sur leurs journaux. Moi ils m'ont surpris en train de faire une partie de poker avec trois de mes espoirs. J'vous raconte pas la gueule des titres sur le papier. Vous aurez aussi des conférences de presse à donner et des réponses à apporter ; s'ensuivront des côtes de popularité de vos fans et de la presse. Alors modérer vos dires car même votre équipe lit les journaux...



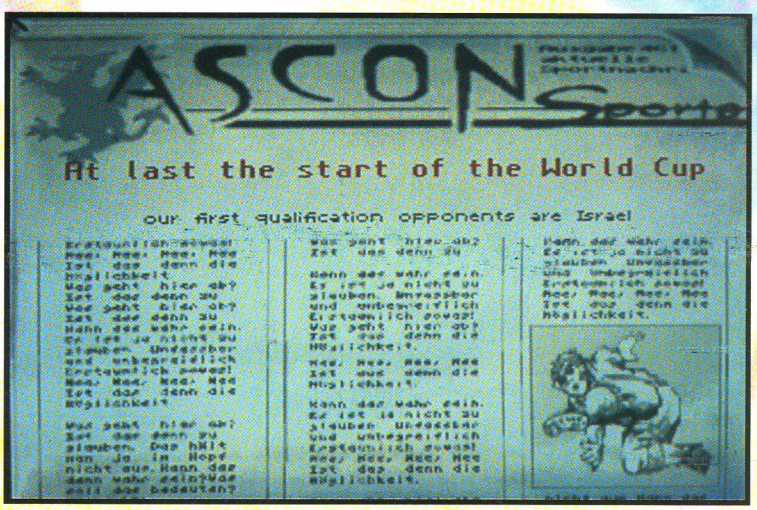

ET LE FRIC? C'est la seule chose qui soit abolie dans ce jeu. Vous n'avez à vous occuper que du bon fonctionnement de votre équipe. C'est à dire pas de transfert de joueurs, pas de frais de logement ni d'entretien, bref strictement RIEN. C'est donc ce qui change des softs classiques de management. Heureusement d'ailleurs car il est difficile de tenir compte de sa vie de famille, de celle de ses élèves et de ce que disent les journaux sur vous.

DE SUPERBES BUTS. Pendant vos rencontres vous visualisez les déplacements s'effectuant sur le terrain et c'est ainsi que vous assistez aux buts époustouflants de vos attaquants, et même aussi à ceux bêtement foirés (malheureusement...). En fait, c'est comme si vous regardiez un match à la télévision, sauf que vous participerez à l'action en tirant un éventuel penalty. En plus l'animation du jeu est bien réussie alors frissons garantis. Il n'y a que durant des matchs d'entraînement que vous ne verrez rien de ce qui ce passe et que vous devrez vous contenter de suivre le déroulement du score.

DUR DUR DE FAIRE MIEUX. Aucun doute, ON THE BALL est la meilleure version de ce type de jeu. Il est sûr qu'avec de tels graphismes, une animation comme celle-ci et un temps de chargement rapide (normal sur un disque dur) un éventuel concurrent pourrait y laisser des plumes. Je pense qu'une telle note de verdict est réellement méritée et quand vous y jouerez vous serez d'0accord avec moi. Le conseil du mois : économisez un ou deux originaux et dès la sortie de CARTON ROUGE, COUREZ VOUS L'ACHETER.....

Précisions : Le manuel et tous les écrans seront en français sur la version à venir ; Une option coupe de France vous permettra de disputer le championnat avec bien sûr toute les caractéristiques des équipes de divisions.

**FABINNOU**



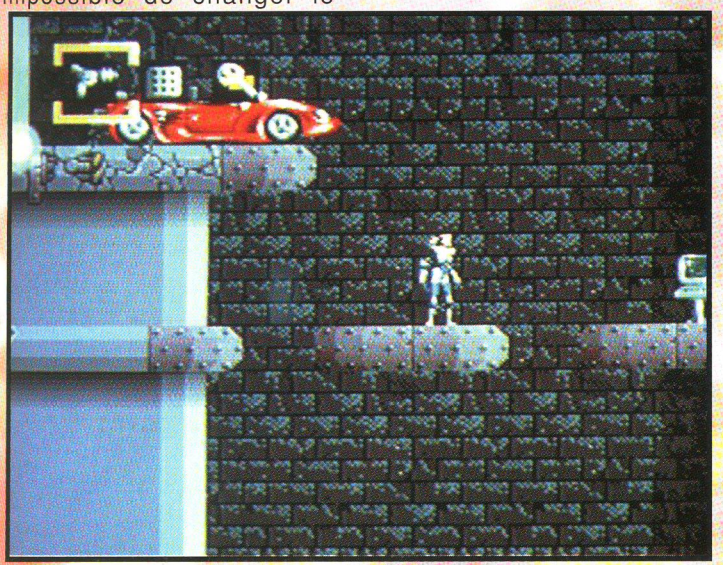

*Vos exploits et vos bourdes sont publiés avec humour dans le journal officiel de l'éditeur (Ascon)*

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Tactical Manager**
**Player Manager**

# MISSION Impossible



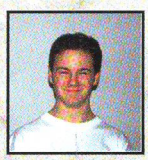
Bonjour Jim, un maniaque du temps à retourné celui-ci. De ce fait votre dernière mission est à refaire. Pour plus de sécurité, nous avons adapté votre mission sur CD-32. De ce fait il est impossible de changer le moindre octet du CD, il vous sera plus facile de réaliser votre mission. Pour commencer, vous arriverez sur la terre par un zoom en 3D mappé en direct to disc jusqu'à la ville. Attention !!! Il vous faudra attacher votre ceinture sinon vous risquez d'avoir le coeur au bord des lèvres. Comme toujours, si vous ou l'un de vos proches étiez capturé ou tué, le département d'état niera avoir eu connaissance de vos agissements. Veuillez disposer de ce document selon les procédures habituelles. Bonne chance Jim.... Après avoir choisi votre per-sonnage (CF AC6), vous décidez de vous mettre en chemin. Vous vous apercevrez très rapidement que la conversion CD est différente par rapport à la version disquette. En effet, l'intro vous coupe le souffle. Bigre, vous avez bien fait de suivre les instructions et d'attacher votre ceinture. Les inter-levels sont supers ; les animations d'images de synthèse, c'est géant. L'ambiance vous parait plus profonde... Ahhhhh la musique en direct to disc !!!! Les décors vous paraissent plus fins et plus colorés. Ahhh en réalité, je ne regrette pas l'adaptation CD32 ; elle exploite suffisamment la machine pour rendre ce jeu plus qu'intéressant. Arghhhh ! Si tous les jeux pouvaient lui ressembler... La version 8 bits est toujours disponible pour les nostalgiques. Un achat que je vous conseille fortement. Surtout si, comme moi, vous êtes un fan de la série télévisée.








## AVIS



Entre le jeu 1200 et CD32 j'ai pas vu beaucoup de différence, mais au niveau de l'intro j'suis resté sur le ..... Le jeu est tout de même de bonne qualité et un peu plus de musique n'aurait pas été de refus ; mais bon, on peut pas tout avoir du premier coup. En attendant on peut apprécier les petits jeux intermédiaires qu'il faut faire pendant la partie ; d'ailleurs moi, c'est ce que je préfère.

**FABINNOU**

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Alien 3**
**Flash Back**

TEST CD32

MICROPROSE

| PLATES FORMES | |
|---|---|
| 1 CD | CD 32 |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| JOYPAD | 1 Joueur |
| DEJA DISPO | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | NON |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 90 |
| ANIMATION | 89 |
| MUSIQUE | 92 |
| BRUITAGE | 90 |
| PRISE EN MAIN | 88 |
| DIFFICULTE | 88 |
| DUREE DE VIE | 85 |

| | |
|---|---|
| INTRO | 92 |
| ADAPTATION | 88 |

AMIGA CONCEPT 91%

Très bonne intro.
De somptueuses musiques

GOOD & BOF

Maniement des saut assez difficile

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

TEST AMIGA

# UNIVERSE

CORE DESIGN LIMITED

| AVENTURE | |
|---|---|
| 5 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| SOURIS | 1 Joueur |
| DISPO SEPTEMBRE | FRA |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 91 |
| ANIMATION | 87 |
| MUSIQUE | 90 |
| BRUITAGE | / |
| PRISE EN MAIN | 89 |
| DIFFICULTE | 93 |
| DUREE DE VIE | 86 |
| HUMOUR | 77 |
| ERGONOMIE | 81 |

AMIGA CONCEPT 88%

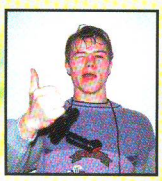
Graphismes et animations
Difficulté

GOOD & BOF

Rien

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



Core Design frappe encore très fort avec ce nouveau et superbe jeu d'aventure, qui d'après le scénario, serait - plus ou moins - une suite de CURSE OF ENCHANTIA. J'ai nommé : UNIVERSE !

### JE LAISSE ECLATER MA JOIE !

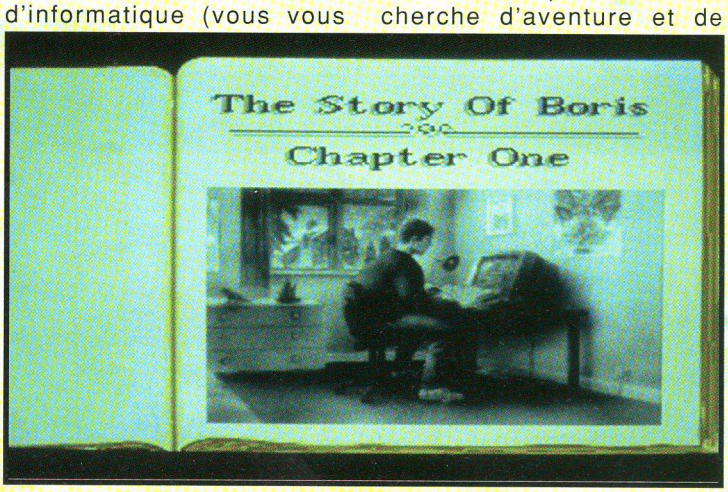
Ce jeu là, est réellement fabuleux ! Il me rappelle, et je ne mâche pas mes mots, le fantastique et très célèbre, BENEATH A STEEL SKY. Point de vue graphisme : la comparaison est égale, un point partout. Il est vrai que la musique et les bruitages (bien que très biens sur UNIVERSE) ne valent pas B.A.S.S. Mais dans les deux logiciels le scénario, l'ergonomie et l'intérêt sont fantastiques. Il est sûr que malgré l'excellence d'UNIVERSE, ma préférence ce dirige vers BENEATH (n'oublions pas non plus, qu'il dispose trois fois plus de disquettes qu'UNIVERSE).

### L'HISTOIRE DE BORIS

Je vais continuer ce test par l'histoire du personnage et le scénario du logiciel qui a été fortement travaillé. C'est donc l'histoire d'un jeune adolescent boutonneux et passionné d'informatique (vous vous reconnaissez ?...) qui, un jour, se voit confier une tâche peu ardue : celle de livrer le courrier à son oncle. L'Oncle George est un vieux savant fou, et il est sur le point de construire une machine "révolutionnaire". Intuitivement, Boris analyse : d'après lui, la création de George serait tout bonnement une machine développant une autre forme de réalité virtuelle. Profitant d'une minute d'inattention de son oncle, Boris ne peut s'empêcher d'essayer la machine. S'asseyant sur le siège, il enclencha le bouton de départ. Soudain le gamin fut transporté dans une autre réalité. Mais est-elle réellement virtuelle ?...

### VOUS...

... incarnez donc ce jeune inconscient, parti à la recherche d'aventure et de

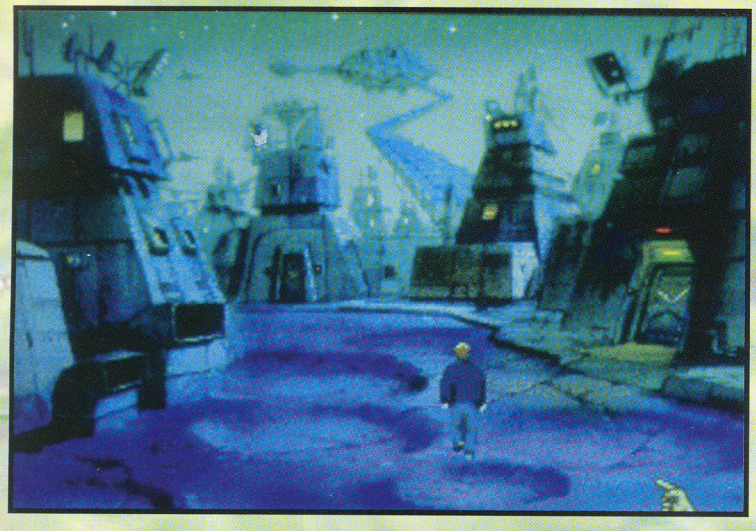


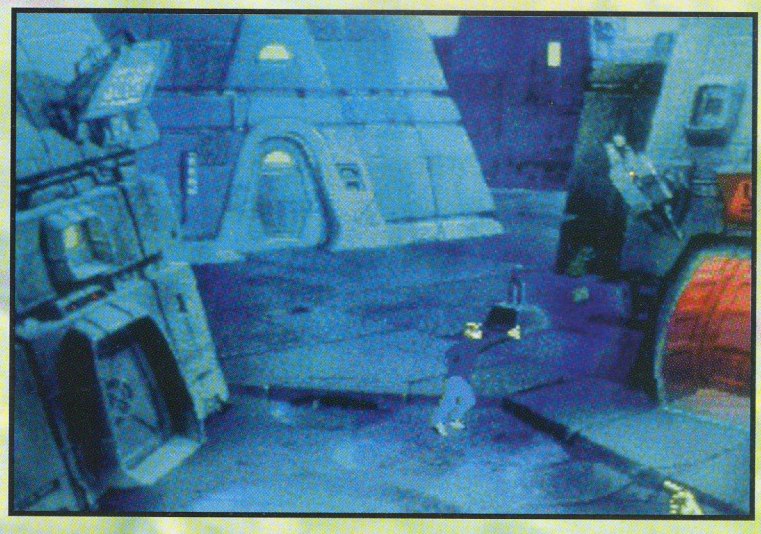


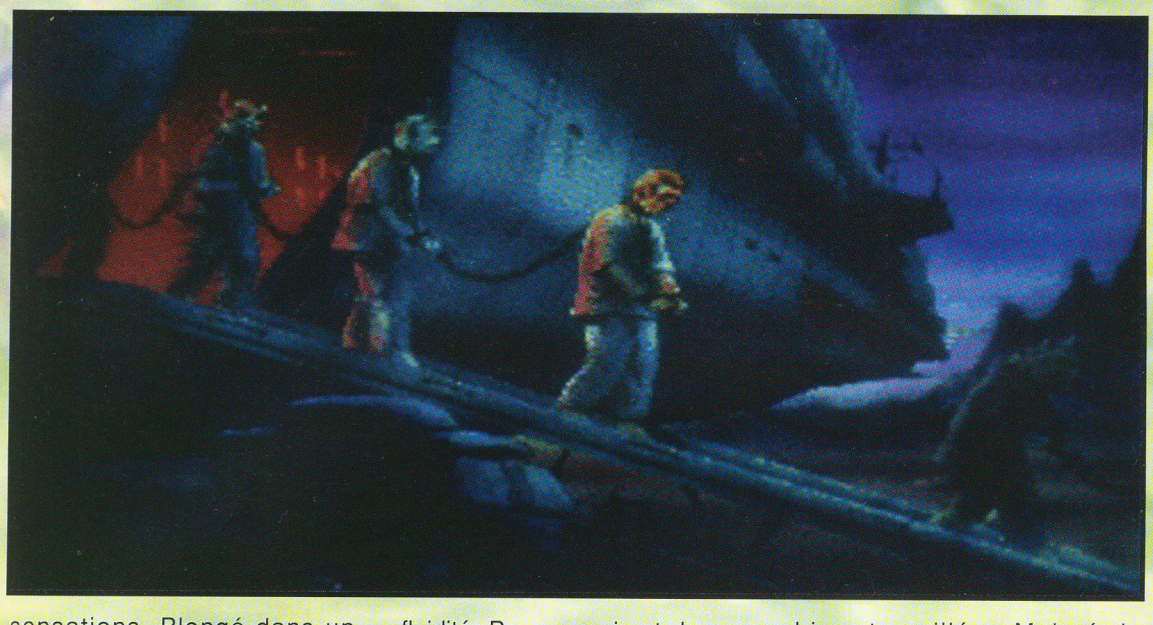

### AVIS

Ce jeu, bien qu'il tourne également sur Amiga 500 est très beau graphiquement. Les mondes que vous explorez sont beaux, biens animés. Les musiques sont diverses et agréables. Je trouve cependant dommage qu'il ne détecte pas les lecteurs externes car avec cinq disquettes, cela devient vite l'histoire du grille-pain. Dommage également que l'on ne puisse pas l'installer sur disque dur. J'espère que la version A1200 aura cette possibilité. Le pied serait bien sur une version CD32. La jouabilité est assez bonne. Nous attendons la version A1200.

**FRANCK**









## AVIS

Pas mal du tout, et même plutôt bien, voire très chouette ! Ce jeu m'a vraiment agréablement surpris. Alors que le premier épisode était assez fade, celui-ci possède une histoire vraiment bien amenée, à défaut d'être véritablement originale. En plus c'est beau ! Que demande de plus le cercle fermé des amateurs de jeux d'aventures ? Une installation disque dur ? C'aurait été souhaitable, mais il est déjà tellement bien foutu. Allez, on fait un effort, c'est le dernier jeu qu'on accepte sans cette option (jusqu'au prochain!).

**FABIEN**

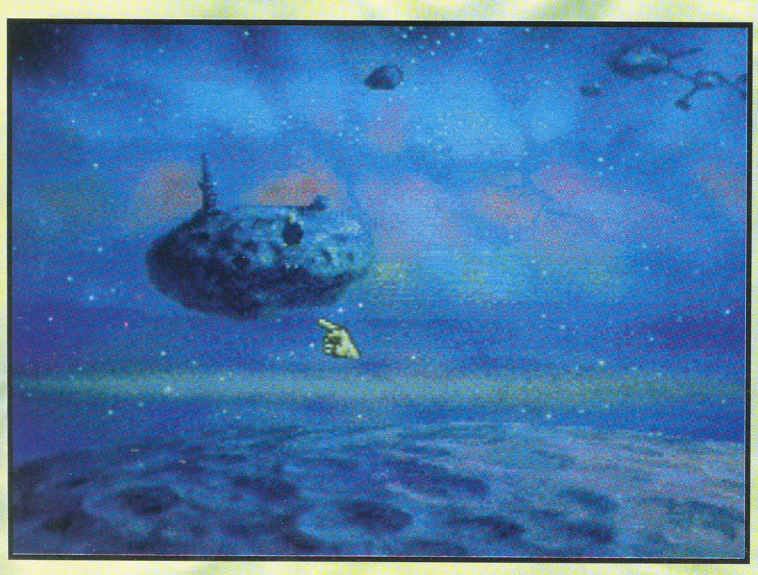
sensations. Plongé dans un monde futuriste, il faudra beaucoup de perspicacité et d'ingéniosité pour parvenir à vos fins. Les actions possibles sont très complètes et ergonomiques. Par souci de place je ne vous en indiquerai que quelques uns : Prendre, Utiliser, Communiquer, Regarder, Attaquer, Sous-Actions (cette partie comporte pas moins de huit autres activités mineures com-me jeter, mettre, manger, etc...). Tout se gère à la souris, donc pas de problème de fluidité. Pour ce qui est du son et des graphismes (les points forts d'UNIVERSE), je préfère en parler dans un chapitre entier.

### LES POINTS FORTS D'UNIVERSE

Le graphisme : rien à dire ! Ou plutôt non : il y a des tas de choses à dire ! Les couleurs de fonds, les décors, les personnages et les petites animations qui nous rendent l'ambiance encore plus fabuleuse, sont très bien travaillés. Malgré la version que j'ai testé : Amiga 500. Les heureux possesseurs d'Amiga 1200 verront sûrement une version AGA sur leur moniteur. Les musiques sont très bien réussies : elles nous donnent une ambiance un peu mystérieuse et fantaisiste. J'adore ! Pour ce qui est de la difficulté du jeu : c'est peu aisé ! Nous avons peu progressé pour la journée de test attribuée (par rapport à BENEATH, ce dernier c'est du tout cuit !). Mais la difficulté est progressive, c'est ça qui rend le jeu intéressant. Pour conclure, je pense que Core Design a été très loin, et cela mérite quelques applaudissements. Ahhh ! si tous les jeux étaient comme ça...

**LAURENT**

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Beneath a steel sky**
**Simon the sorcerer**





# TEST AMIGA

# GRAHAM GOOCH CRICKET

## AUDIOGENIC

| CRICKET | |
|---|---|
| 2 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | 1 Mo |
| JOYSTICK | 1-2 Joueurs |
| DISPO BIENTÔT | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | BON |

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 75 |
| ANIMATION | 73 |
| MUSIQUE | 79 |
| BRUITAGE | 83 |
| PRISE EN MAIN | 72 |
| DIFFICULTE | 88 |
| DUREE DE VIE | 77 |

| | |
|---|---|
| AMBIANCE | 83 |
| ORIGINALITE | 88 |

AMIGA CONCEPT

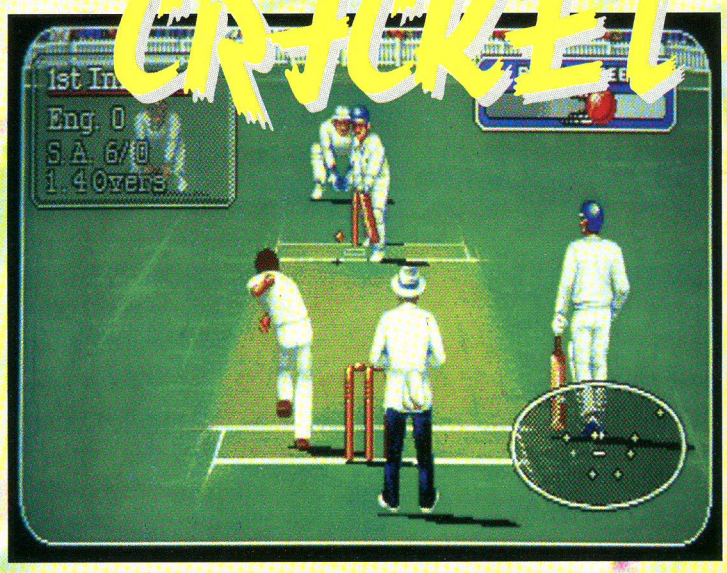
82%

Son originalité.
Bande sonore.

GOOD & BOF

les règles sont dures à comprendre

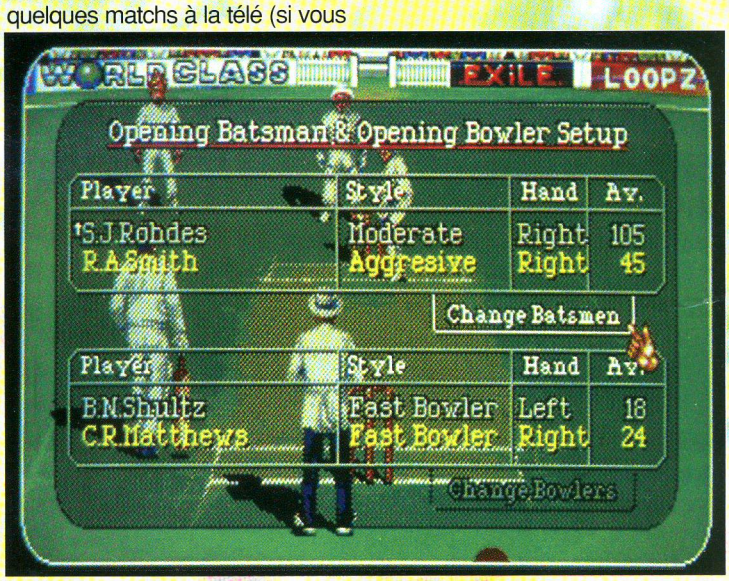
| | | | |
|---|---|---|---|
| ✓ | A 500 | ✓ | A 2000 |
| ✓ | A 500+ | ✓ | A 3000 |
| ✓ | A 600 | ○ | A 4000 |
| ✓ | A 1200 | ○ | CD 32 |






Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, bonsoir... J'ai la joie et l'honneur de vous annoncer officiellement l'ouverture de notre nouveau club privé de Cricket, j'ai nommé le Graham Gooch World Class Cricket... (lisez ce texte à la façon british)... This game is, oh pardon, je veux dire que ce jeu est très agréable d'utilisation tant au point de vue du design, qu'au niveau de la jouabilité. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, à deux ou même regarder un match ordinateur contre ordinateur. C'est une bonne manière d'apprendre les règles pour les débutants. Le nombre des équipes est appréciable ainsi que les caractéristiques de chaque personnage. Vous apprendrez à découvrir les joies de ce sport assez peu connu en France, qui est l'un des sports préférés de nos amis d'outre-manche. Quelle ambiance ! Après quelques parties, vous aurez plaisir à voir quelques matchs à la télé (si vous partez en Angleterre) pour vous tenir au courant des dernières évolutions des équipes afin de reparamètrer vos équipes et changer quelques tactiques afin de rendre le match encore plus intéressant. Et peut-être qu'un jour, on ne sait jamais, vous deviendrez aussi fort que Graham Gooch... (Ca fait toujours du bien de rêver ???). En tout cas, pour ceux qui s'imaginent que le cricket est un jeu de bourgeois, de snobs et qu'il n'est pas assez violent, sachez que cette discipline est loin d'être un sport de faibles. Pour ceux qui n'ont toujours pas compris, le cricket est une version plus douce du sport national americain et japonais, j'ai nommé le base-ball. En tout cas, j'aime bien ces deux sports, et je vous conseille ce jeu afin de vous initier ; et pour les autres le graphisme et la fluidité des animations risquent de vous plaire. See you soon.

**FRANCK**




**DANS LE MÊME GENRE :**
**Tv sport baseball**
**RDI 2 Baseball**



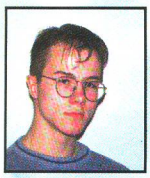



## AVIS

Que j'vous explique, j'ai jamais joué au cricket de ma courte vie, et avec ce jeu, c'est pas aujourd'hui que je vais m'y mettre. Ah ces anglais ! Franchement, non seulement c'est pas passionnant comme jeu, mais en plus, comme la doc est en anglais, c'est pas simple. Et puis, même si on arrive à déchiffrer, leurs explications ne sont pas très claires. Bref, c'est pas un jeu pour s'amuser.

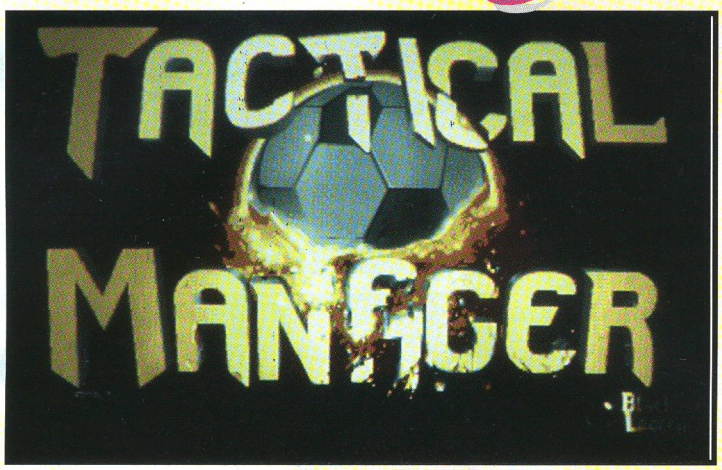
**LEYLA**

# TACTICAL Manager



Voici le fameux TACTICAL MANAGER... Et bien ils au-raient pu nous épargner chez Black Legend...

Quelle chiasse ! pardonnez-moi l'expression, mais ce sont mes sentiments. Si vous n'avez pas le courage de lire ce test jusqu'au bout, passez au moins du côté de chez ON THE BALL, World Cup Edition (CARTON ROUGE pour les français). Vous verrez autre chose.




| PREMIERSHIP | P | W | D | L | F | A | W | D | L | F | A | PT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 NEWCASTLE | 36 | 9 | 8 | 1 | 25 | 11 | 8 | 7 | 3 | 28 | 20 | 66 |
| 2 TOTTENHAM | 36 | 8 | 6 | 4 | 19 | 16 | 10 | 3 | 5 | 17 | 14 | 63 |
| 3 BLACKBURN R | 36 | 10 | 5 | 3 | 29 | 15 | 7 | 5 | 6 | 25 | 23 | 51 |
| 4 NORWICH CITY | 36 | 9 | 4 | 5 | 26 | 19 | 8 | 5 | 5 | 29 | 25 | 60 |
| 5 ARSENAL | 36 | 12 | 3 | 3 | 40 | 18 | 6 | 1 | 11 | 20 | 26 | 58 |
| 6 CHELSEA | 36 | 9 | 6 | 3 | 25 | 17 | 7 | 2 | 9 | 16 | 23 | 56 |
| 7 LIVERPOOL | 36 | 10 | 4 | 4 | 27 | 14 | 4 | 6 | 8 | 19 | 27 | 52 |
| 8 LEEDS UNITED | 36 | 8 | 6 | 4 | 31 | 23 | 5 | 6 | 7 | 24 | 28 | 51 |
| 9 Q P R | 36 | 10 | 4 | 4 | 24 | 15 | 3 | 8 | 7 | 16 | 22 | 51 |
| 10 SHEFFIELD W | 36 | 8 | 5 | 5 | 24 | 19 | 6 | 4 | 8 | 21 | 24 | 51 |
| 11 OLDHAM ATHL | 36 | 9 | 4 | 5 | 22 | 17 | 5 | 3 | 10 | 15 | 26 | 49 |
| 12 MAN UNITED | 36 | 8 | 7 | 3 | 23 | 15 | 4 | 6 | 8 | 20 | 23 | 49 |
| 13 MAN CITY | 36 | 11 | 3 | 4 | 29 | 16 | 2 | 6 | 10 | 15 | 32 | 48 |
| 14 WIMBLEDON | 36 | 7 | 8 | 3 | 29 | 19 | 4 | 5 | 9 | 15 | 24 | 46 |
| 15 SOUTHAMPTON | 36 | 8 | 6 | 4 | 23 | 16 | 1 | 10 | 7 | 13 | 25 | 43 |
| 16 IPSWICH TOWN | 36 | 6 | 7 | 5 | 26 | 19 | 4 | 6 | 8 | 19 | 31 | 43 |
| 17 EVERTON | 36 | 6 | 5 | 7 | 23 | 22 | 4 | 7 | 7 | 21 | 25 | 42 |
| 18 ASTON VILLA | 36 | 6 | 7 | 5 | 25 | 21 | 3 | 8 | 7 | 17 | 23 | 42 |
| 19 WEST HAM | 36 | 4 | 6 | 8 | 20 | 28 | 4 | 7 | 7 | 17 | 23 | 37 |
| 20 SWINDON TOWN | 36 | 5 | 8 | 5 | 24 | 24 | 2 | 5 | 11 | 11 | 35 | 34 |
| 21 SHEFFIELD U | 36 | 5 | 3 | 10 | 17 | 24 | 3 | 6 | 9 | 14 | 24 | 33 |
| 22 COVENTRY | 36 | 5 | 8 | 5 | 18 | 16 | 0 | 7 | 11 | 12 | 26 | 30 |

**DANS LE MÊME GENRE :**
**Carton Rouge**
**Player Manager**

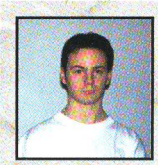
### QUELQUES CHIFFRES...

Il est vrai que je vais meubler mon texte avec des données chiffrées, mais c'est la seul chance que possède ce jeu (un long discours, ne serait que baratin). Il y a grand choix de tactiques (64 au total), bien-sûr les équipes à manager sont réelles. 46 sont disponibles. Côté réalisation, on peut pas dire le contraire, c'est très complet : 20 ans de matches (le temps n'est pas réel...) ; ce qui nous fait 21 290 matches au total. Là-dessus 56 animations (de couleur, s'il vous plait !) de personnages (non comparable à CARTON ROUGE) ; chaque personnage à ses propres caractéristiques ; et pas mal d'options sur tout sujet.

### PROBLEMES EPINEUX...

Le gros problème, c'est que le logiciel ne donne pas envie de jouer. L'ambiance du foot tel qu'on la connaît, est très mal rendue. Pour l'action c'est un peu raté. Pour finir, le jeu aurait bien marché, mais il est plutôt mal tombé avec son concurrent que j'ai cité plus haut. Pleurez-pas Balck Legend ! Ce n'est qu'un début...

**LAURENT**



### AVIS

Tiens! c'est bien le premier que je vois, où l'on peut se servir d'une imprimante. J'ai réussi à sortir une liste complète des caractéristiques de mes joueurs. A part ça, il ne vaut mieux pas comparer ce jeu avec le sublime ON THE BALL car ils y en auraient qui seraient déçus. Il est agréable cependant de pouvoir visualiser les cages des gardiens pour voir les buts de vos joueurs, malheureusement vous verrez aussi ceux de vos adversaires.

**FABINNOU**

**N'OUBLIEZ PAS LE 1er ET 2 OCTOBRE LE MEETING AMIGA CONCEPT**




TEST AMIGA

| MANAGEMENT FOOTBALL | |
|---|---|
| 2 DISK | 1 Mo Mini |
| NON INSTALLABLE | __ Mo |
| SOURIS | 1 Joueur |
| DISPO | ANG |

| | |
|---|---|
| SAUVEGARDE | OUI |
| CHARGEMENT | MOYEN |

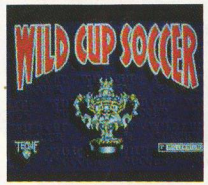
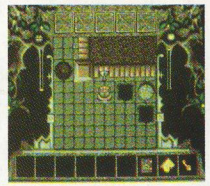
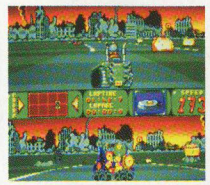
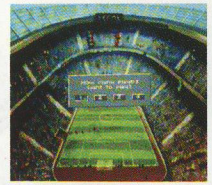
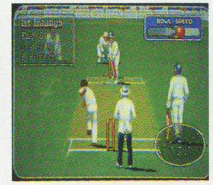
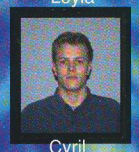
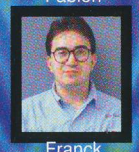
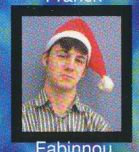
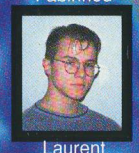
| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 61 |
| ANIMATION | 72 |
| MUSIQUE | / |
| BRUITAGE | 70 |
| PRISE EN MAIN | 48 |
| DIFFICULTE | 74 |
| DUREE DE VIE | 66 |
| AMBIANCE | 49 |
| ORIGINALITE | 70 |

AMIGA CONCEPT
62%

Vaste choix d'options
Réalisme
GOOD & BOF
Ininteressant

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

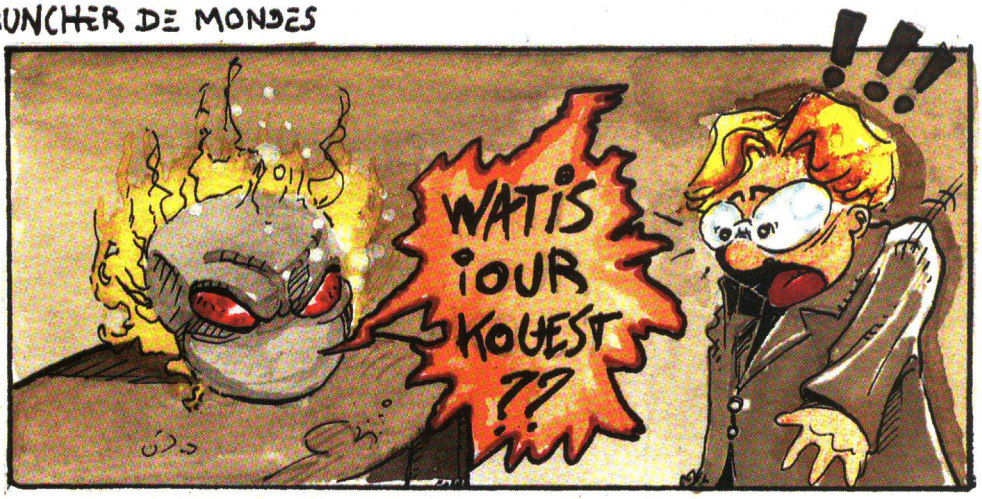
# COTE DE POPULARITE

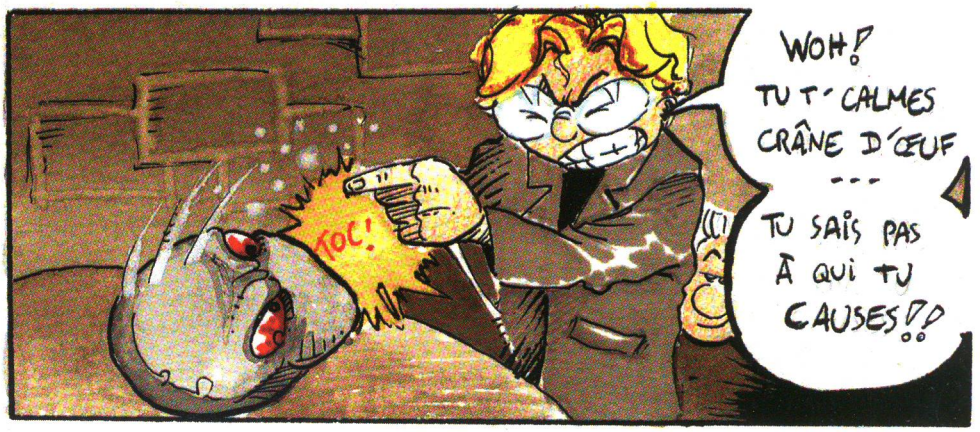
| JEUX REDACTION |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  Imré | 7 Faut en vouloir | 8 Ennivrant! | 7 Sa défonce dur | 4 Du foot ? | 8 Tout trognon | 8 C'est l'éclate | 10 Sublimisimo! | Faut s'y faire 7 |
|  Leyla | 6 Comment on joue? | 8 Zoli tout plein | Encore du foot 4 | 5 Toujours du foot | 7 Sympa mais compliqué ! | X | 8 I'm the boss | A criket game 4 |
|  Cyril | 9 Gigantesque! | J'suis à la mer | X | 6 Ouais sans plus! | 8 Vraiment sympathique | Fendant! 7 | A la mer | A la mer |
|  Fabien | 4 Des chiffres toujours des chiffres | 8 Pas facile !! | 4 Tres primaire | 5 Un foot de plus! | X | Vraiment répétitif 6 | 9 Genialissimo! | Trop anglais! 3 |
|  Franck | 7 No comment | 9 Tres beau | Beurk du foot 4 | Encore du soccer 5 | 7 Bonnes digits | 8 Tres bon soft | 8 Bonnes anims | X |
|  Fabinnou | 9 Impréssionant | 8 Tout bleu | Un jeu de bourrins 6 | X | 7 Amusant | Du style mario kart 6 | X | Bof bof bof 5 |
|  Laurent | X | X | 4 Pas penible | 5 BOF! | 8 Classe! | 6 Cool | 8 The best | Pour les amateurs 4 |
| | MOY = 7 | MOY = 8,2 | MOY = 4,8 | MOY = 5 | MOY = 7,5 | MOY = 6,8 | MOY = 8,6 | MOY = 4,6 |

# POKE

LE CRUNCHER DE MONDES







## POKE AU VALHALLA







**AVIS AUX PARENTS:**

LA CASE QUI VA SUIVRE N'EXISTE PAS... SI VOUS LA VOYEZ, NE CHERCHEZ PAS, VOUS AVEZ DES HALLUCINATIONS! SI, SI, J'VOUS ASSURE!




POKE IS DEAD...
DE QUOI ? ÇA VEUT DIRE QUOI ÇA, POKE IS DEAD ?
BEN, C'EST CLAIR ! T'ES MORT QUOI !
SCRITCHI CRITCHA.
EH ! ORSO, CH'UIS PAS MORT PUISQUE CH'UIS LÀ...
EH ! BANANE !
WESTU FAIS AVEC TA GOMME LÀ ?!
T'ES MORT ALORS JE T'EFFACE !
GRATT...
AÏE ! PUTAIN T'ES CON, TU M'A PÉTÉ UN ONGLE !
BEN, COMME ÇA T'Y RÉFLÉCHIRAS À DEUX FOIS AVANT D'VOULOIR ME BUTER
AA 94

# TRUCS & astuces

**Pour tous les désespérés du joystick, les suicidaires de la disquette, les labyrinthiques du cerveau, voici la rubrique qui peut les sauver de la section psychiatrique des hôpitaux et de toutes les névroses caractéristiques des amigaphiles noctambules, j'ai nommé : LES TRUCS ET ASTUUUCCCEESSS !!!**

## SIMON THE SORCERER

**Encore de l'escalade :**

Devant l'antre du dragon, utilisez le crochet sur le rocher. On y va en rappel, avec la corde bien sûr. Une fois en haut vous allez faire une pêche miraculeuse par l'orifice avec l'aimant et la ficelle et surtout ne laissez rien !

**Des arbres, toujours des arbres :**

Entrez dans la cabane le long des marécages. Avalez ce que vous donnera votre nouvel et meilleur ami et dès qu'il tournera le dos, faites des provisions dans le bocal. Votre ami part alors en course, profitez-en pour bouger la caisse, ouvrir la trappe et descendre. Un peu plus loin, bricolez à l'aide de vos outils (marteau et clou) puis à l'île du crâne prenez l'herbe tant convoitée.

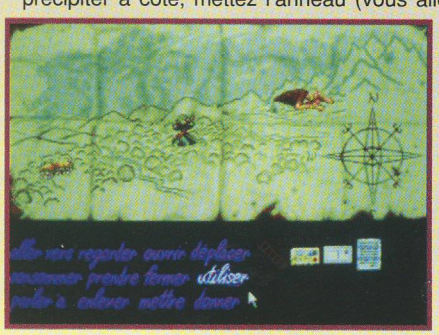
**En haut de la montagne :**

Faites un bon geste en sauvant l'arbre grâce au white spirit. Vous voilà en partie magicien ! Partez 3 fois à gauche, utilisez alors la cheville pour réparer le pont. Malheureusement on vous bloque momentanément le passage. Il faut donc provisoirement faire demi-tour et aller vers la prison (en forêt). Prenez la liste.




**Le hameau :**

Dans la boutique, vous donnez votre petite liste aux épiciers et en attendant qu'il vous prépare votre cabas, allez rendre visite aux croulants du bistrot. En échange de la baguette, vous recevez un kit d'apprenti-charlatan. Puis faites une escapade vers les chutes (en forêt) et utilisez les lianes. Ici, tous les amateurs de Tolkien vont se régaler. Répondez 3,3,3,4 au golem et donnez lui le succulent ragoût. Avec votre canne à pêche, vous allez avoir une touche : un anneau.
De retour à la superette, ouvrez le carton. Vous vous retrouverez alors dans une cave. En fouillant bien vous trouverz un bouquin (à lire) et un os. Pour ouvrir la porte, on va faire le coup classique de la feuille sous la porte, de l'os dans la serrure et hop ! le tour est joué, on a la clé. Avant de se précipiter à côté, mettez l'anneau (vous allez jouez à l'homme invisible).




N'hésitez pas à ramasser tout ce qui traine (seau, bonbon à la menthe et tisonnier). Ouvrez le placard (autant pour moi c'est un cercueil) et causez avec le ieuv. Pour l'aider foutez-lui sur la gueule le seau et faites apparaître la lune en vous défroqu... en utilisant le tisonnier sur le seau. Planquez-vous dans le cercueil au plus vite ! Quelques plombes plus tard vous pouvez enfin vous barrez avec l'aide du batracien.

**Au plus profond des bois :**

Provoquez la sorcière en duel (pour la faire rap-pliquer, chouravez-lui son balai). Pour cette séquence digne du meilleur W.Disney (au hasard M. l'Enchanteur) utilisez les sorts dans l'ordre.

**En altitude :**

Eliminez le bonhomme en lui soufflant dans le pif, après avoir mangé le bonbon ! Deux écrans à droite plus loin vous vous retrouvez face à la Tour du Destin !




**La Tour du Destin :**

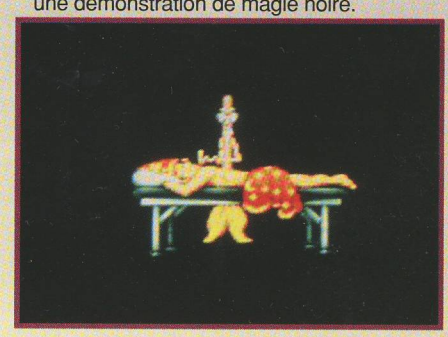
Vous n'avez décidément pas de bol. Heureusement vous avez un balai que vous utilisez. De l'autre côté, le seul passage est un trou de souris.

**Pour la dernière fois au village :**

Dans le cabanon du pharmacien... euh druide, vous donnez la plante pour qu'il vous fasse une potion. Faites-lui confiance !

**De retour à la Destin Tower :**

Une fois le ravin traversé, avalez la potion et vous voici dans le monde de l'infini petit. Une fois à gauche et vous vous retrouvez dans une jungle ! Pour se fabriquer un voilier, prenez une allumette et utilisez-la avec la feuille et le nénuphar. Ensuite en utilisant une pierre sur des graines, on obtient de l'huile. Mettez de l'huile sur le robinet qui peut marcher maintenant. Le voyage peut commencer... jusqu'au centre de la flaque. Vous rencontrez une grenouille peu sympathique, alors un peu de chantage ne fait pas de mal. Prenez son fils en otage (au bord de l'eau) et là, elle va tenir un tout autre langage ! Cueillez le champignon, mangez-le et vous voilà dans l'infiniment grand ! Prenez la branche et revenez dans la tour. Utilisez le bout de bois sur la boîte (qui a l'air le plus con maintenant ?). Armez-vous d'une lance et d'un bouclier. A l'étage faites connaissance avec le miroir puis prenez la baguette, une chaussette (pfiouu!) et la bourse. On utilise les deux derniers objets ensemble au passage. Voici un attrape-souris qu'on teste immédiatement sur le trou... de souris. Un étage encore au-dessus on se sert ! Les produits chimiques et le bouquin (lisez-le tant que vous y êtes). Accrochez le bouclier et nettoyez-le avec les produits chimiques. Faites connaissance avec les deux diables et pour connaître leurs noms demandez au miroir-qui-sait-tout. A la cave (par le même escalier) plantez la lance dans le crâne de gauche et récupérez celui-ci. Prenez le coffre, bougez le levier, placez le coffre sur le bloc, déplacez le levier et replacez-le (c'est compliqué, mais ça vaut le coup). Prenez les bougies. Tout en haut Pedelapin et Plottemoille vous atendent pour discuter, ensuite faites-leur une démonstration de magie noire.



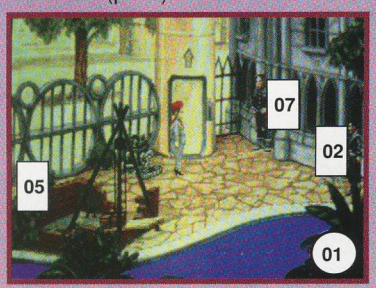
**Les puits ardents de Rondor (dernière étape):**

Prenez la caillasse et l'arbuste. Discutaillez avec le mec, fabriquez vous un lance-pierres avec l'élastique et l'arbuste, que vous vous empressez d'utilisez sur l'alarme. Une fois tout seul, prenez les allumettes, sur le comptoir, et la cire, après le pont. Voici enfin le grand méchant que vous statufiez avec la baguette. Utilisez les allumettes avec le puits pour faire un barbecue, puis la baguette sur la lave. Pour la viande il y aura du Sordide grillé puisque vous lui balourdez la cire !
Vous êtes bien content de l'avoir fini, mais dites-vous maintenant que vous allez être obligé d'attendre le deuxième du nom ! Cela vous apprendra à tricher !
PS : Dans la première partie, vous trouverez les allumettes dans le pub, sur la machine à sous.

# BENEATH A STEEL SKY (suite)

## Suite de la soluce de Beneath a Steel Sky

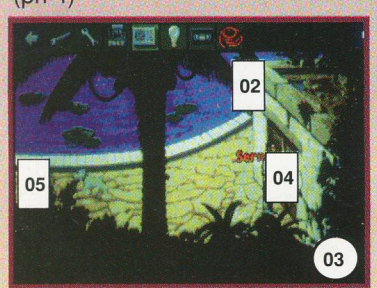
**Ph 01 -** Vous avez pris l'élévateur, maintenant vous êtes arrivé au rez-de-chaussée, questionnez le garde près de la cathédrale et la vieille, du nom de madame Piermont. Ensuite allez à droite. (ph 2)



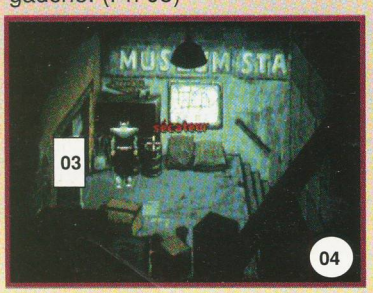

**Ph 02 -** Vous avez devant vous un jardinier et un gamin, parlez avec les deux. Chose faite, descendez sur le chemin à gauche de la mare. (ph 3)



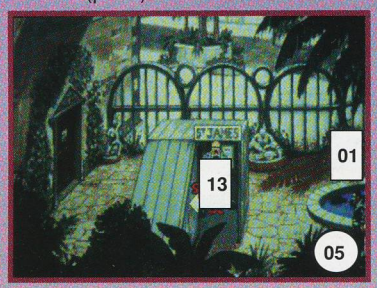

**Ph 03 -** Il y a une petite bâtisse, fermée par une serrure à "l'ancienne". Jouez de votre habileté au crochetage pour ouvrir cette porte avec votre carte Linc. Bien sûr, après ceci, pénétrez dans la bâtisse. (ph 4)



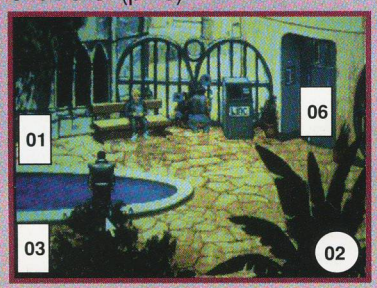

**Ph 04 -** Prenez le sécateur et ressortez. Une fois sorti, allez à gauche. (Ph 05)




**Ph 05 -** Allez mater le panneau sur la lourde du fond. Et discutez avec le portier. Cherchez la mère Piermont pour qu'elle vous sponsorise. Dirigez-vous vers l'entrée du bâtiment de droite. (ph 2)

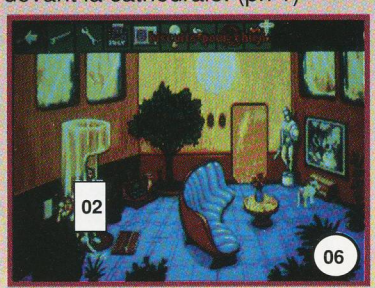



**Ph 02 -** Poireautez jusqu'à temps que madame Piermont rentre chez elle, ensuite sonnez à sa porte, elle vous invitera chez elle. (ph 6)

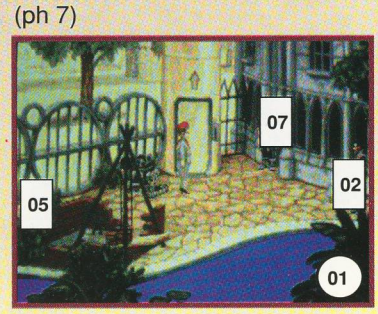



**Ph 06 -** Discutez avec la grosse, et quand elle est au téléphone mettez la cassette vidéo dans le magnéto. Le clebs va gueuler. Pendant ce temps, chouravez-lui un des biscuits. Mais surtout, ne le bouffez pas ! Et ensuite ressortez.

Maintenant dirigez-vous vers le St James, et discutez avec le portier (ph 5). Peu après, allez devant la cathédrale. (ph 1)



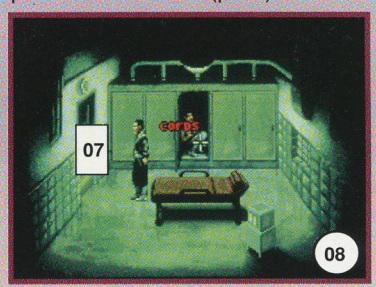

**Ph 01 -** Placez sur la planche reliée à une corde, les petits biscuits pour clébard. Lorsque le chien montera sur la planche, tirez sur la corde. Le chien se plantera dans l'eau. Peu après, le garde ira aider madame Piermont désespérée. Profitez-en pour vous glisser derrière son dos pour rentrer dans l'église. (ph 7)



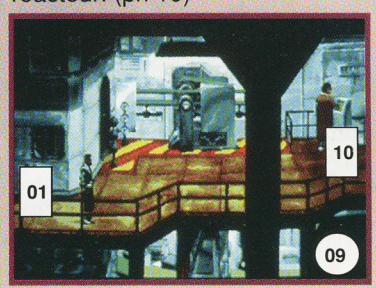

**Ph 07 -** Descendez par l'escalier de gauche. Vous arriverez à une espèce de morgue. (ph 8)



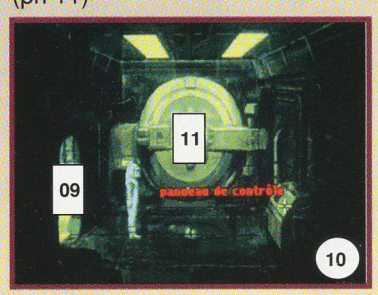

**Ph 08 -** Arrivé là, ouvrez toutes les armoires. Vous découvrirez Anita. Ressortez de la cathédrale. Ensuite remontez à l'usine de recyclage du dernier étage. Allez jusqu'à l'entrée de la porte du réacteur. (ph 9)



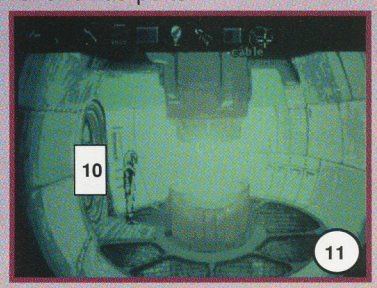

**Ph 09 -** Prenez une combinaison dans l'armoire de métal. Et pénétrez dans la salle du réacteur. (ph 10)



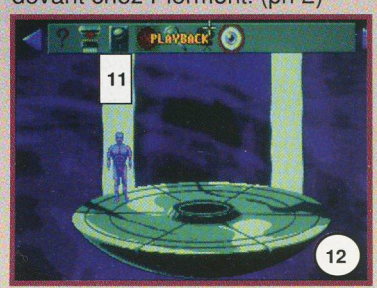

**Ph 10 -** A l'aide de la console, ouvrez la porte du réacteur, et empruntez ce nouveau passage. (ph 11)



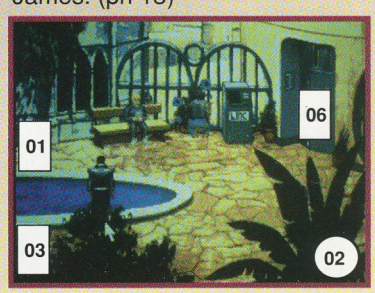

**Ph 11 -** A terre il y a une carte Linc, prenez-la et barrez-vous de là. Dirigez-vous vers l'interface Linc, par la porte au scanner (toujours au même niveau). Utilisez la carte d'Anita. Dans le monde virtuel : attention, il faut être plutôt rapide pour les actions suivantes. Aveuglez le premier oeil avec le programme "aveugler". Foncez vers la droite pour aveugler le second, et rentrez vers le passage interdit du fond. Vous allez arriver dans une salle ronde avec un puits en son centre (ph 12), mais continuez votre chemin sur la droite pour aller prendre le diapason sur la "petite île de métal". Après, revenez au puits.



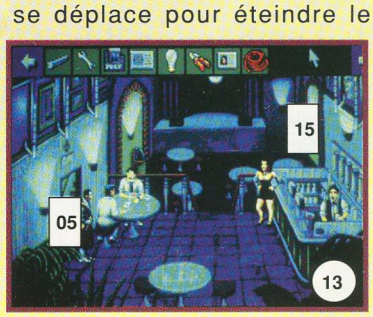

**Ph 12 -** Utilisez le programme "playback" pour voir un message laissé par Anita. Et déconnectez-vous. Maintenant, descendez au rez-de-chaussée et allez devant chez Piermont. (ph 2)




**Ph 02 -** Discutez encore avec le gosse et le jardinier, qui est en fait un indicateur. Montrez-lui la carte trouvée dans la salle du réacteur, et ensuite allez au St James. (ph 13)




**Ph 13 -** A l'intérieur du bar, discutez avec Lola et les deux types qui jouent aux cartes. Allez explorer la porte du fond, et essayez de prendre le verre du patron du bar. Allez au fond de la salle. Allumez le juke-box et choisissez la première chanson. Pendant que Colston se déplace pour éteindre le



juke-box, prenez son verre. Ensuite montez au premier étage pour aller voir Burke. (ph 14)

**Ph 14 -** Discutez avec lui, il altérera vos empreintes digitales.

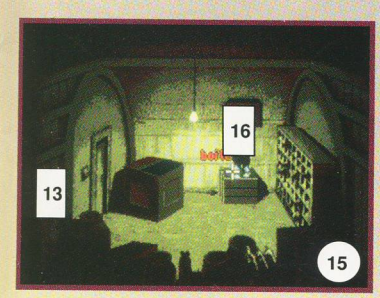
Après avoir fini, retournez au St James. (ph 13)



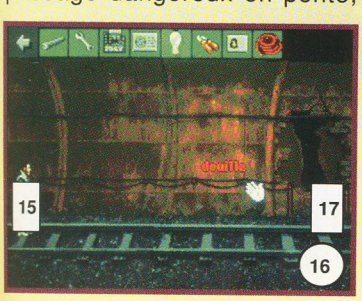

**Ph 13 -** Placez vos mains sur la plaque de métal de la porte, celle ci va s'ouvrir. Entrez. (ph 15)



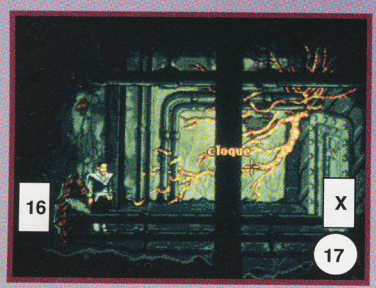

**Ph 15 -** Avec votre barre de métal, forcez le couvercle de la grosse caisse de bois, et placez cette planche sur la petite caisse. Montez dessus. Toujours avec votre barre, faites un trou dans la grille du haut. Agrandissez le trou avec votre sécateur. Pénétrez dans le conduit d'aération. (ph 16)




**Ph 16 -** Arrivé dans le métro désaffecté, allez à gauche. A la bifurcation, passez par le corridor de gauche. Juste avant un énorme trou dans le mur, vous verrez une douille. Placez-y l'ampoule. Continuez toujours à gauche. Vous allez trouver un passage dangereux en pente, foncez vers la sortie. (ph17)




**Ph 17 -** Dans cette salle, grattez le plâtre avec votre barre, et descellez une des briques. Enfoncez la barre dans une cloque de la grande veine. Avec la brique par terre, enfoncez-la un maximum et reprenez-la. Quand vous verrez arriver le droïde infirmier, glissez-vous dans ce nouveau passage...




Promis les amis, le mois prochain, la fin...






## Arabian nights

A l'écran de présentation, tapez "SIMEON". Pendant le jeu, la touche "AMIGA-gauche" rend invulnérable et la touche "TAB" fait passer au niveau suivant.



## WOODY'S WORLD

Quelques codes

AHJBEAEA
OKDNFAPK
MKDNCAIK
MODNAAOG
MPDNGAMF
OIHMOACO

## GOAL

Lorsque l'un de vos joueurs prend un carton rouge et se dirige vers le vestiaire, pressez rapidement la touche "AMIGA" pour obtenir le menu de changement de joueur. Choisissez un remplaçant et demandez le changement du joueur fictif (viré quoi !). De retour dans le jeu, vous constaterez que vous n'avez perdu aucun joueur !

## ALIEN 3

Pour massacrer les hordes d'aliens, plus besoin de lance-flammes. Dans les options du menu, sélection-nez le mode "hard" et 6 crédits. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur "ESC" et "N" pour passer au niveau supérieur.

## GENESIA

Pour ne pas vous faire prendre au drapeau c'est très simple. Il suggit d'entourer votre drapeau de constructions, si un canon détruit une de ces constructions, mettre un colon architecte et faites lui faire un mur de pierres pour le tour de jeu suivant. Pour avoir des soldats supplémentaires à chaque tour de jeu, sortez tous les colons d'un de vos terrains (en les faisant devenir soldat) si vous avez assez de nourriture et d'eau, à chaque tour de jeu vous aurez au minimum un colon (que vous transformerez en soldat).

## FATMAN

Pour accéder au cinquième niveau, entrez le code : 350160

## RAILROAD TYCOON

Pour avoir de l'argent infini, appuyer sur F1 puis presser simultanément les touches "shift" et "$".

## MR NUTZ

Pendant l'intro, tapez "DR NUTZ" pour voir la fin de ce sublime jeu. (cela n'engage que l'auteur de ce T.& A.)



## 2nd Samurai

2) PZZCEZTS
3) TUELPK62
4) MCFYUMCC
5) 24VC5RTJ
6) CK1Y4AAA
7) PLRK4114
8) 2LWZLURY
9) YMCQ1HGB

## Ocean beach volley

Il suffit de taper au clavier "DADDYBRACEY" pendant un match. Le stage sera donc remporté, et vous passerez au suivant.

## Street Fighter 2

Mettez-vous en mode 2 joueurs et commencez un combat, puis mettez en pause, tapez "7kids", l'écran flashera alors et vous pourrez pour le prochain combat jouer (ou plutôt vous bastonner) avec le même combattant.

## NICKY BOOM

level 2 : MEDIT
level 3 : KRATTY
level 4 : MIRTES
level 5 : ARRAX
level 6 : JANIR
level 7 : TRINOS
level 8 : SIXAN




## BRIAN THE LION

En faisant "shift" + "J" (ou caps lock + J) vous obtiendrez 9 roar, 9 speed, 9 jump et 9 continue. (A faire pendant la partie et on peut le faire plusieur fois !) En faisant "shift" + "K" (ou caps lock + K) pendant la partie, vous disposerez de 999 diamants.

## THE MANAGER

Au menu principal : cliquez sur la disquette, puis cliquez sur la case du haut, au milieu, placez l'icone de la souris sur la flèche blanche pour quitter, mais ne cliquez pas. Au contraire, appuyez sur G, D, S ou Q. Vous aurez d'agréables surprises. Vous pouvez ainsi acheter beaucoup de joueurs très nuls et pas chers, et en faire les meilleurs joueurs du monde...

## TOKI

Tapez KILLLER sur le clavier (pendant le jeu), puis sur N cart l'écran est retourné, avec ce code vous pourrez choisir votre niveau en appuyant sur F1 à F8 et vous aurez les continus infinis.

## ROBOCOD

Pendant l'intro, tapez : The little Mermaid (en clavier Qwerty), l'écran flashe et pendant le jeu, pressez "C" pour avoir la voiture, "entrée" pour être invincible, "F" pour voler, "P" pour prendre l'avion, "X" pour être à la fin du niveau, "K" pour tuer, "M" pour choisir son niveau.

## DUNE 2

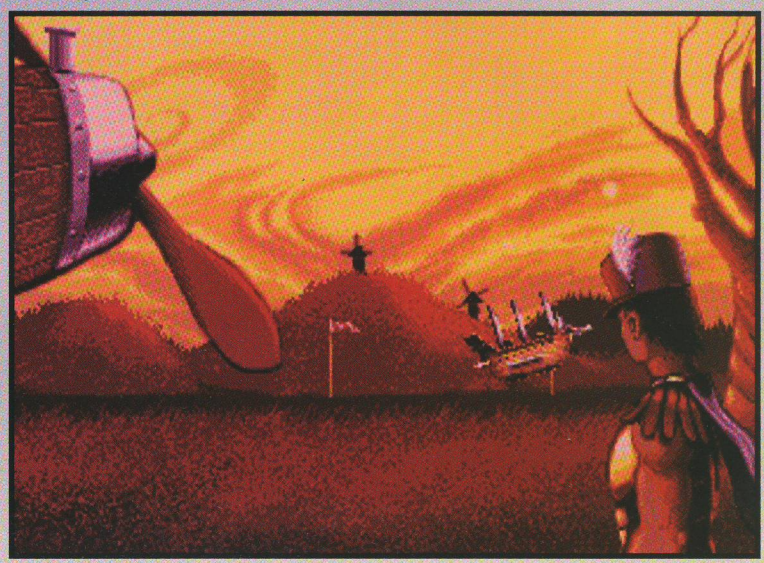
Pour avoir un maximun de crédit, écrire ces applications à la lettre :
- Tout d'abord, transformer le taux de crédit et votre sauvegarde en héxadécimal.
- Editer votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur de secteur.
- Rechercher la chaine héxadécimal correspondant à votre tour d'épice.
- Remplacer celle-ci par FFFF.

Et vous vous retrouverez ainsi avec 35000 de crédits.

**...ET N'OUBLIEZ PAS DE NOUS ENVOYER AU PLUS VITE VOS ASTUCES, PLANS...**

## STORM MASTER

Tout dépend quels scénarii vous prenez car vous n'aurez pas la même somme d'argent. Commencez une partie avec votre scénario et enregistrez tout de suite. Avec un éditeur de secteurs (smartdisk, filemaster...) :
**Scénario 0 :** cherchez 00C7 et remplacez par 2710.
**Scénario 1 :** cherchez 018F et remplacez par 2710.
**Scénario 2 :** cherchez 00F9, remplacez par 2710.
**Scénario 3 :** cherchez 00C7, remplacez par 2710.
**Scénario 4 :** cherchez 00B3, remplacez par 2710.
**Scénario 5 :** cherchez 008B, remplacez par 2710.
A chaque scénario, après la modification vous aurez 10000 Kaa.



## MANCHESTER UNITED 2

Pour être certains de marquer un penalty, il suffit d'appuyer sur le bouton du joystick, en le laissant droit vers le gardien. Car ce dernier part toujours à droite ou à gauche. Si vous jouez avec Manchester United, vous marquerez toujours, si vous jouez avec Bristol, c'est moins sûr.

## PINBALL FANTAISIES

Avant d'entrer le nombre de joueurs, tapez :
EARTHQUAKE enlève le tilt
HIGHLANDER alourdit la balle
EXTRA BALLS ajoute 5 balles
DIGITAL ILLUSION bouche les trous du flipper
ATTENTION, C'EST SUR UN CLAVIER QWERTY

## Theatre of death

Pour accéder au cheat mode, tapez :
SHEN SOFTWARE

## WONDER DOG

Les codes :
- LEMONADE
- PHARMACY
- ULTIMATE
- DANIELLE
- LUCOZADE

## MOKTAR

Les codes :
1 - 6752
2 - 2845
3 - 3559
4 - 1015
5 - 9822
6 - 7541
7 - 2665
8 - 2466
9 - 1331
10 - 1802
11 - 0791
12 - 1204
13 - 2290
14 - 8311
15 - 2332
16 - 2578

CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 31 AOUT 1994

# L'ABONNEMENT A LA CARTE

**Toutes les formules comprennent la disquette mensuelle incluse au magazine**




25 Frs

## JEUX PROPOSES




**FORMULE 1**

300 frs l'abonnement (sans jeu), soit 11 numéros pour le prix de 9,5 !

**FORMULE 2**

360 frs pour l'abonnement et un grand jeu du commerce parmi les jeux proposés.

**DOM - TOM et ETRANGER nous consulter pour les prix d'abonnements**

"INFORMATIQUE ET LIBERTE : Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organisms extérieurs"

Un peu que je m'abonne ! Pour un an de délire on m'offre un numéro et demi et le jeu de mon choix si je veux bien participer aux frais de port. **ECRIRE EN MAJUCULE**

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐
DATE DE NAISSANCE _____ 19 ___ Tél : _____
J'ai choisi la formule Numéro: (éventuellement) le jeu choisi : _____
J'ai un ... ☐ A500 ☐ A500+ ☐ A600 ☐ A1000 ☐ A1200
☐ A2000 ☐ A3000 ☐ A4000 ☐ CD 32 ☐ AUTRE : _____

Ci-joint, un chèque de ..... Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à revoyer à : **AMIGA CONCEPT (Abonnement)**
**47 - 49 Bd Jean Jaurès**
**78800 HOUILLES**

**SIGNATURE :**

**Je commande les anciens numéros + disquettes**

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA CONCEPT N° _____
au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs + 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

Nom : .....
Prenom : .....
Adressse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal : .....

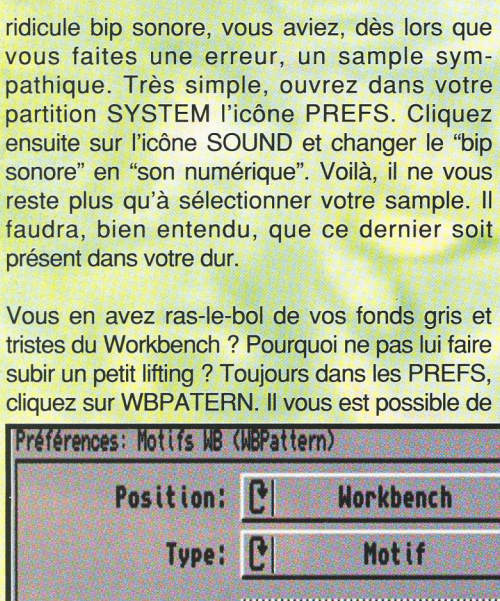
# LE COIN DES BIDOUILLES

**On attend toujours vos bidouilles. Nous n'en recevons pas assez ! Alors maintenant que les vacances sont terminées, foncez à nouveau sur votre machine et extirpez toutes les astuces possibles et imaginables. L'Ami-ga n'a pas fini de nous étonner.**

### WORKBENCH

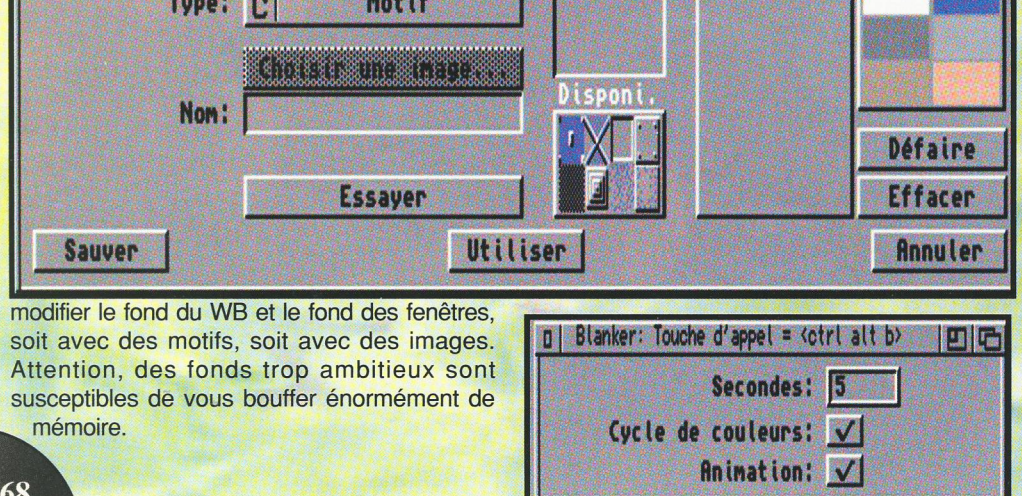
#### Faites-vous plaisir (pour disque dur)

Et si au lieu d'un simple flash ou encore d'un

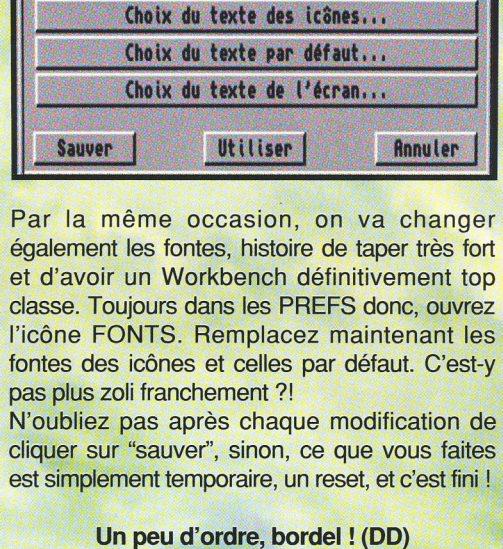



ridicule bip sonore, vous aviez, dès lors que vous faites une erreur, un sample sympathique. Très simple, ouvrez dans votre partition SYSTEM l'icône PREFS. Cliquez ensuite sur l'icône SOUND et changer le "bip sonore" en "son numérique". Voilà, il ne vous reste plus qu'à sélectionner votre sample. Il faudra, bien entendu, que ce dernier soit présent dans votre dur.

Vous en avez ras-le-bol de vos fonds gris et tristes du Workbench ? Pourquoi ne pas lui faire subir un petit lifting ? Toujours dans les PREFS, cliquez sur WBPATERN. Il vous est possible de




modifier le fond du WB et le fond des fenêtres, soit avec des motifs, soit avec des images. Attention, des fonds trop ambitieux sont susceptibles de vous bouffer énormément de mémoire.




Par la même occasion, on va changer également les fontes, histoire de taper très fort et d'avoir un Workbench définitivement top classe. Toujours dans les PREFS donc, ouvrez l'icône FONTS. Remplacez maintenant les fontes des icônes et celles par défaut. C'est-y pas plus zoli franchement ?!
N'oubliez pas après chaque modification de cliquer sur "sauver", sinon, ce que vous faites est simplement temporaire, un reset, et c'est fini !

#### Un peu d'ordre, bordel ! (DD)

Sur votre Workbench, c'est le souc ! A tel point que vous ne retrouvez jamais l'icône recherché. Il vous suffit pourtant, dans le menu FENETRE de sélectionner l'option REORGANISER. Et, bien sûr, pour que ce rangement soit définitif, n'oubliez pas de séléctionner ensuite l'option FIGER TOUT. Ouf, on respire !

#### Faites plaisir à votre moniteur (DD)

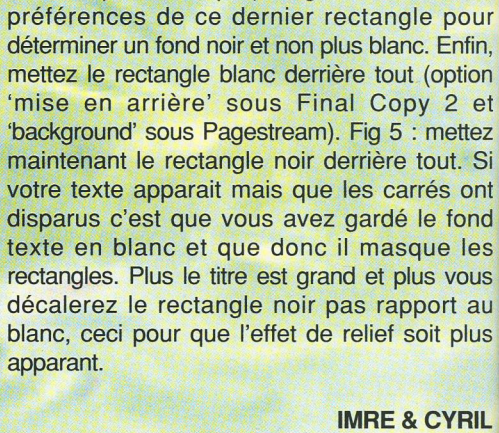
Une image fixe trop longtemps présente sur votre écran peut, à plus ou moins long terme, l'endommager et le marquer à vie. Pour éviter ce genre d'erreur, il vous suffit d'utiliser un blanker ou "screen saver", ou encore, en français "économiseur d'écran". Ouvrez donc




l'icône TOOLS, puis COMMODITIES. Là, cliquez sur BLANKER et changez le temps d'attente. Dès que vous ne touchez plus à rien pendant ce temps, le blanker se déclenche. C'est donc soit une suite de couleur, soit une animation qui occupera votre écran et lui permettra de ne pas subir l'irréparable.

#### TITRES CLEANS EN P.A.O

Sous Pagestream comme sous P.Page ou Final Copy on vous donne une petite astuce pour bien montrer aux autres que vous avez utilisé un logiciel de P.A.O et non un traitement de texte ; il va s'agir d'égailler vos titres en les encadrant avec un effet d'ombrage. Voici la démarche à suivre, l'ordre des étapes est déterminant pour un novice :
(fig. 1) Une fois que votre titre est inscrit, vérifiez bien que votre fond de texte est en transparent et non avec un fond blanc (c'est très important car ça peut être la source de toute confusion), au cas échéant éditez votre fond de texte et indiquez que vous ne voulez aucun fond. Fig 2 : Encadrez votre texte d'un rectangle dont le fond doit être blanc (et pas transparent), vous ne voyez donc plus votre titre qui se trouve recouvert par le rectangle blanc aux bords




noirs. Fig 3 : créez un autre rectangle de même taille (ou dupliquez le précédent) mais placez-le de façon à ce qu'il soit légèrement décalé par rapport au premier (deux millimètres à droite et en bas par exemple). Fig 4 : Editez les préférences de ce dernier rectangle pour déterminer un fond noir et non plus blanc. Enfin, mettez le rectangle blanc derrière tout (option 'mise en arrière' sous Final Copy 2 et 'background' sous Pagestream). Fig 5 : mettez maintenant le rectangle noir derrière tout. Si votre texte apparait mais que les carrés ont disparus c'est que vous avez gardé le fond texte en blanc et que donc il masque les rectangles. Plus le titre est grand et plus vous décalerez le rectangle noir pas rapport au blanc, ceci pour que l'effet de relief soit plus apparant.

**IMRE & CYRIL**

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

Fermeture annuelle
du 1er au 16 août 1994

# LES BONNES AFFAIRES DE L'ETE

## LES PERIPHERIQUES DE 5 A 30% MOINS CHERS

## PERIPHERIQUES

### EXTENSIONS

| | | |
|---|---|---|
| **AMIGA 500** | | |
| 512 Ko sans horloge | ~~220~~ | 210 |
| 512 Ko avec horloge | ~~280~~ | 260 |
| 1 Mo s'accouple avec 512 K | ~~499~~ | 470 |
| **AMIGA 500 +** | | |
| 1 Mo sans horloge | ~~480~~ | 380 |
| **AMIGA 600** | | |
| 1 Mo sans horloge | ~~480~~ | 380 |
| 1 Mo avec horloge | ~~480~~ | 460 |
| 2 Mo PCMCIA | ~~990~~ | 960 |
| 4 Mo PCMCIA | ~~1590~~ | 1490 |
| **AMIGA 1200** | | |
| Blizzard 4 Mo | | NC 2390 |
| 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~~ | 1029 |
| 40 Mo + 0 ko Ram | ~~1790~~ | 1590 |
| 130 Mo + 0 ko Ram | ~~2490~~ | 2390 |
| 210 Mo + 0 ko Ram | ~~2890~~ | 2690 |
| 2 Mo de Ram | | NC 600 |
| **AMIGA 4000** | | |
| 210 Mo | ~~1700~~ | 1600 |
| 340 Mo | ~~2270~~ | 2190 |
| **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

| 0 Mo | 1 Mo | 2 Mo | 4 Mo |
|---|---|---|---|
| ~~790 F~~ | ~~1290 F~~ | ~~1690 F~~ | ~~1890 F~~ |
| 590 F | 1190 F | 1490 F | 1690 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 | 170 Mo |
|---|---|---|---|
| ~~1190 F~~ | ~~1490 F~~ | ~~1990 F~~ | ~~2190 F~~ |
| 1090 F | 1390 F | 1790 F | 2090 F |

### DISQUE DUR EXTERNE

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

| 130 Mo | 170 Mo | 245 Mo | 340 Mo |
|---|---|---|---|
| ~~1990 F~~ | ~~2190 F~~ | ~~2390 F~~ | ~~2990 F~~ |
| 1890 F | 1990 F | 2190 F | 2790 F |

### DIVERS

| | | |
|---|---|---|
| Souris mécanique 300 dpi | ~~110~~ | 95 |
| Souris mécanique 400 dpi | ~~160~~ | 135 |
| Souris optique | ~~350~~ | 295 |
| Trackball | ~~390~~ | 330 |
| Crayon-Souris | ~~310~~ | 265 |
| Multistart 500 + | ~~280~~ | 235 |
| Multistart 600 | ~~350~~ | 295 |
| Commutateur Souris/Joy | ~~200~~ | 170 |
| Alimentation A 500 | ~~390~~ | 330 |

### CABLES

| | | |
|---|---|---|
| Câble Péritel | ~~100~~ | 70 |
| Câble Midi | ~~80~~ | 56 |
| Câble Nul Modem | ~~100~~ | 70 |
| Câble Minitel | ~~100~~ | 70 |
| Câble disque dur | ~~100~~ | 70 |
| Câble imprimante | ~~100~~ | 70 |
| Boîte de rangement 75 disquettes | ~~100~~ | 70 |
| Boîte de rangement 100 disquettes | ~~150~~ | 105 |
| Adaptateur Multisync | ~~150~~ | 105 |

### LECTEURS

| | | |
|---|---|---|
| Ext. A 500/600/1200 | ~~480~~ | 470 |
| Externe HD pour a 1200 1,76 Mo | ~~1190~~ | 1130 |
| Interne A 500 | ~~480~~ | 455 |
| Interne A 2000 | ~~590~~ | 560 |
| Interne A 4000 | | NC |

### SON

| | | |
|---|---|---|
| Digital Sound Studio Plus | ~~990~~ | 690 |
| Home Music Kit | ~~340~~ | 260 |
| Interface Midi | ~~390~~ | 275 |
| Megamix Master | ~~350~~ | 265 |

### MONITEURS

| | |
|---|---|
| 1085S | 1290 Nous consulter |
| 1084S | 1590 Nous consulter |
| Multisan | ~~3290~~ 2990 |
| SVGA 14" | ~~1890~~ 1690 |

### GRAPHIQUE

| | | |
|---|---|---|
| Scanner 64 T Gris | ~~990~~ | 890 |
| Scanner 256 T Gris | ~~1590~~ | 1490 |
| Scanner Couleur | ~~2490~~ | 2290 |

### VIDEO

| | | |
|---|---|---|
| **GENLOCK** | | |
| G Lock | ~~3390~~ | 3190 |
| GST 40 a | | 2290 Nous consulter |
| GST Gold ASF | | 3690 Nous consulter |
| GST Gold Pro | | 6690 Nous consulter |
| **DIGITALISATEURS** | | |
| V LAB -1200 | ~~3490~~ | 3315 |
| VIDI AMIGA 12 | ~~890~~ | 845 |
| DCTV | ~~1990~~ | 1890 |
| VIDI 12 RT | ~~1490~~ | 1415 |
| VIDI 24 RT | ~~2490~~ | 2365 |

### IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

| | | |
|---|---|---|
| STAR LC 100 C | ~~1490~~ | 1190 |
| STAR LC 24-100 | ~~1290~~ | 1290 |
| STAR LC 24-200 C | ~~2690~~ | 2290 |
| STAR SJ 144 | ~~3990~~ | 3490 |
| CANON BJ 10 SX | ~~1590~~ | 1390 |
| CANON BJ 200 | ~~2290~~ | 1990 |
| CANON BJ 600 | ~~4690~~ | 4190 |
| H.P Deskjet 520 | ~~2290~~ | 2190 |
| H.P Deskjet 560 C | ~~4690~~ | 4290 |
| H.P Laser JET 4L | ~~5950~~ | 4690 |

### MODEM

| | | |
|---|---|---|
| Sportster 14400Bd | ~~1990~~ | 1790 |
| Supra Fax V32 | ~~2890~~ | 2690 |

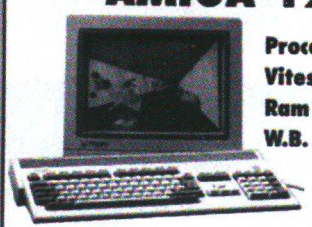
### CARTE ACCELERATRICE

| | | |
|---|---|---|
| Turbo Power 0 Mo | ~~1990~~ | 1890 |
| A1230 Turbo+ 4 Mo | ~~4790~~ | 4490 |

## DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

**OPERATION DISQUES DURS**
**externe Overdrive 40 Mo**
**1090 F**
**Interne IDE 2,5" 100 Mo**
**1590 F**

## AMIGA 1200

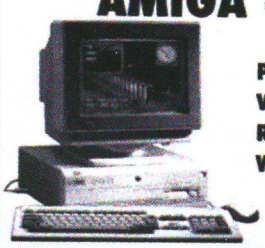


**Processeur 68EC 020**
**Vitesse 14 MHz**
**Ram 2 Mo**
**W.B. 3.0**

| | |
|---|---|
| 60 Mo | 3590 F |
| 80 Mo | 3890 F |
| 120 Mo | 4190 F |
| 170 Mo | 4390 F |

**Disponible**

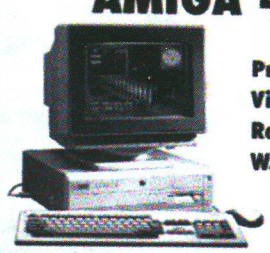
## AMIGA 4030



**Processeur 68030**
**Vitesse 25 MHz**
**Ram 2 Mo**
**W.B. 3.0**

| Disque dur | |
|---|---|
| 120 Mo | **Prix et disponiblilité nous consulter** |
| 210 Mo | |
| 340 Mo | |

## AMIGA 4040



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

| Disque dur | |
|---|---|
| 120 Mo | **Prix et disponiblilité nous consulter** |
| 210 Mo | |
| 340 Mo | |

**OPERATION REPRISE**
**Votre AMIGA 1200**
**1500 F**
**pour tout achat d'un AMIGA 4000**
**ou d'un PC COMPATIBLE**

### OCCASIONS

| | | | |
|---|---|---|---|
| AMIGA 500 | 900 F | Moniteur 1083S | 900 F |
| AMIGA 600 | 900 F | Moniteur 1085S | 900 F |
| AMIGA 500+ | 1000 F | Moniteur 1084S | 1000 F |
| AMIGA 2000 | 1500 F | Moniteur SVGA | 1200 F |
| Imprimantes | à partir de 400 F | Extension 512 Ko | 120 F |

## LOGICIELS

### GRAPHIQUES

| | |
|---|---|
| Brilliance | 1600 |
| De luxe Paint IV AGA | 790 |
| REAL 3D CLASSIC | 990 |
| REAL 3D PRO | 3590 |
| MORPH PLUS | 1590 |
| CALIGARI 24 | 1590 |
| SCENERY | 690 |

### PAO

| | |
|---|---|
| PRO PAGE 3.1 | 990 |
| PRO DRAW 3.0 | 1490 |
| PAGE SETTER 3 | 690 |
| **MUSIQUE** | |
| BARS et PIRES JUNIORS | 990 |
| BARS et PIRES PRO | 2490 |
| De luxe Music Const. | 1090 |

### VIDEO

| | |
|---|---|
| SCALA MULTIMEDIA | 2990 |
| N°1 TITLER | 570 |
| VIDEO DIRECTOR | 1590 |
| SCALA VIDEO STUDIO MM 211 | 1590 |
| BROADCAST TITLER SHR | 1490 |
| CINEMORPH | 790 |

### BUREAUTIQUE

| | |
|---|---|
| PRO CALC | 1490 |
| EXELLENCE | 590 |
| FINAL COPY | 990 |
| PRO WRITE 3.3 | 490 |
| TURBO PRINT | 590 |
| SUPER BASE | 2890 |

### 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 | 5,00 F | 4,60 F | 4,30 F | 4,00 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.

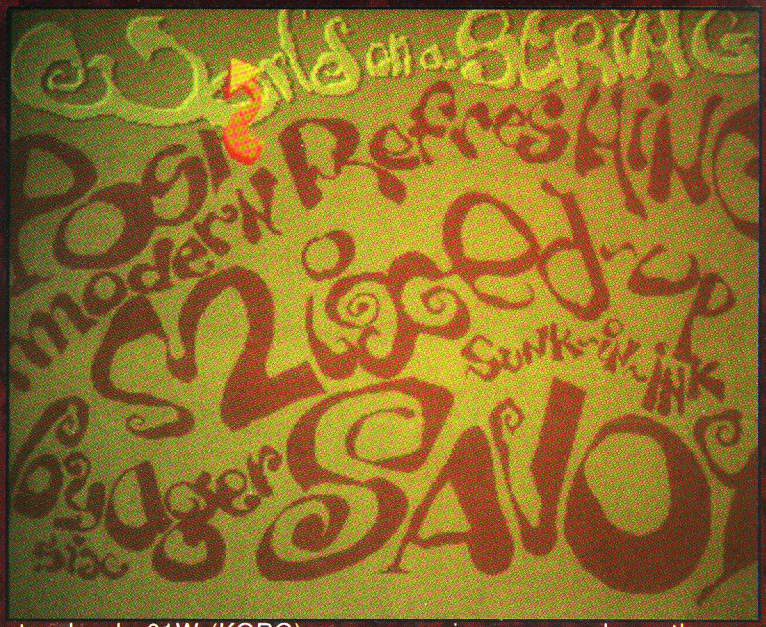
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue [ ][ ][ ][ ] Date d'expiration [ ][ ][ ][ ]
☐ Carte club AMIE

Date : Signature

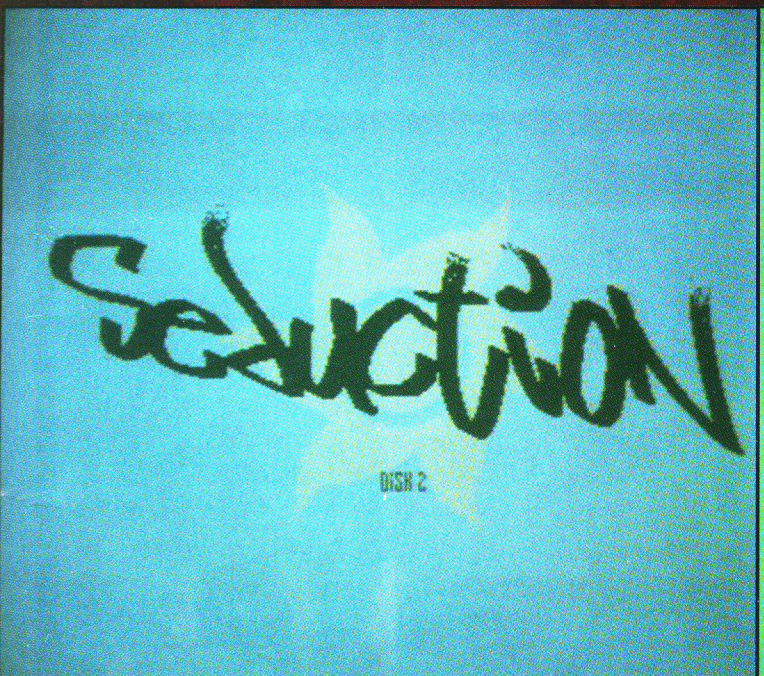


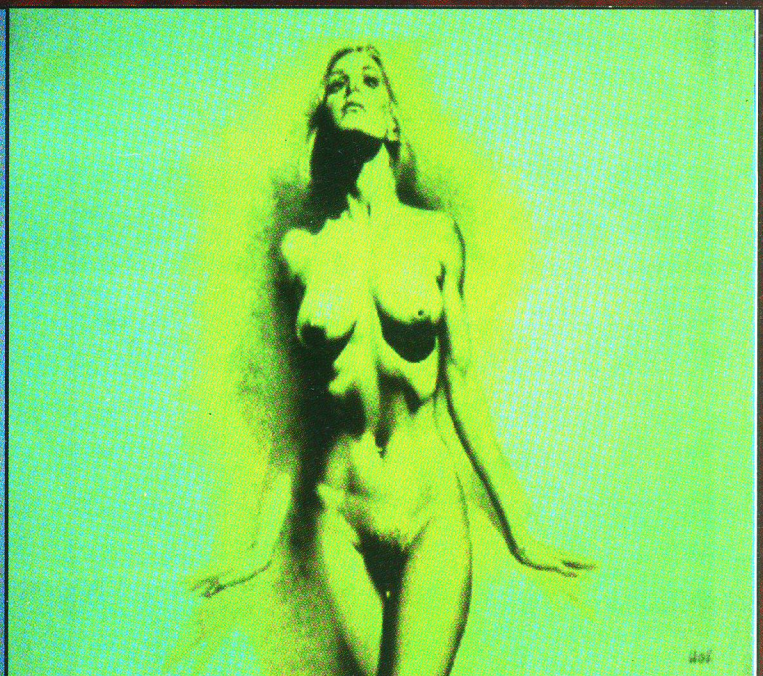
## SEDUCTION
## by Complex

**Code: Gengis**
**Dezign : Alex/Movement**
**Picture: Hof/Melon**
**Zik : Delorean - Clawz**

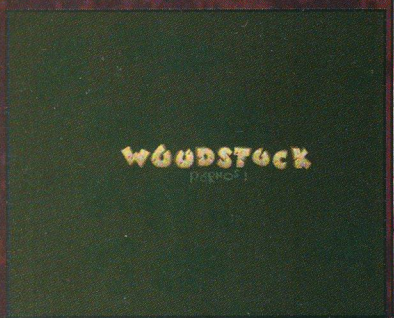



Gengis et Clawz signent ici leur dernière production pour Complex, ils ont bénéficié une fois de plus de l'aide d'Alex et de Hof ce qui donne un music disc très réussi d'un point de vue visuel. Parlons des musiques : nous ne pouvons malheureusement pas vous les faire écouter mais il faut bien noter que la plupart sont de bonnes qualités. Deux musiciens se partagent les disks : Delorean un finlandais et Clawz le français. On reconnait chez Delorean la touche du 01W (KORG) ; en effet, la plupart des sons qu'il utilise proviennent de ce synthé. Le résultat donne des musiques avec des rythmes originaux très agréables à l'oreille. En ce qui concerne Clawz nous ne sommes pas réellement dans le même registre ,les musiques se tiennent mais on peut regretter une certaine monotonie dans les compositions. Nous retiendrons donc surtout ce music disk pour la réalisation et le d-zign ce qui ne devraient normalement pas être les valeurs premières dans ce genre de réalisation



Quelques graphs de Joachim qui a intégré Andromeda il y a peu de temps. Malheureusement il n'a pas encore pu changer leurs design qui restent toujours aussi froids. Les graphismes sont inédits c'est pourquoi certains ne sont pas finis mais on peut tout-de-même apprécier le technique des dessins. On peut remarquer sur la caricature de Stalone que Joachim a utilisé une technique initialement créée par RA / Sanity ce qui ne remet pas en cause la qualité.


















ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS

M 4584 - 71 - 32,00 F

# AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

## Renaissance de l'Amiga ?



Septembre 1994 n° 71

Suisse 9.8 FS, Belgique 225FB, Canada $7

# FACE A FACE

## DESSINS ANIMES

**Tout le monde connait la technique employée autrefois par les stusios Disney qui consistait à faire défiler des illustrations pour créer une animation. Cette méthode est aujourd'hui enterrée et avalée par l'informatique. Enterrée par l'ordinateur parce qu'elle n'est plus usitée pour créer les actuels films d'animation qui se servent des techniques informatiques les plus poussées. Ne nous plaignons pas, les résultats sont extraordinaires. Avalée par l'ordinateur aussi puisque nous la retrouvons sur nos écrans et plus précisemment sur nos Amiga. C'est le cas de ces trois logiciels. Là aussi, ne nous plaignons pas, tout ceci est bien plus simple lorsque c'est géré par la machine. Mais oui, l'ordinateur a également cet avantage d'offrir à tous la possibilité d'utiliser de vieilles techniques, réservées auparavant aux professionnels. N'est-ce pas merveilleux ?**

### FANTAVISION
### Broderbund Software

Et oui, nous avons jugé bon de faire une place à ce surprenant logiciel d'animation de dessins. FANTAVISION n'est pas récent puisqu'il date de 1988. Si par chance vous le possédez encore, consacrez-lui ne serait-ce qu'un quart d'heure, histoire de se rappeler le bon vieux temps. Vous verrez qu'aujourd'hui encore, il peut surprendre. Dans le genre, on a pas fait plus simple. Sur fond uni ou sur une image de votre choix, vous avez la possibilité de créer de véritables animations. Ecran par écran, vous modifiez vos formes, rajoutez du son (c'est-y pas que le multimédia existait déjà ?!), réglez la vitesse et réalisez un mini film spectaculaire (pour peu que vous soyez bon) en un rien de temps. Je suis persuadé qu'il est des animations qui prendraient bien plus de temps à créer sur certains soft proposés actuellement. Bref, ne jetez pas cet utilitaire. Et si à la vue de son interface franchement laide et gerbante certaines personnes se sentiraient découragées, apprenez qu'il peut vous rendre bien des services en un minimum de temps. Ceci sur un simple Amiga 500 de base !

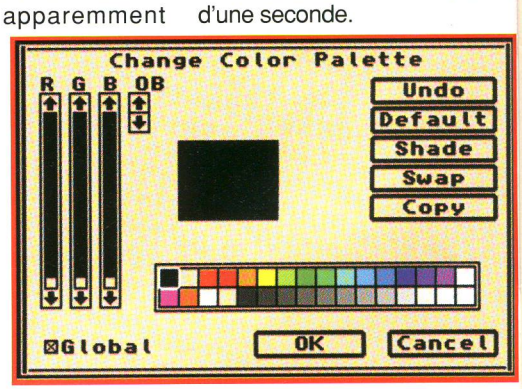




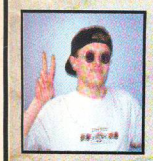


### THE HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP
### Empire Software

Empire Software propose depuis peu ce nouveau soft d'animation, apparemment dédié exclusivement aux enfants. D'une part parce qu'il extrêmement facile d'emploi, et d'autre part parce que les programmeurs ne se sont pas foulés pour nous concocter une interface un tant soit peu attirante. C'est grossier, presque vulgaire. Comme dans DISNEY, il s'agit ici de créer des animations à l'aide de cadres qui se suivent. C'est-à-dire qu'un nouveau cadre laissera apparaître les traits du précédent pour savoir où on en est. En les faisant défiler, on obtient une animation. En fait, c'est le système utilisé dans le bon vieux temps pour réaliser des dessins animés par DISNEY et aussi donc, par Bill HAN-NAH et Joe BARBERA, les célèbres dessinateurs à qui l'on doit "Tom et Jerry". La vitesse de défilement des écrans est bien sûr variable. Il est possible de colorier vos créations.
Equipé d'une caméra vidéo et d'un convertisseur numérique ROMBO (digitaliseur VIDI 12 ou 24), vous pouvez capturer des images monos en temps réel, et couleurs en moins d'une seconde.





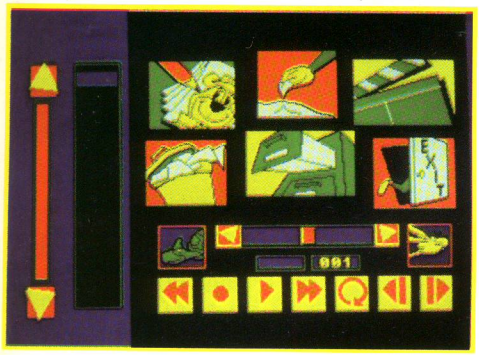



## AVIS

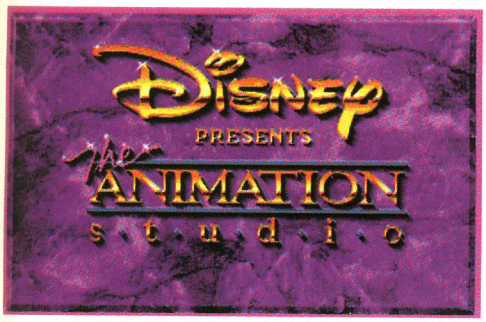
Vieux comme le monde, DISNEY est encore pour moi le must du genre. HANNA BARBERA plaira sans aucun doute aux plus petits. Quant à FANTAVISION, il m'arrive de m'exercer dessus et d'y découvrir des aspects réellement intéressants. Mais que tout soit clair, pour un contrôle optimal et une efficacité redoutable, c'est DISNEY qu'il faudra choisir. Le problème, c'est qu'il n'est plus distribué. Tournez-vous donc vers les occasions, c'est ici que vous trouverez votre bonheur.

**CYRIL**

Ca, c'est le PETIT plus du logiciel, parce que finalement, ce n'est pas indispensable. Sachant qu'en plus, le soft ne reconnait pas l'IFF (c'est fou non ?!), qu'il n'autorise pas l'ajout de sons et de bruitages, qu'il ne sait



gérer qu'un seul fond sur toute une animation et que, comme je vous l'ai signalé, il ne se résume qu'à l'essentiel, je peux affirmer haut et fort qu'HANNA-BARBERA n'entre pas dans la catégorie des utilitaires à posséder impérativement. Loin de là ! Et l'argument qui consisterait à dire qu'il n'est réservé qu'aux enfants ne servira pas à justifier son existence. Non mais !




### DISNEY ANIMATION
### SILENT SOFTWARE

Disney Animation est un logiciel de génération d'animations qui se décompose en deux phases : le "pencil-test" et le "ink & paint".Le "pencil-test" vous permet d'élaborer vos ébauches d'animations mais uniquement en noir et blanc. Grâce à un système de fondue enchaînée vous pouvez constater et affiner la décomposition du mouvement que vous voulez donner à votre animation (option que n'a pas DPaint par exemple). Sur la figure qui se trouve quelque part sur cette page (le bonhomme qui marche vers un arbre... et on ne se fou pas de mes talents !), en noir c'est l'Ècran courant (4), en gris foncé c'est l'écran précèdent (3) et ainsi de suite, sachant que dans un soucis de clarté il n'apparait que 4 images en même temps. Ce système judicieux



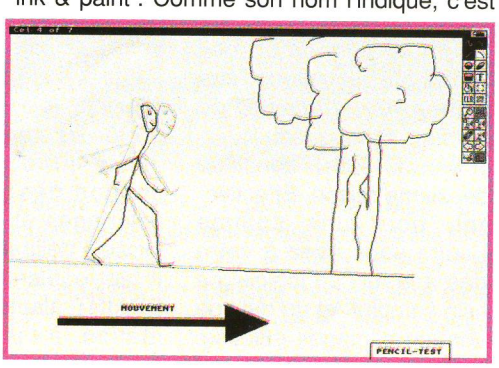



## AVIS

C'est vrai que ce genre de logiciel, on n'en a pas l'utilité tous les jours, mais quand on commence à y mettre son nez, on est vite inspiré ; dans ce domaine, DISNEY est le plus simple à utiliser et c'est celui que j'utiliserais si j'en avais le temps (le gros problème ce serait pour le trouver en magasin puisqu'il date un peu...). Par contre, niveau puissance et environnement, c'est HANNA BARBERA qui prime. A vous de voir jusqu'où vous êtes prêt à aller.

**IMRE**

vous permet de donner les mouvements les plus homogènes que possible. Bien sûr, vous nêtes pas obligés de tout redessiner page par page, vous pouvez copier et coller l'environnement de votre animation (le paysage entre autre), sur tous les écrans où votre personnage est à dessiner par exemple. Vous pouvez aussi importer une brosse préalablement dessinée, mais toujours en noir et blanc, car les outils de création que vous avez à disposition sont très suscints. Vous pouvez néanmoins régler votre résolution d'écran (heureusement !) et le nombre d'images par seconde pour la visualisation de votre animation. Avec le menu "exposure sheet" des bruitages peuvent Ítre ajouter à l'image près pour ponctuer vos dessins animés. Une fois que vous avez fini votre animation en N/B, vous la sauvegardez ou vous passez directement à la deuxième phase, "ink & paint". Comme son nom l'indique, c'est




| TITRE | Disney Animation | Fantavision | Hanna Barbera |
|---|---|---|---|
| Présentation | 82 | 72 | 86 |
| Prise en main | 88 | 77 | 91 |
| Ergonomie | 82 | 80 | 83 |
| Richesse des options | 88 | 92 | 80 |
| Système d'animation | 88 | 85 | 87 |
| Rapport qualité/prix | / | / | / |
| Verdict initiation | 78 | 62 | 80 |
| Verdict pro | 92 | 89 | 70 |

| TITRE | Disney Animation | Fantavision | Hanna Barbera |
|---|---|---|---|
| Version | 1 | 1 | 1 |
| Config mini | 1 Mo | 1 Mo | 1Mo |
| Langue | ANG | ANG | ANG |
| AGA | Non | Non | Non |
| Prix | NC | NC | NC |

l'étape où vous affinez, vous coloriez les décors et vos personnages avec une palette de 32 couleurs au maximum ; plus question de transformer vos animations puisqu'il n'y a pas ici de fondue enchaînée (on n'y verrait rien car s'il y en avait une on aurait besoin de 128 couleurs pour retranscrire les 3 autres écrans). C'est donc un outils simple à utiliser auquel vous avez à faire mais qui reste limité avec l'environnement extÈrieur. On regrettera de ne pas pouvoir importer des brosses en couleurs en mode "ink & paint", ni même de pouvoir générer des dégradés de couleurs. Le logiciel se trouve donc refermé sur ses propres éléments, au seul détail que votre animation sauvegardée au format standard peut Ítre récupéré sous d'autres logiciels de dessin (tiens, au hasard, sous DPaint pour ne citer que celui-là).

**IMRE & CYRIL**

# FACE A FACE

## D.A.O.

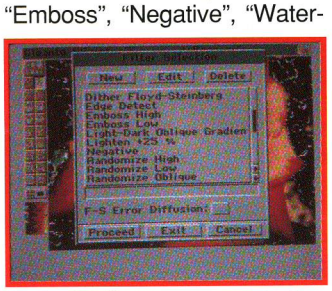
**Une chose est certaine, en matière d'utilitaires graphiques, l'Amiga déchaîne les programmeurs. Résultat : pas un programme ne se ressemble et chacun d'entre eux s'accapare de possibilités puissantes et originales. Ne nous plaignons pas, nous, utilisateurs, c'est tout bénéf' pour nos créations diverses. Souhaitons donc à tous ces concepteurs, une bataille acharnée et dévastatrice, pourvu que nos drives affamés continuent à décoder leurs merveilles.**

### PERSONAL PAINT
### Cluanto

Face à la concurrence acharnée et sans limites à laquelle se livrent DELUXE PAINT et BRILLIANCE, PERSONAL PAINT trouve actuellement une place de choix dans nos boutiques spécialisées. Ceci, pour deux raisons évidentes : la pre-




mière réside dans le fait qu'il propose un système intégré de traitement d'images dans le genre d'ADPRO, puissant, pratique et surprenant. Il est ainsi possible d'appeler des fonctions telles que "Blur", "Emboss", "Negative", "Water-




Color", j'en passe et des meilleures. Elles sont utilisables sur la totalité de l'image, sur une simple partie de l'écran, ou encore sur une brosse. Jetez donc un oeil sur la photo pour vous faire une idée de l'efficacité du traitement. Sympa, non ?
Son prix de 590 F constitue la deuxième raison. Effectivement, pour une somme dérisoire vous avez à votre portée à la fois un logiciel de dessin complet, et un outil de traitement d'images efficace. Pour ceux qui n'auraient pas les moyens de s'offrir ADPRO ou IMAGE FX, c'est réellement intéressant !
D'autres surprises parsèment l'interface ergonomique de cet utilitaire. Comme la présence d'une fonction de "Grab" d'écran. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, celle-ci vous permet de capturer des écrans d'applications ou de Worckbench pour les transformer au format IFF. C'est ce qu'on utilise à la rédac' pour capturer les photos d'utilitaires, oui oui, celles-ci par exemple.



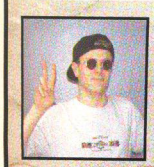

Enfin, vous trouverez toutes les autres fonctions propres à ce style de soft, sélectionnables d'un clic gauche et paramétrables d'un clic droit de la souris.
Quelques points noirs sont tout de même à signaler : il n'y a pas de fonction "anti-aliasing" (de lissage si vous préférez), pas non plus de "undo" et "redo" illimité et la gestion des palettes, des coloriages et des dégradés laisse à désirer.
Il faut également savoir que PPAINT n'autorise pas l'animation, à l'inverse de ses concurrents.
Son prix et son système intégré de traitement d'images suffisent quand même largement à lui accorder toute votre attention.

### BRILLANCE
### Digital creations

Nous n'avons pas encore reçu la version 2.0, mais d'après les quelques caractéristiques qui nous ont été dévoilées, je peux vous affirmer que la concurrence va faire grise mine. Tant mieux ! Cela ne pourra que les motiver pour la suite.
BRILLIANCE donc, est l'ennemi juré de DELUXE PAINT, qui récemment encore, jouissait du statut de meilleur logiciel de sa catégorie.



BRILLIANCE est en réalité un double logiciel. Bougez pas, je m'explique. Effectivement, à l'achat du soft, vous vous retrouvez nez à nez avec un manuel, un dongle (Celui-ci sert de protection, sans lui, pas de BRILLIANCE. Cette daube - pourquoi l'honnête client devrait-il subir pour les autres ?! - se branche sur le port joystick et bien sûr, le condamne), et 3 disks : BRILLIANCE, TRUE BRILLIANCE et une disquette d'images et d'exemples en tous genres.
TRUE BRILLIANCE, à l'inverse de l'autre permet de travailler en 15 ou 24 bits et affiche les images en HAM 6 ou 8. Vous me direz, pourquoi ne pas avoir réuni les deux en un ? Je me pose moi-même la question !
La gestion des outils et des fonctions est complètement différentes de celle de DPAINT. Une barre est à votre disposition dans le bas de l'écran et tous les paramètres, et autres sous-

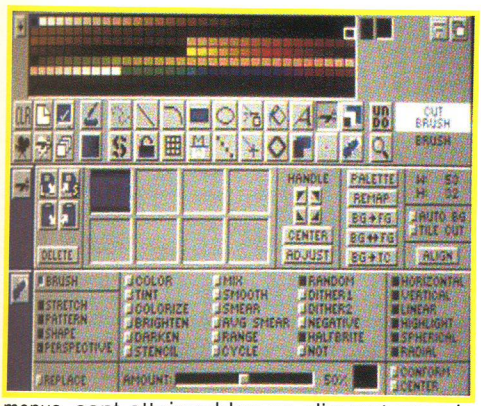


## AVIS

La situation va changer sous peu puisque BRILLIANCE 2.0 et DPAINT 5.0 pointent le bout de leurs nez. En attendant, c'est BRILLIANCE qui a ma faveur et me permet de travailler en toute efficacité. J'avoue pourtant avoir régulièrement recours à DPAINT. PPAINT que j'ai récemment découvert m'a surpris par ces fonctions de traitement d'images. Bref, tout ceci est très personnel et chacun d'entre vous trouvera son bonheur dans les trois logiciels.

**CYRIL**

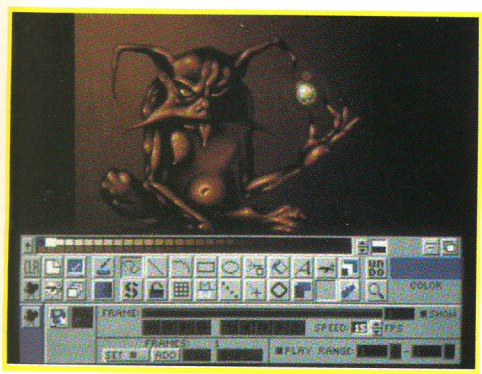


menus, sont atteignables en cliquant avec le bouton droit de la souris. Déroutante au début, cette barre devient pratique et ergonomique à l'usure.

Au niveau efficacité et puissance, BRILLIANCE surpasse son concurrent. Par une gestion impressionnante de la mémoire, cet utilitaire vous autorise à travailler sur des images énormes, sans aucune perte de vitesse d'exécution. Huit brosses sont mémorisables. Il vous est possible d'animer vos images et vos brosses (fonction "morphing" comme dans DPAINT).

Toutes les fonctions habituelles de dessins sont présentes. Il est à regretter que l'on ait encore droit à des aérographes aussi ridicules (suivez donc l'exemple de TV PAINT, messieurs les programmeurs).



Si BRILLIANCE est plus intéressant que DPAINT du point de vue capacité, il n'en va pas de même du point de vue prix : 1600 F contre 800 F, le double ! Alors, on achète toujours ? Selon les dernière news, il paraît que l'éditeur aurait décider de proposer BRILLIANCE 2.0 à 890 F et sans dongle. Ah, là oui ! On achète !

**DELUXE PAINT**
**Electronic Arts**

Nous attendons d'un jour à l'autre la version 5 de DPAINT, inutile de vous dire que le combat va être retentissant avec le dernier

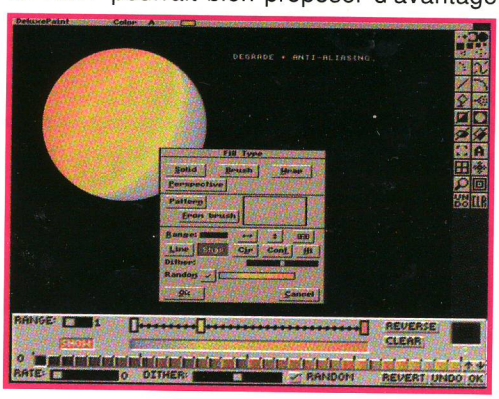


## AVIS

Au niveau historique, DPAINT, à lui seul, a forgé le renom de l'Amiga ; il a jusqu'alors mérité sa place de leader mais il se laisse peu à peu ronger par des concurrents, notamment à cause de sa lenteur d'exécution. D'autre part, BRILLIANCE dispose dorénavant d'options à "la ADPRO" d'un pratique et d'une puissance redoutable. Les prochaines versions de ces logiciels risquent de faire parler d'elles... à suivre, donc !

**IMRE**

BRILLIANCE. En attendant, c'est DPAINT qui est là, et bien là, avec son écran de travail qui le caractérise depuis toujours, barre des outils à votre droite ; je ne vous cacherais pas que beaucoup, beaucoup d'éditeurs de jeux l'utilisent pour créer les graphs et sprites sur consoles, PC et même sur Amiga, si si ! C'est que depuis que l'AGA existe, il travaille en HAM8 (et dans toutes les résolutions imaginables), il offre même la possibilité de générer des animations, et tous ceux qui l'utilisent à cet usage ne s'en priveraient sous aucun prétexte. Or, face à d'autres logiciels dont la vocation est légèrement parallèle, DPAINT pourrait bien proposer d'avantage

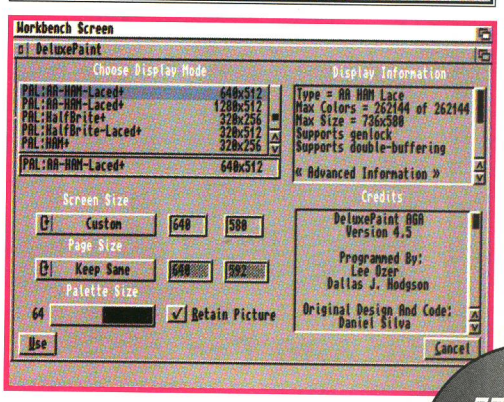


d'outils "à la PHOTOSHOP" sur Mac : une loupe plus souple, des brosses prédéfinies avec dégradés précalculés, un "doigt" d'étalement des couleurs (ça manque vraiment !) et enfin, un sélectionneur de surfaces avec réglage d'intensité (pour ceux qui connaissent Photoshop...). Bref, DPAINT 4 est ce qu'il est, beaucoup en sont encore satisfaits mais ne nous contentons pas de ce qui existe, d'autant que sa lenteur d'exécution le rend peu à peu dépassé... Il était temps que la version 5 arrive.

**CYRIL & IMRE**

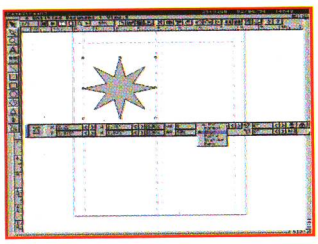
| TITRE | Brillance | D-Paint | P-Paint |
|---|---|---|---|
| Présentation | 88 | 82 | 78 |
| Prise en main | 78 | 89 | 86 |
| Ergonomie | 90 | 87 | 85 |
| Richesse des options | 91 | 88 | 85 |
| Qualité des options | 90 | 89 | 87 |
| Rapidité d'execution | 77 | 67 | 89 |
| Rapport qualité/prix | 80 | 92 | 89 |
| Verdict initiation | 82 | 94 | 90 |
| Verdict pro | 92 | 90 | 87 |

| TITRE | Brillance | D-Paint | P-Paint |
|---|---|---|---|
| Version | 1.0 | 4.1 | 1 |
| Config mini | 1 Mo | 1 Mo | 1Mo |
| Langue | FR | FR | ANG |
| AGA | OUI | OUI | OUI |
| Animations | OUI | OUI | NON |
| Prix | 1600 | 800 | 590 avec painter 3D |



# AMIGA BEST OF
# LA SELECTION AMIGA-CONCEPT

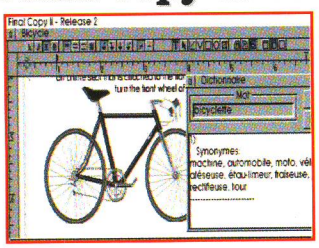
## P.A.O.
### Pagestream 3.0



Enfin !

**NC**

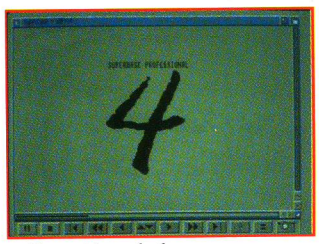
## Traitement de texte
### Final copy II VF



Qui dit mieux ?

**990 Frs**

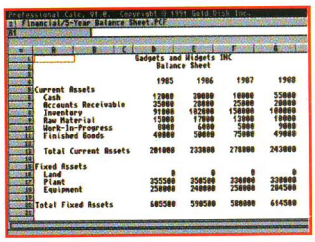
## Base de données
### Super Base IV



On attend du nouveau dans le domaine.

**2690 Frs**

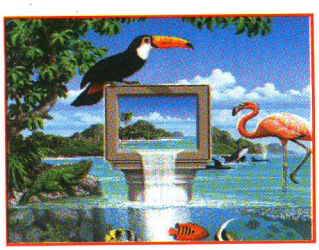
## TABLEUR
### PRO CALC



Messieurs les programmeurs, remuez - vous !

**1490 Frs**

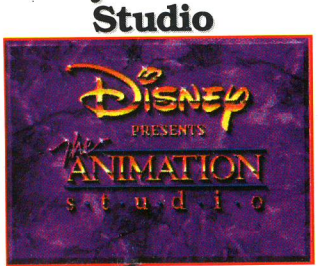
## D.A.O.
### BRILLANCE



DP5 Arrive ...

**1600 Frs**

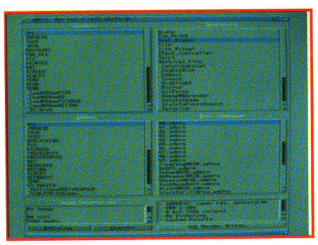
## Dessins animés
### Disney Animation Studio




Vieux, certes, mais toujours efficaces

**NC**

## Traitement Images
### AD PRO 2.5



Fidèle au poste !

**1690 Frs**

## MORPHING
### MORPH +



Simplicité et efficacité assurées

**1590 Frs**

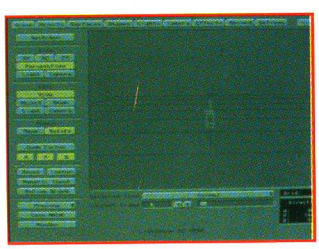
## TITREUR
### SCALA MM300




Le multimédia à porté de tous

**2990 Frs**

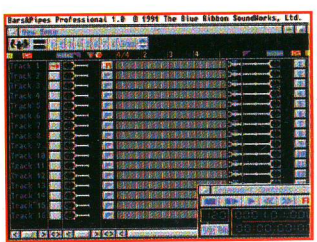
## SYNTHESE
### Light Wave 3.5



Une puissance phénomenale

**4990 Frs**

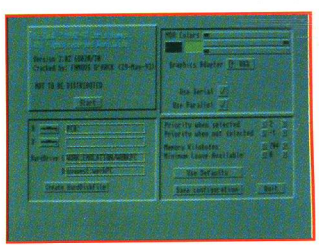
## M.A.O.
### Bars & pipe pro



Faites donc un peu de zique sur votre Amiga

**2490 Frs**

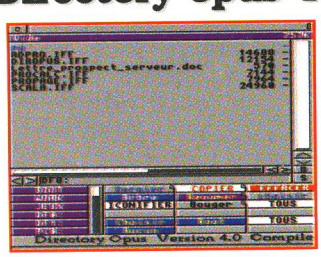
## Emulateur PC
### PC Task 1.11



Impecable pour émuler l'ennemi

**790 Frs**

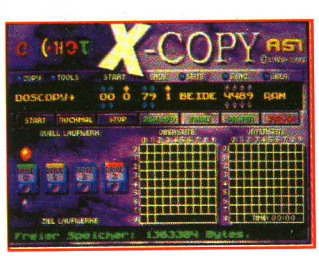
## Gestionnaire de D7
### Directory opus 4




Indispensable !

**690 Frs**

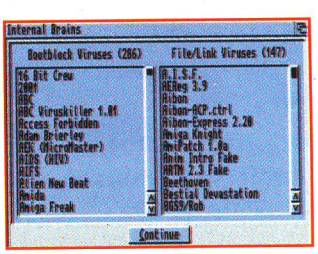
## COPIEUR
### X - COPY




Puissant (Trop ?)

**390 Frs**

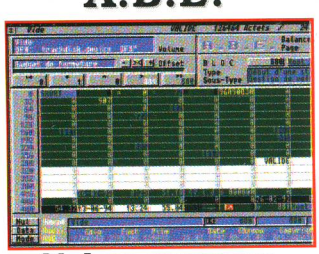
## ANTI - VIRUS
### VIRUS Z II




Le meilleur vaccin

**DP**

## Réparateur de volume
### A.B.E.



Mr Launay ne nous contredira pas

**990 Frs**

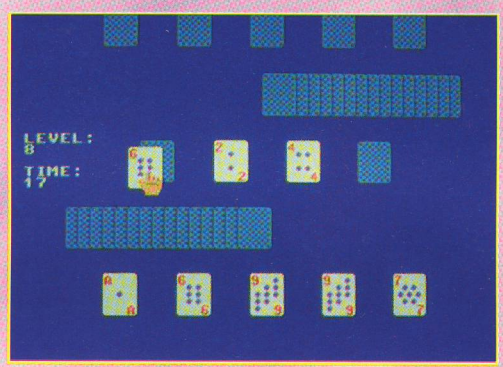
# RUBRIQUE DP

**Eh oui ! La rubrique DP est toujours là ! Ce n'était pas prévu, mais il y a eu quelques problèmes d'organisation à la rédac'. Tout était un peu mélangé. Et je m'excuse profondément pour les deux jeunes créateurs dont David avait parlé le mois dernier. En effet, on devait publier leurs créations, mais David est parti avec et il les a perdues sur la plage. C'est pour cela que pour ce mois de Septembre, je prend sa place car il les recherche toujours dans les dunes... Promis pour le mois prochain. Ce mois-ci, la rubrique DP est un peu pauvre, mais on annonce autre chose pour le prochain numéro. Bon, voyons ce qu'il y a...**

**BLITZ 2 +++**

Voilà une petite compil' du tonnerre. Il y a en une disquette pas moins de cinq petits jeux passionnants : un jeu de cartes, un shoot them up, un jeu de réflexe, un jeu de réflexion et un autre shoot them up, mais celui-ci multidirectionnel.

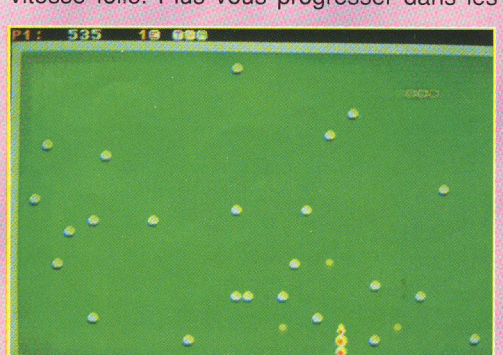
**SPEED** : Même si son nom ne l'indique pas, Speed est un jeu de cartes. Ici, un manque d'attention ne pardonne pas ! Le concept du jeu en lui même est simple : faire des séries




de suites avec vos cartes en main et quelques cartes déposées sur la table. Le joueur le plus rapide à jouer et à analyser les cartes sera certainement le vainqueur. Idéal pour se creuser la tête pour un petit moment.

**PUZZLE** : Voici un jeu de réflexion tout à fait étonnant. Mais surtout prenant ! Avec ce jeu, vous allez pouvoir tester votre perception, votre logique et vos réflexes. Car une bonne dextérité est avant tout la caractéristique de rigueur pour réussir dans ce logiciel cérébrale.

**WORM** : Ce jeu est excellent ! Pour moi il vaut largement certain jeu du même genre. Vous êtes une chenille qui doit attraper des petites fleurs jaunes, tout en évitant les rochers et autres obstacles en travers de votre route. Ces obstacles là, sont statiques, mais certains comme les tondeuses à gazons ou autres, se déplacent à une vitesse folle. Plus vous progresser dans les




jardins, plus la difficulté augmente. Ensuite, cela devient très dur à les esquiver. Une autre chose est à craindre : plus vous manger les plantes, plus votre corps de chenille grandi. Pour atteindre des proportions phénomènales. Et si par malheur vous tournez trop rapidement sur vous même, vous risquez de vous bouffez la queue. Et ça fait mal, me dit Franck (sacré connaisseur...).

**INSECTOIDS 2** : le retour... Le shoot'em'up le plus connu de sa catégorie. Simple : vous êtes aux commandes du plus formidable vaisseau de la Galaxie. Et cette dernière est menacée par un terrible événement : un essaim d'insectes diabolique et meurtrier veut envahir notre bonne et chère planète. SAUVEZ-NOUS !

**BUZZBAR** : C'est un shoot'em'up multidirectionnel. C'est à dire que vous pouvez vous diriger dans toutes les directions. Vous pilotez un petit vaisseau, qui peut tirer une rafale de mitrailleuse, se protéger d'un champ énergétique ou utiliser un turbo-propulseur. Vous pouvez récupérer les pilotes ennemis, qui se sont éjecté, pour vous faire plus de point. Sympathique.

**ASSASSIN VOLUME 92 +++**

Assassin nous reviens avec son volume 92. Avec au programme : Bill, Oblidox et Solitaire Sampler...

**BILL** : Bill est une variante de billard. Vous jouez à deux : le bleu et le rouge. Vous sélectionnez la direction et la force du tir pour envoyer l'adversaire dans un trou situé sur le tapis. Ca et là, sont situés des petites collines ou des petites fosses. Bien, mais sans plus.

**OBLIDOX** : Un nom bizarre pour un jeu bizarre. C'est un jeu d'astuces et de rapidité. Vous déplacez un petit carré qui fait office de curseur et vous écrasez les ennemis grâce à des tirs que vous pouvez effectuer.

**SOLITAIRE SAMPLER** : Voici une superbe série de jeux de cartes pour les longues soirées d'hiver (seul...). Solitaire Sampler est un logiciel pour faire : Réussites, Jeux en Solitaires, etc... Près de dix jeux au total ! De longues heures de détente en perspective...

**LAMU -++**

Pour les fans de dessins animés japonais, nous voici avec Lamu. Tout comme le

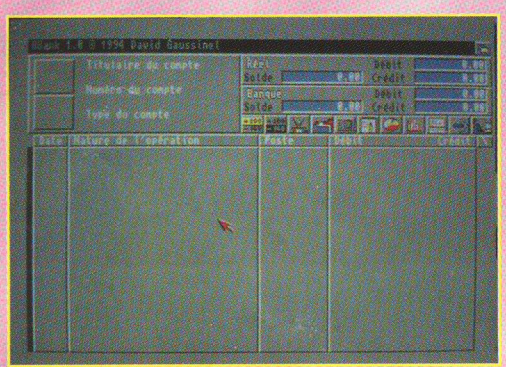
dessin animé, la jeune fille héroïne est légèrement habillé. Elle nous voile très peu



ses rondeurs charnelles. Et sur ce slide-show, une bonne dizaine d'images de charmes nous sont disponibles. Disponible en tout âge... (de l'âge de Franck à 15 ans).

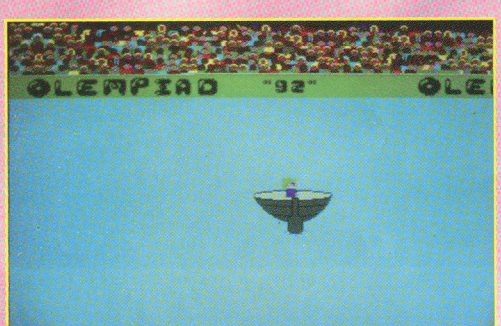
### A BANK +++

**A BANK** : Un utilitaire de gestion bancaire. Très complet, vous pourrez tenir vos

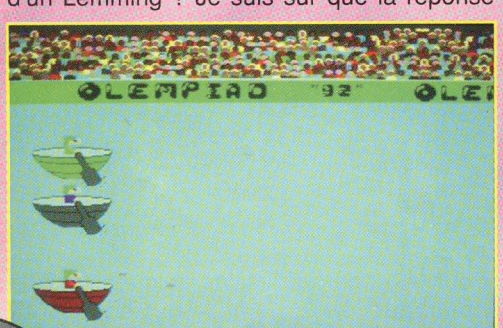


comptes à jour, et non pas comme d'habitude... Tout y est ! Bourré d'options, ce logiciel est extrêmement utile (d'où le nom d'utilitaire...).

### OLYMPIAD LEMMINGS +++



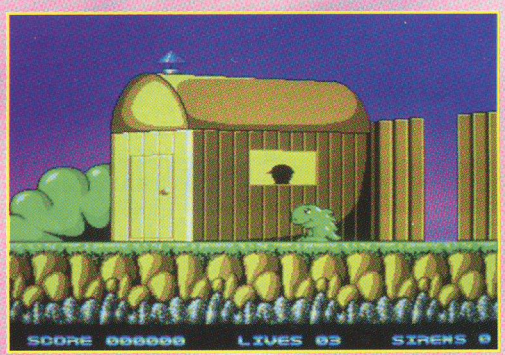

N'avez-vous jamais rêvé d'être participant aux jeux olympiques ? Est-ce votre fantasme de possèder le corps athlétique et onirique d'un Lemming ? Je suis sûr que la réponse




est OUI ! Alors n'hésitez pas. Courez vous procurer Olympic Lemmings ! Encore plus fort que James Pond Aquatic Games, encore plus terrible que Carl Lewis, un seul jeu : Olympic Lemmings !!!

### HOI AGA —+

Eh oui ! Voici venu tout droit de chez nos amis helvétiques, Hoœ version AGA. Adorable petit dinosaure qui met sa vie en péril pour atteindre son but ultime : la réussite de sa mission. Ce jeu est une merveille technologique : de superbes graphismes et des couleurs chatoyantes



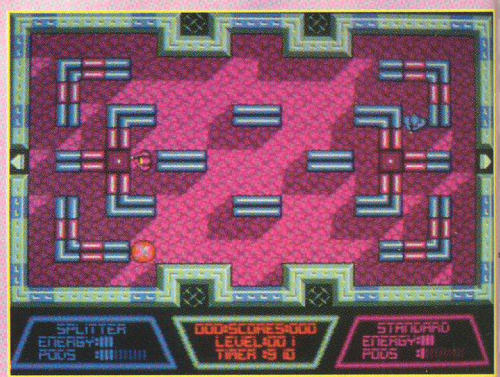

(mode AGA oblige !). Plusieurs niveaux disponibles sur cette version, et en plus une version "Trainer" (vies illimités). Je vous conseille fort ce petit jeu de plates-formes qui vaut largement son prix... (personnellement je déteste les jeux de plates-formes, mais celui-ci rien que pour ses graphismes en font presque un jeu commercial)

### ROBOTEL +++

Robotel est une présentation d'un serveur vocal. Mais quelle présentation !... Entouré de superbes jeunes filles aussi belles les unes que les autres, ce serveur donne envie de téléphoner. Bien que les images sont en HAM, les filles sont superbes et pour les pudiques sachez qu'en général les photos digitalisées sont "soft" (comme Fran... On va me prendre pour un lourdeau à force de dévoiler les petits secrets de chacun...). Pour ceux qui aiment les filles !

### ALIEN FRENZY +++

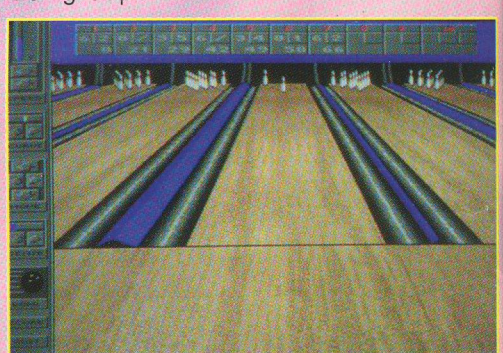
En voilà un jeu qu'il est bien... Dans ce petit jeu ressemblant à Mean Arenas, vous êtes un gladiateur du futur. Votre mission pour survivre c'est de buter la tronche à l'autre beauf' qui est dans l'arène avec vous. C'est

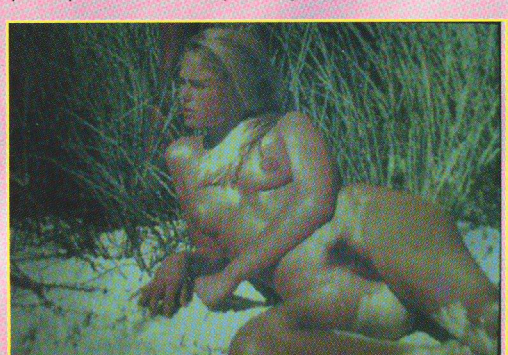



simple me diriez-vous ? Si vous me le dites vous auriez raison. Mais si je vous dis qu'il y a plein d'armes et que l'on peut jouer à deux en même temps ? Alors ? Hein ? On la ferme là ! Très bon défouloir à deux.

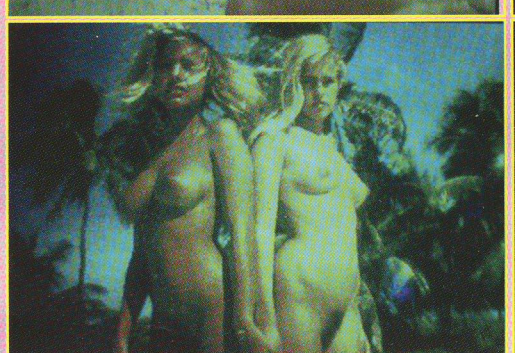
### ASSASSIN'S COMPILATION +++

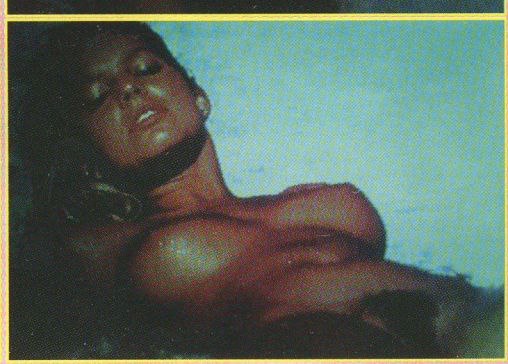
Le groupe assassin nous sort une











# Le TOP 5 de Floppy

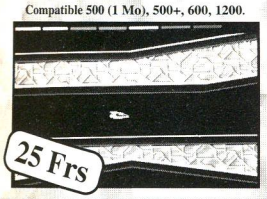
LOISIRS

## Classement des meilleurs logiciels du mois

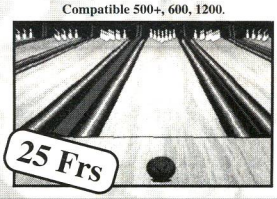
1 2 3 4 5

## ACTION

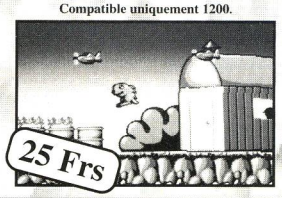
### HYPERDRIVE
Seul vos réflexes pourront vous permettre d'éviter les obstacles qui vous foncent dessus.
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**



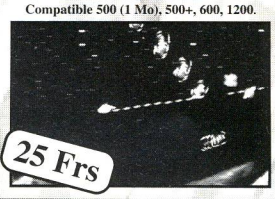

### STRIKES'N SPARES
Les joies du bowling, en direct sur votre moniteur. Vous pourrez même jouer à deux joueurs.
**Compatible 500+, 600, 1200.**



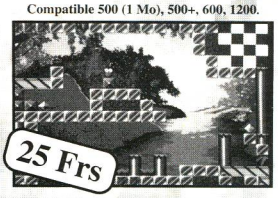

### HOI AGA REMIX
Jeu de plates formes qui vous fera vivre les aventures d'un dinosaure manchot.
**Compatible uniquement 1200.**




### CAFEINE FREE DIET
Votre vaisseau subit l'attraction terrestre et montre une fâcheuse tendance à piquer du nez.
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**

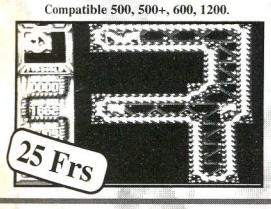



### MUCUS
A l'aide d'une boule vous devez traverser de nombreux tableaux à la recherche de germes colorés.
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**

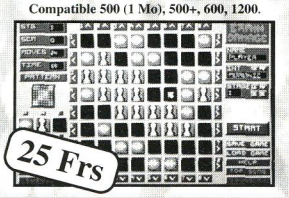



## RÉFLEXION

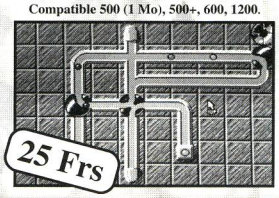
### ZARDOZ
Ce jeu de puzzle vous propose de reconstituer une figure en vous aidant des murs.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**



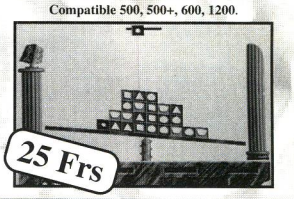

### BRAIN DAMAGE
Reconstituez une figure donnée en faisant glisser horizontalement et verticalement des pièces.
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**



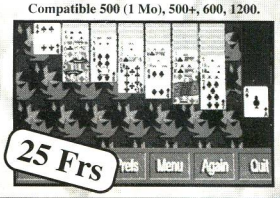

### TOOBZ
Aiguiller des boules de la bonne couleur dans le bon trou, de plus le temps vous est compté.
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**




### STATIX
Jeu de tétris, les pièces tombent sur une balance, vous devez les éliminer en les rassemblant par 3.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**

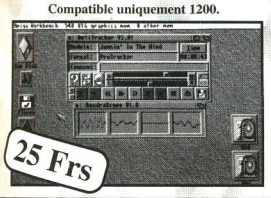



### EXCELLENT CARDS
Plusieurs variantes du jeu solitaire. Tout est paramétrable. (Choix des couleurs et motifs)
**Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.**

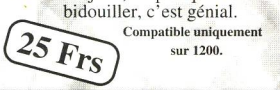



## UTILE

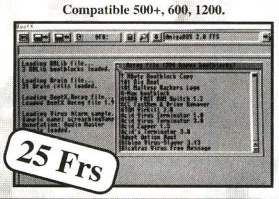
### DELITRACKER 2
Le meilleur player de modules musicaux sur Amiga, enfin debuggé et amélioré.
**Compatible uniquement 1200.**



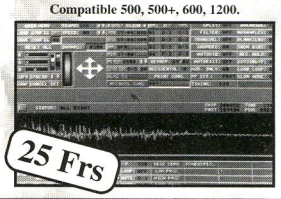

### ACTION REPLAY IV
Ce logiciel est LE ripper/debugger/tricheur du moment : il vous permet de stopper à tout moment l'exécution d'un programme et d'en modifier le contenu. Avec un peu d'ingéniosité, on peut trouver des vies infinies pour tous les jeux, ou presque. Pour bidouiller, c'est génial.
**Compatible uniquement sur 1200.**



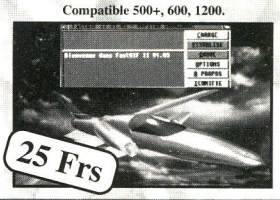

### NO VIRUS
Deux antivirus pour le prix d'un seul. Virus Z II et BootX 5,23 sont les meilleurs.
**Compatible 500+, 600, 1200.**




### PROTRACKER 3.15
30 sons et 2 modules sont fournis avec cette version du meilleur logiciel de musique du DP.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**

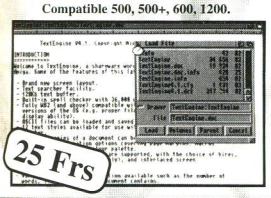



### VIEWERS
Cette compilation contient les meilleurs viewers d'images aux formats GIF, JPEG ou IFF.
**Compatible 500+, 600, 1200.**

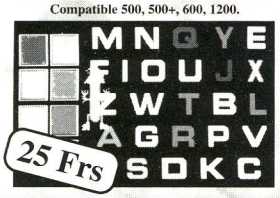



## DIVERS

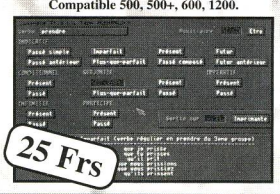
### TEXT ENGINE 4.1
Le meilleur traitement de texte du DP, avec de nombreuses options très pratiques.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**



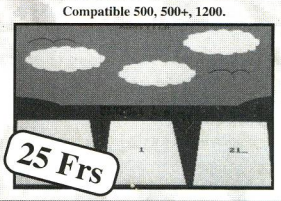

### KID DISK 1
Pour apprendre l'anglais (couleurs, lettres, chiffres, formes) en s'amusant. 8 à 12 ans.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**



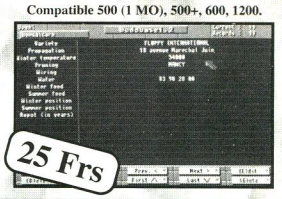

### CONJUGUER
Le Bescherelle informatique, et en français. Il connaît tous les verbes et tous les temps.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**




### MATHS CALCULATOR
Il connaît la trigonométrie, les équations, les rotations et translations,... Tout niveaux.
**Compatible 500, 500+, 1200.**




### BUDBASE 1.2
Créateur de base de données à champs multiples. En anglais mais simple d'utilisation.
**Compatible 500 (1 MO), 500+, 600, 1200.**




## ÉROTIQUE

### MOVIE X (pour adultes)
Des scènes de ménages filmées et animées. Comme d'hab', ce n'est pas pour tous les yeux. N'insistez pas, on ne vous montrera pas de photos.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**

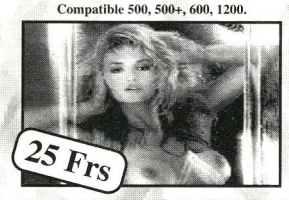
X

25 Frs

### GIF GIRLS 1 (pour adultes)
Cinq images de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes. A forte connotation érotique.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**




### GIF GIRLS 2 (pour adultes)
Cinq images de jeunes filles qui ne se lassent pas de nous émerveiller avec leurs formes.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**




### X RATED 1 (pour adultes)
L'amour sous tous les angles, en cinq images. Plutot hard, donc moins de 18 ans s'abstenir. N'insistez pas, on ne vous montrera toujours pas de photos.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**

X

25 Frs

### X RATED 2 (pour adultes)
Tout pareil, en cinq images, mais avec d'autres positions et d'autres partenaires. Pas de photos non plus, ça ne passerait pas dans un mag de jeux.
**Compatible 500, 500+, 600, 1200.**

X

25 Frs

**Pour recevoir les logiciels que vous désirez en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :**

**FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou téléphonez au 83 90 28 00**

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

O Carte de crédit NOM : _____

O Chèque Numéro de carte : _ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _

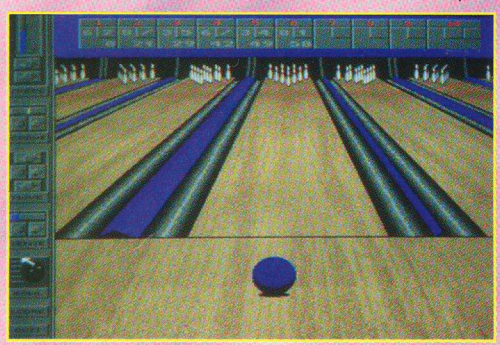
O Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

| Je commande _____ logiciel(s) | | Frs |
|---|---|---|
| Voici les logiciels que je commande<br>_____<br>_____<br>_____<br>_____ | Frais de port | 20 Frs |
| | TOTAL | Frs |

compilation géante ! D'ailleurs un des deux jeux dont est fait cette compilation est dans la disquette du mois d'Amiga Concept. Ils ont a-ssu-ré...

**FATAL MISSION** : Voici un très bon "jeu de vaisseau". Ressemblant beaucoup à R-Type (comme beaucoup des shoot them up sur Domaine Publique). Esquiver les ennemis aux sols, dans l'air et dans l'espace. Et quand on peut pas les éviter, il faut les détruire... et quand on peut pas les détruire, il faut mourir... Et lorsque la mort ne survient pas, la chance est avec vous...etc...etc...

**STRIKES 'N' SPARES** : C'est dommage que tout les jeux du DP ne sont pas tous comme Strikes 'n' Spares. Ce logiciel de jeu est excellent, et sa convivialité n'en est pas



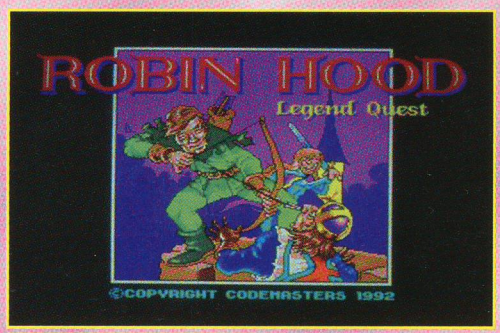
moindre. Dans la disquette du mois on vous place ce jeu, il est trop bien. De très complets et très beaux graphismes.

**TO THE DEATH +++**

Tiens ?! Un jeu de baston qui veut être à la hauteur de Fighting Warriors. Hélas nous n'avons pas reçu la version finale, et seulement deux personnages sont sélectionnables. Deux coups spéciaux, variés selon les combattants. Avec un peu d'amélioration, le jeu pourrait dépasser Dangerous Streets. C'est pour dire...

**ROBIN HOOD —+**

En voici un autre jeu bien : Robin Hood. Vous voilà dans la peau de Robin des Bois, à la recherche du méchant à buter. Très bon







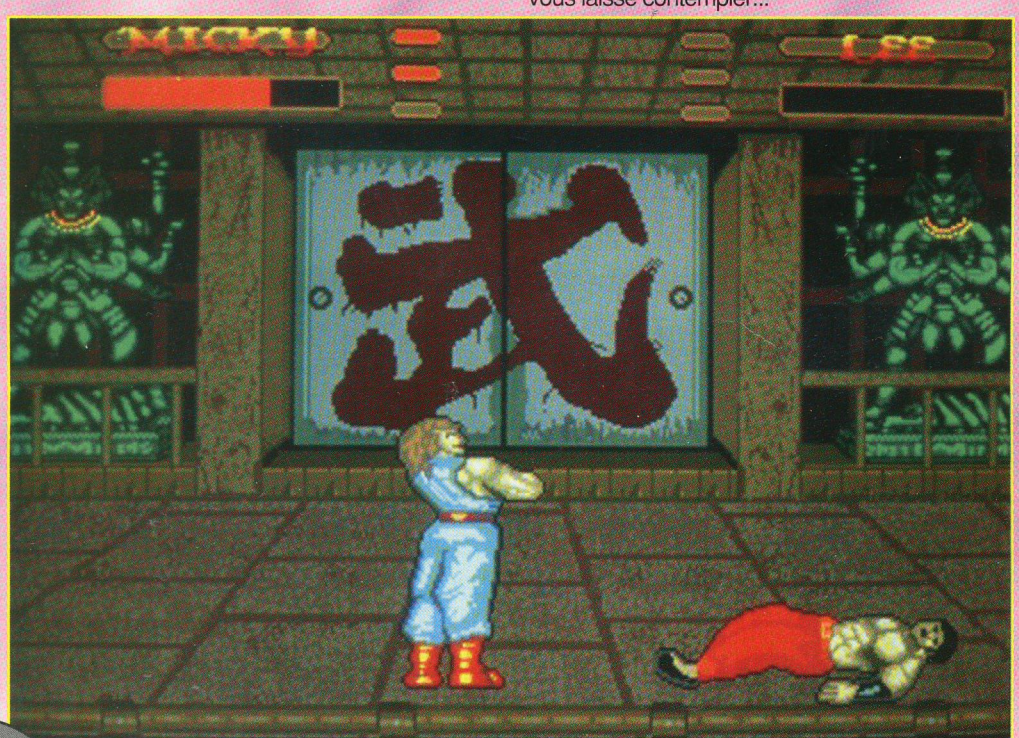


scénario, pour un très bon jeu. Bien que les graphismes rappellent Gods, le jeu en lui-même est assez original.

**CREEP SHOW 1 +++**

Pour les amateurs d'images démentes, voici un slide-show spécial "Gore". Des images digitalisées et certaines scannées dans un fond sanglant. Mais comme disait Napoléon : un petit croquis vaut mieux qu'un long discours, alors je vous laisse contempler...

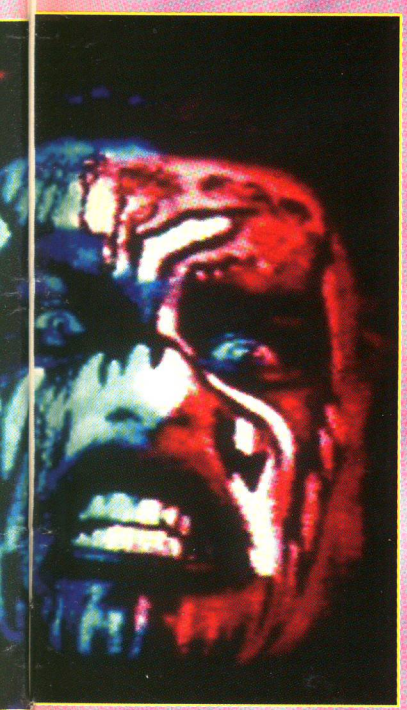







## SLASH V 1.0

Pour les accros du genre, ou tout sim-plement pour les joueurs ne voulant pas trop se prendre la tête avec de nouveaux logiciels, dont les documentations sont incompréhensibles (ou en anglais...), voici Slash version 1.0. Ce jeu du domaine publique est tout bêtement un jeu de bataille navale. Mais oui, rappelez-vous, les petites parties avec les potes, entre (ou même pendant) les cours... Sans m'étendre, je vous rappelle les règles : vous devez placer vos navires, cinq au total, dans une grille. Ensuite l'adversaire (l'ordinateur ou un pote) place à son tour les siens. Viens ensuite la bataille... Sur une grille parfaitement vierge, vous devez cocher des cases. Si par bonheur, vous tombez sur une case qui correspond à la position d'un bateau ennemi, vous "touchez" ! Sinon, le coup est "dans l'eau". La suite est simple, dès que vous avez atteint un bateau, vous allez devoir le détruire case par case. L'explication est peut-être



superflue, mais on ne sait jamais...

## TITANIC CHEATS V 1.40

Alors celui-là je vous le conseille fortement, pour un DP utilitaire, il est plus qu'utile. Titanic Cheats version 1.40 est une liste (énorme !) de cheat mode. C'est-à-dire de trucs et astuces. Mais là, c'est de la folie, la preuve : je n'ai pas eu le courage de compter tous les logiciels qui y sont décrits. Des bidouilles avec des éditeurs de secteurs, des explications de plans, des petits trucs, des cheats pour finir les jeux, des vies infinies, etc...etc...etc... Une espèce de Bible des Pokes sur micro. Et tout ça en une disquette ! Ne vous inquiètez pas : ce ne sont que des jeux récents qui y sont installés. A posséder !!!

## CONVERTER 1.12

Voilà pour les nombreux possesseurs d'images IFF (et Dieu sait s'ils en ont...) un compacteur d'images très souple. Simple d'utilisation, il vous rangera le bordel dans vos fichiers. Ca ne fait jamais de mal un peu de rangement...

**Et maintenant quelques DP sur CD... La source des logiciels suivants fait partie du compact disk : CDPD (compact disk public domain)...**

## MISSILES

Un jeu vieux comme le monde. Un des jeux parmi les plus anciens avec Pac-man et Arkanoïd. Dans Missiles, vous incarnez le responsable d'une base terrestre qui se fait bombarder par des missiles ennemis. Le seul moyen de défense, c'est de tirer des missiles anti-missiles. Les explosions de ces derniers détruiront au vol les missiles adverses. J'ai placé ce jeu car il est très ancien (honneur aux vieux !).

## THE SLIDE SHOW, BY CHRIS FOELDING

Un petit slide-show sympa, fait par un amateur venant d'Allemagne. Tous types d'images avec des transitions entre images extrêmement bien réalisées.

Merci à Phoenix DP, Bab Micro Center pour nous avoir founi ces logiciels.

**LAURENT**


PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

| | |
|---|---|
| CD DEMO 1 ou 2* | 199 Frs |
| CDPD 1, 2 ou 3* | 199 Frs |
| 17 BIT Coll. 2 | 199 Frs |
| Now Games** 1, 2 ou 3 | 199 Frs |
| Multimedia Tool Kit* | 199 Frs |
| 17 BIT Coll.1 (2 CD) | 299 Frs |
| PREY** | 299 Frs |
| CD Aminet 04/94 | 149 Frs |
| Frozen Fish | 199 Frs |
| Gold Fish (2 CD) | 249 Frs |

(* = compatible CD32 ** = pour CD32 uniquement)

NOUVEAUTES

EMERALD MINE CD
CDPD 4
EXPRESS PD GALORE
AMINET 3 SHARE
AMINET 3 GOLD
AMOS PD CD
RAYTRACING CD
AUGE/CACTUS CD
MEGAHITS 1
MEGAHITS 2
QWIKFORMS CD
AMIGA TOOLS
PANDORA CD
GIGA PD V2
DEUTSCHE EDITION
CABLE SERNET CD32
ULT. MOD COLLECTION
INSIGHT DINOSAURS
MOD SEX FILE (Video CD X)

LECTEUR CD-ROM A1200

Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.

Lecteur seul 1990 Frs

Lecteur + 3 CDs 2490 Frs

LOCK'N'LOAD CD32

Un nouveau CD en provenance des USA, qui contient 1000 jeux du domaine public, dont un grand nombre inédit

199 Frs

NASA - The 25th Year CD32

Pour les fans de la conquête spatiale, plus de 50 minutes de vidéo, pour retrouver les plus grands moments de la NASA. Fonctionne sur A570, CDTV et CD32

239 Frs

SUNFLY KARAOKE CD32

5 CDs de Karaoké pour votre console CD32, où vous pourrez trouver les plus grands hits anglo-saxons.

Le CD 399 Frs

CD EXCHANGE Vol.1 CD32

Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, démos etc...

199 Frs

GRAFIK CD

Un CD entièrement dédié au graphisme. Des milliers d'images IFF de 16 et HamB pour vos présentations Multimédia.

149 Frs

EUROSCENE 1

Classement toutes les démos réalisées en europe. Tout est classé par groupes et auteurs. Tous les fichiers sont archivés en Lha. Ce CD nécessite donc un lecteur de disquettes.

149 Frs

IMAGINE CD

Le CD pour tous les fans d'IMAGINE. Plus de 500 objets, textures, attributs au format Amiga et PC.

399 Frs

SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes 580 Mégas d'images et d'animations (Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)

STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES CD32

PROMO 299 Frs

NETWORK CD CD32

Le nouveau CD de Weird Science contient les disquettes Fish 800 à 975, les Amos 478 à 603, les TBag 1 à 74, 500 Images en 256 couleurs, des utilitaires Photo-CD, et tous les programmes de communication pour relier votre CD32 à un autre Amiga.

199 Frs

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 CD32 399 Frs

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel / Fax : 59 82 95 00



# COUR

### "QUEL BEAU MAGAZINE"

"Quel beau magazine" me disait un ami il y a peu de temps. "Oui" répondis-je. "Et si on le leur faisait savoir" me dit-il. "Il n'y a qu'à leur écrire une gentille lettre" soumettais-je...
Bonjour à vous toutes et tous, j'aime beaucoup ce que vous faites. Continuez à créer, innover et améliorer toutes ces belles rubriques. Merci beaucoup.
C'est court pour éviter que ça ne vous monte à la tête.

**Jean-Pierre**

*Faite comme Jean-Pierre, faite le nous savoir !*

Salut à toute l'équipe !

### "QUE DE REMARQUES"

Je vous réécris pour vous féliciter (vous êtes un de mes mags préférés même si une partie de ma lettre ne le laissera peut-être pas penser...) et donc, pour vous faire quelques remarques constructives.
Pour les tests, plusieurs remarques à partir du n° 6 :
- Bien, vous avez réussi à vous mettre d'accord pour les boutons de compatibilité dans le panel de notes.
- Pour les tests CD32 : pourquoi un panel de compatibilité (un CD n'ira pas dans le lecteur de disque dur 500), mettez seulement s'il est compatible overdrive CD pour 1200, mais pas votre tableau de boutons inutiles.
- CD toujours : enlevez la mention "diskettes", pour le nombre de supports magnétiques (en dessous de "type"), mettez "CD" ou "Compact Disk" car on n'a pas affaire à des dks. Enlevez "configuration" et "place requise", ainsi qu'"installation DD", on se doute que l'on ne peut pas mettre de CD sur un disque dure, donc pas besoin de "place requise".
- Pourquoi ne pas ajouter le nombre de mégas utilisés du CD, ce qui est un gage de qualité et de montrer la différence entre Microcosm et Arabian Nights rien qu'en lisant cette mention...
- Séparez les tests Amiga 500 et compatibles, A1200 et 4000 et A.CD 32, mettez-les à la suite sans séparation, mais ne les mélangez pas, ce qui serait plus facile pour chacun.
- La taille des photos, elles sont trop grandes, quelquefois ; par exemple, celle de Sabre Team (6.5 x 9) est convenable, mais celle des pages 37, 44, 47, 53 et 59... (11 x 15) est peut être excessive (on peut caser 3 photos dans une ou beaucoup plus de texte mais j'y viens...) A quoi sert une si grande taille sinon à montrer une pixellisation excessive.
- Ayez un sens des priorités pour les photos : pas moins de 5 photos pour l'intro de James Pond 3 ; mettez plus de texte, ou des photos d'autres niveaux ; et à quoi ça sert de montrer la publicité pour les chocolats Pingouin que font Millenium ? (vous devez moins apprécier non, désolé !)
- Plus de pages pour les logiciels qui le méritent (je ne sais pas plus de choses sur Ishar 3 après avoir lu votre article qu'après avoir lu la pub quelques pages avant (j'insiste un peu, mais pas beaucoup). On ne sait rien sur l'animation, les graphismes, la difficulté sauf si on lit ces notes qui ne veulent pas dire grand chose (même le testeur, Laurent, dit qu'il manque de place).
- Pour Elfmania vous avez mis la photo de présentation (à gauche, en haut de la première page) sans avoir mis le 6ème décor...
- On veut beaucoup plus de previews (si on ne lisait que vous, on ne saurait rien des sorties des prochains mois, ou si peu : on doit acheter Dream (anciennement Amiga Dream) ou même Joystick (!) pour connaître les sorties à long terme, ce qui fait mal au porte-monnaie, 4 previews au n∞ 6, c'est trop peu, on ne connait rien de la progression des jeux : où en sont les jeux que vous avez présenté il y a quelques numéros ?
Ou sont passés D-Day, Sensible World of Soccer, Robinson requiess, Ruff'n, Eden, Dune CD, Megarace, Center court Tennis...
Vous n'en avez pas parlé, mais je l'ai lu dans Dream que vous ne semblez pas du tout aimer (n'est-ce pas le magazine qui risque de couler dans quelques mois), moi non plus car ils se font un trop grand plaisir en essayant de vous démolir ; mais il faut avouer que leurs tests sont aussi bons que les vôtres (les vôtres sont cependant meilleurs grâce aux avis des différents testeurs à ne pas enlever !).
- Enlevez le coq à l'âne, qui est débile, avec des dessins insipides sans aucun rapport avec l'informatique et qui enlève deux pages de tests. Si cela n'abimait pas mon sublime Amiga Concept, je déchirerais ces pages d'une nullité absolue.
- Le face à face apporte une touche de technique mais n'en mettez pas deux par n∞.
- la page coquine du magazine (la pin-up) : pourquoi ne pas mettre qu'une seule page au lieu de deux, ce qui n'enlèverait rien de son charme, mais qui nous laisserait plus de pages pour le milieu informatique.
Je reviens aux tests des différents testeurs et je vous offre plusieurs suggestions :
- mettre la note du testeur que nous appeleront d'appui systématiquement dans le carré gris à coté de la photo (pour éviter les allers/retours avis-côte de popularité) ce qui laisserait de la place pour les autres testeurs potentiels.
Voilà tout ce que je souhaite que vous changiez dans votre magazine pour devenir le 1er . Maintenant je vais vous faire des compliments pour que vous ayez une bonne opinion de moi.
Je suis souvent allé en Angleterre où j'achète toujours beaucoup de magazines, et je trouve qu'ils sont superbes, et je considère votre magazine comme l'égal d'Amiga Power, surtout si vous mettez deux disquettes, ce qui est un grand compliment vu la grande qualité de ces mags !
Votre numéro 6 est très touffu avec un jeu que j'ai adoré, bien que j'ai eu du mal à tout comprendre (pourquoi ne pas vendre la notice d'explication complète par corres-pondance pour un prix modique, mais sans enlever votre petite explication dans le magazine).
Vos soluces sont géniales et le découpage en plusieurs parties permet de continuer seul sans être tenté de voir la fin.
Merci pour ces quelques bidouilles, bien qu'on manque d'explications pour les startup-sequences (dans le coin des bidouilles).
Le début de ma lettre n'est pas pour vous descendre mais ce sont des remarques constructives pour vous faire progresser.

**Arnaud Granville**

*Je vois que déjà tu remarques nos efforts, c'est déjà un point positif! Quant au panel de compatibilité, il a changé pour ce numéro. Qu'est-ce que tu en penses ?*
*_ Le nombre de mégas utilisés par le jeu sur le CD, à mon avis cela se devine facilement avec les photos, ou du moins si le support est sous-exploité. Et puis un gros jeu ne signifie pas forcément un bon jeu, cela ne va pas de paire !*
*_ Pourquoi séparer les tests ? C'est mieux que tout soit mélangé, on n'est pas un catalogue ! De toute façon, si un article ne t'interesse pas, tournes la page !*
*_ Toi, tu as quelquechose contre les photos !*
*_ Tous les rédacteurs préfèreraient plus de pages*

# RRIER DES LECTEURS

*mais le journal n'est pas extensible. Pour l'article sur IsharIII je laisse la parole à l'intéressé : "j'avoue que j'ai sacrifié une bonne partie du test au scénario (l'histoire étant relativement conséquente), et qu'il aurait fallut une page de plus pour expliquer la structure même du logiciel sus-cité. J'ai dû ainsi donc concentré mon écrit fondé sur la réalisation. J'en suis désolé, mais la mise en page ne me permettait pas de faire autrement." Si vous continuez de le critiquer, on le vire ! Sachez-le !*

*_ Pour les previews, ce mois-ci tu vas en bouffer ! Il ne fallait pas se plaindre.*

*_ Je ne pense pas que nos idées étaient tournées vers Dream lorsqu'on parlait d'un journal qui allait couler. La preuve c'est qu'il n'ont pas hésiter à se convertir !*

*_ Je sais que ta lettre a fait beaucoup de peine à Alexandre qui se casse le cul justement pour parler un petit peu d'autre chose que de l'informatique. Nous ça nous fait marrer, pas vous !*

*_ Les avis sont partagés mais de toute manière cette rubrique va évolué vers un confrontement du meilleur logiciel d'une catégorie avec une nouveauté de cette catégorie.*

*_ L'essentiel a été mis dans l'explication pour pouvoir commencer à jouer, après c'est à toi d'explorer le jeu.*

### "HEU, J'AI DES QUESTION ?"

Je suis possesseur d'un Amiga 500 1Mo, et j'attends de vous une réponse à mes questions :
1) Est-il possible de trouver un DD de 40 Mo (minimum) pour mon 500, et celui-ci à moins de 1500 FF ? Si oui, quel(s) est(sont) leur(s) prix ? Quel(s) est(sont) sa(leurs) capacité(s) ?
2) Il y a peu de temps, dans un journal concurrent (dont je ne donnerai le nom même si vous me torturiez), j'avais entrepris de commander des jeux qui nécessitaient un Workbench 2.0, toujours pour mon 500. Je réussis à faire acquisition d'un 2.0 (qui n'est pas le mien, puisque je charge avec un 1.3), mais cet imbécile ne voulut pas charger. Quel est le problème ? Faut-il changer la carte mère ? Où pourrais-je la trouver ? A quel prix ? Faut-il que je me procure un Kickstart ? Si oui, lequel ? A quel prix ? Où ?
3) Est-il possible de se procurer un bon jeu d'échecs sur mon 500 ? Si oui, quel est son nom ? A quel prix ? Où ?
4) Même question pour un jeu de cartes (réussites ou autres) ? Si oui, quel est son nom ? A quel prix ? Où ?
5) Dans le n∞ 5 de votre magazine, celui du mois de juin, vous parliez du nouveau logiciel de domotique "PlugMaster". Où est-il disponible ? A quel prix ? Nécessite-t-il une Install DD ? Tourne-t-il sur mon 500 1 Mo ?

P.S. : J'espère que mon pseudo vous plaît. Je préfère en utiliser un, c'est plus sûr ! J'espère que vous passerez par le magazine pour me répondre. Si un lecteur venait à me présenter un disque dur ou un jeu d'échecs à un prix plus intéressant, qu'il me le fasse savoir à travers la rubrique du courrier des lecteurs. Merci d'avance.

P.P.S. : je préfère le nom d'Amigasteurs que celui d'Amigaïstes. J'espère que c'est votre point de vue.

**NightHawk**

*1) Oui c'est possible. 40 mo à 1590 ; 130 mo à 2390 et 210 mo à 2690 frs. Rajouter 600 frs pour 2 mo de ram en plus.*
*2) Le problème est le suivant. Lorsque tu charge ton kickstart 2.xx tu perds 512 ko de mémoire. Donc avec ton A500 tu passe a 512 ko de ram. Soit tu t'achète de la mémoire (avec ton disque dur), ou le mieux est le kickstart (en hard) c'est à dire sur une carte.*
*3) Oui tu as de bons jeux d'echec pour A500 (Battle chess). Tu peux le trouver d'okaz entre 50 ou 150 chez Amie.*
*4) Le meilleur est Klondie que tu peux trouver pour 15 frs chez BAB micro center.*
*5) Renseigne toi directement auprès des sociétés éditrices de ce logiciel KSM et ZED.*

*Pour le PS, sache que ton pseudo est sympa. Pour Amigasteurs ou Amigaistes c'est au choix du public. En tout cas ça fait moins ridicule que PCiste.*

### WHAT'S UP MEN ?

Ouaou !! La progression ! A quand les 250 pages et les 4 disquettes de Skidmarks en cadeau ??? De plus, j'arrête pas de gagner : c'est moi le gagnant de l'Amiga Mic-Mac du n°6 (blouson, jeu et Tee-Shirt). Bref, je vous adore, c'est pourquoi je me réfère à vous pour quelques questions :

1) Je cherche un digitaliseur audio mais j'hésite entre plusieurs, de prix équivalents : Home Music Kit, et Interface Midi. Lequel choisir ?
2) Qu'est-ce-que "Fun Color" : une carte graphique ? Un logiciel de dessin type DPaint ? Car ils disent que cela permet d'avoir 16 million de couleurs sur tous les Amigas.
3) Je pensais acheter un A 1200 car je possède un A 500, mais ne devrais-je pas attendre de voir si Samsung ne va pas commercialiser un nouveau modèle Amiga plus performant ?
Voilà, c'est tout.
Sinon je voulais dire que j'étais aux States en avril et qu'ils ne savent même pas comment on écrit Amiga là-bas, car ils sont envahis de PC.

**Jérôme C.**

*1) Techno Sound est le plus interessant et par son prix et par l'utilisation qui est très simple. Apparemment Home Music Kit est bourré de bugs. Mais bon le mieux serait que tu te renseignes auprès de ton revendeur !*
*2) Fun Color n'est ni une carte graphique ni un logiciel de dessin, c'est un émulateur (un logiciel) qui permet d'utiliser 256 couleurs sur n'importe quelle machine (16 millions ce serait peut-être trop demandé à un pauvre 500) mais cela ne remplace en rien le mode AGA !*
*3) Si tu préfères attendre les Amiga avec un 68070 dans le ventre, c'est également ton droit, mais on ne peut absolument rien te dire quant aux idées de produits d'un éventuel racheteur.*
*P.S : Nous n'avons pas les mêmes valeurs que les ricains (heureusement!)*

### PC DOS OU AMIGA DOS

Salut à toute la bande d'Amiga Concept !
Je me doute bien que mon petit questionnaire ne paraîtra pas dans le prochain numéro d'Amiga Concept, mais je me dis que l'important c'est d'essayer. Je tiens également à vous dire que je suis très satisfait des n° 2, 3 et 4 et un petit peu moins des 5 et 6, mais bon, ce n'est qu'un détail.
1) Pourquoi pas de Playmate dans le numéro 6 ?
2) Editorial en première page du n° 6 oublié ?
3) Je me débrouille pas mal sur mon 500, mais je n'ai pas bien saisi à quoi sert le mode AGA
4) Amiga en est seulement au Dos 3.0, alors que PC ou Mac en sont au 6.1 et 7.1 ???
5) Ishar 3 pour A500 c'est quand ?
6) Pourquoi si peu de choix pour le jeu à choisir avec l'abonnement formule 2 ?
7) Vu le prix d'un 4000/30/40 et avec seulement un DOS 3.0 faut-il plutôt acheter un Mac (performat 400 Dos 7.1 16200FF !!!!!!) ou un PC 386/486 (entre 6000 et 15000 FF) ?
8) Faut-il plutôt acheter un 1200 (2400 FF ; 2Mo, Dos 3.0, Aga, 14 Mhz) ou un 4030 à 6400 FF minimum (avec 2Mo, Dos 3.0, Aga, 25 Mhz) : ils sont presque identiques ?

Ce serait sympa d'avoir au moins lu ma lettre. Salut à tous.

PS : Est-ce-que je pourrais avoir une photo dédicacée de votre équipe (pour épater ma petite copine ; comme ça, elle va tomber raide...)

**Alexandre C.**

*1) Comment ça, pas de playmate dans le n∞6 ? Tu parles de celle en milieu de page ? Là je ne vois qu'une explication possible, c'est un sale mioche qui t'as piqué la photo centrale. Sinon si c'est pour celle de la disquette, elle y est mais on n'a pas pu en mettre une mieux par manque de place !*
*2) Et si, l'édito y était également (t'as tout faux pour l'instant) mais il était rallongé et ça a donné le dossier spécial !*
*3) C'est tout a fait normal vu que tu ne l'as pas sur ton 500 ! Autrement c'est une amélioration de l'interface graphique de l'amiga (uniquement 1200 et 4000) qui permet entre autre d'utiliser le mode HAM-8 sous toutes les résolutions.*
*4) L'Amiga n'en est pas au DOS 3.0 vu que son système d'exploitation ce n'est pas le DOS mais le WORKBENCH. En plus le nombre de version montre seulement que les sytèmes cités étaient loin d'être parfait au départ !*
*5) Pas de peau, pour l'instant on a pas de nouvelles ! Et puis sur 500 je ne sais pas ce que cela donnerait !*
*6) Qu'est-ce que tu crois on est pas un magasin, on ne peut pas t'en proposer des centaines !*
*7) Entre nous, on est un magazine spécialisé Amiga, qu'est-ce que tu crois qu'on va te répondre ? Un Amstrad K7 peut-être ?*
*8) Tout dépend de ce que tu veux faire avec ton Amiga ! Si c'est seulement du jeu, prends le 1200 avec un DD de préférence.*

### LETTRE D'UNE LECTRICE POUR DECLARER SA FLAMME A LAURENT PICART

C'est décidé, je vais squater votre fax quelques secondes.
Je suis une fan d'Amiga Concept, mais le mec qui me fait carrément craquer c'est Laurent PICART (20 ans), c'est clair. C'est un top ce type ! Au fait, est-ce qu'il va poser nu pour le journal ?
Aujourd'hui c'est le 10 août, alors bonne fête mon Lolo.

**Signé ta belle inconnue.**

# PA

## VENTES

(01) Vends A1200 (01:94) garantie en 6 mois + jeux. Prix 2000 Frs. Tèl : 74.77.73.59 (heures repas)

(01) Vds Amiga 600 + péritel + app secteur + originaux (skidmarks /settlers/ winter olympic (180 disquettes 1500 frs. Vds nintendo + 5 jeux 700 frs) tèl : 74.81.12.32 demander Bertrand

(13) Vds Amiga 500 plus avec manette et jeux 1000 frs. Vends originaux : hired guns 150 frs, Robocop 3 100 frs. Tèl : 42.77.86.11

(18) Vends pour ADUT carte 4 Mo A1200 1700 Frs. Driver externe 400F Hd Ide 3 1/2p 120 Mo 700 F. Tèl : 48.65.71.73. Demander Anthony.

(18) Vends nombreux jeux à bas prix. liste sur demande à BESLOT LEVET. Tèl : 48.25.36.02 après 18h00

(19) Vds jeux pour A500/A1200. liste sur demande réponse rapide. Ecrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 BRIVE

(29) Vds jeux 500/1200 à très bas prix. Envoyer 1 disk pour liste. Contacts très sérieux. Guichoux Nicolas 1 Rue des Ormes 29600 Plourin les morlaix

(34) Vends sleep walker pour A1200 prix 100 frs. Recherche pour Amiga MVDS : sport fantasy. Faire offre à VALLEE Stéphane 27 Rue Jean Roger 34300 AGDE tèl : 67.21.44.81

(39) Vends Amiga 500 + 1.5 mo + switcher de rom 1.3 2.04. + joystick + 300 disks (jeux, utils, musique) prix à convenir... Arnaud au 84.72.04.18

(42) Vends carte mémoire A1200 + horloge + emplacement copro + 4 mo RAM 1650 frs. 8 mo 2500 frs. tèl : 77.20.75.91

(57) Vends jeux sur A500/A600/A1200 originaux. Gunship 2000 150 Frs, Indiana Jones 4 120 Frs, Wing commander 100 Frs. Demander Denis entre 19h00 et 20h00 au : 87.38.77.11

(62) Echange A1200 + de nombreux jeux contre CD 32 + jeux. Tèl : 21.37.22.13

(64) Vends ou échange Amos pro, action replay MK3, Cool spot,... Prix intéressants. Lots possibles. Contacter COMMENGE Jérôme, 95 Bd Alsace-Lorraine 64000 PAU. Très sérieux.

(67) Vends carte GVP Combo 340 equipee de 4 Mo de RAM 32 bits + 68882 : 3700 Frs. Egalement 2 barettes mémoire pour Combo 340 (Chipak 3240) : 3000 Frs. Ecrire à : Honorin H SP69898 00532 ARMEES

(73) Vds A600 ram 2.0 WB 2.05 500 Frs + Alien breed + Mansel offerts état neuf sacrifié cause armée emballages d'origine Lionel au 79.70.16.65 vite !

(78) Vends Amiga 500 + extension 512 ko + joystick + souris + péritel + Trackball + nb jeux. Demander Laurent à la rédaction. Prix à débattre.

(78) Vends A2000B : 3000 frs, carte passerelle CPC AT 286. A2286 2000 frs. Carte contrôleur + Dur 20 Mo : 2000 Frs. Ext mémoire : 500 Frs, imprimante star LC10 : 1000 Frs, lecteur externe 3p1/2 : 500 Frs. Le tout + nombreuses disquettes : 6000 Frs. Contacter Olivier : 30.45.25.19

(83) A500 + lect ext + 1 mo + nb jeux + utils. Seilhes Manuel 15 Av de la libération ou 83240 LA FARLEDE tèl : 94.48.49.11

(83) A500 + 1mo + nb jeux + utils 1000 Frs. Tèl : 94.48.49.11

(91) Vends Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire. Demander Franck au 60.46.81.96 de 19h00 à 22h00.

(91) Vends jeux originaux sur Amiga 500. Legend of Kyrandia : 250 F (vo). Robocop 3 : 200 Frs. Prix à débattre. Contacter Nono au : 64.95.93.18

(91) Vds carte accélératrice M-TEC 68030 28 Mhz, 4 mo (sous garantie mai 1994) 2200 frs. Demander Sébastien au 60.86.85.94 après 18h00

(91) Vds Amiga 500 + D7 + souris + sampler + la bible de l'amiga le tout TBE 900 frs. Demander Stéph au 60.86.49.24 après 19h00

(93) Vends Amiga 1200 DD60 Mo 2ème lecteur ; interface midi. Imprimante à jet d'encre. Kingword 3. 2 Joysticks. The Chaos engine ; Skidmarks. Prix 4500 Frs. Tèl : 43.05.33.07. Demander Cédric.

(93) Vds A600 + 1 még + DD 40 még rempli de logiciels + jeux originaux : 2000 frs. Tèl : 48.54.75.55 demander Francis

(95) Vds A1200 S garantie + écran 2500 frs. Val : 3790 + logiciels. Tèl : 30.37.77.76 demander DJENGO. URGENT!!

## ACHAT

(54) Achète : Sword of honour, Deuteros, Moonstone. Faire offre au 83.83.13.52 demander Eric (we seulement) ou écrire à : LAROCXE Eric, 4 Lotissement de la Bergerie 54700 ATTON

(62) Cherche extension mémoire avec horloge pour A1200. Cherche aussi sources blitz 2. Wissart Arnaud 5, Rue wattine Bossut 62770 AUCHY-LES-HESDIN. Tèl : 21.03.52.32

(62) Achète jeux sur CD 32 à prix raisonnable, en particulier : tous les jeux !!! Contacter M. Yann ARSENE 2 Impasse de la poste 62158 l'ARBET
Tèl : 21.48.28.29 (en soirée et le dimanche toute la journée)

(62) Achète A500 ou A600 + extension mémoire pour A600. Prix raisonnable. Drumez geoffrey 11 Rue Louis Thomas 62670 MAZINGARBE
Tél : 21.44.49.78 (Après 18h00)



(64) Achète ou échange scanner N&B et digitaliseur audio. Recherche utilitaires de dessin 3D ou 2D, extension de mémoire 1.5 méga pour A500, disque dur pour A500... Contacter COMMENGE Jérôme, 95 Bd Alsace-Lorraine 64000 PAU. Très sérieux.

(77) Achète A500 ou A600 + souris + péritel + secteur DMDE JD. Tèl 64.64.03.90

(95) Achète 1 HP pour mon Amiga. Stéphane. Tèl : 34.64.06.79

**ECHANGE**

(01) Echange news sur Amiga. Ventes et achats possible. Réponse assurée. M. Marc PERRON 19 Rue Amas 01000 BOURG EN BRESSE. Tèl : 74.21.95.19

(07) Cherche graphiste ou musicien pour participer à un fanzine disk. Cherche correspondant pour échange utilitaires, progs, basic, assembleur ou autres... Achète AM32 2 mo interne + vidi 120. Faire offre à : Espenel Yann, bouchet 07460 BEAULIEU.
Tèl : 75.39.01.91.
Fax : 75.39.38.79

(28) Cherche contact sur A1200. Envoyer liste à Bertrand. 81 rue du Gord 28630 LE COUDRAY.
Réponse assurée.

(34) Cherche Contacts sur A500/A600/A1200 pour échanges. Jeux, démos, modules. Fournier Julien. 35 Rue du moulin à vent. 34200 SETE. 67.53.06.10

(39) Cherche contacts sur département 39 pour échanges jeux ou autres. Achète Battles isle 1 si compatible A1200. Cherche aussi Sim city de luxe (échange ou achat). Contacter BELLICAUD Emmanuel 25 rue Faustin Besson 39100 DOLE
tèl : 84.72.88.72

(41) Recherche bible des pokes No 2 du Mag Joystick ainsi que la soluce complète de Monkey Island 2 parue dans le mag Tilt. Contacter Thierry VIRGILE 5 Rue Pierre Pouteau 41500 SVEVRES au 54.87.81.55

(47) Echange jeux, utilitaires, démos sur A1200. Ecrire a Durand Thierry 5 Allée Paul gauguin 47510 FOULAYRONNES Cherche King's
quest 6

**CONTACT**

(50) Cherche contact sympa et durable sur Amiga 500/600. Envoyer liste à Grandin Stéphane, village de Penesme 50110 TOURLAOILLE

(54) Cherche contact pour échanges démos uniquement. Faire offre au 83.83.13.52 demander Eric (we seulement) ou écrire à : LAROCXE Eric, 4 Lotissement de la Bergerie 54700 ATTON

(62) Cherche club CD 32. Contacter M. Yann ARSENE 2 Impasse de la poste 62158 l'ARBET Tèl : 21.48.28.29 (en soirée et le dimanche toute la journée)

(77) Echange jeux sur A500/ A600. Réponse assurée. Envoyer liste. Ecrire à : Dufieux Nadine, 14 rue du Moulin 77820 LE CHAT»LET EN BRIE

(90) Cherche contacts A500/A600/A1200 franche-comté pour jeux utilitaires et démos. Débutants bienvenus. Possède news. Flashback, Another world, S. Soccer, C.Fodder, P. Dream, P.Fantasie. Anesie Christophe, 1 Rue de Madrid 90000 BELFORT Tèl : 84.21.49.59

(91) Cherche contact sérieux pour échanges sur A1200. Réponse assurée. Tape aussi tous vos courriers et CV pour pas cher. Ecrire à Ribero Paul 53 Rue de l'orme 91580 VILLENEUVE SUR AUVERS

(92) Recherche contacts sur A500. Envoyer liste SVP. M BARRES Bruno, 9 rue Kellog 92350 PLESSIS ROBINSON

(93) Cherche contacts sur A500 réponse assurée.
Tèl : 43.02.20.48 ou 24 allée Bayad 93190 LIVRY GARGAN Mr DYON Fabien

(94) Recherche contact sérieux sur Amiga 1200 dans la région du Perreux / Nogent. Tèl : 48.72.81.99. Demander Eddie. Répondeur si absent.

**AUTRE**

(01) Demande aide pour terminer Indiana Jones et la dernière croisade. Je suis coincé dans le chateau depuis un mois et demi. Merci à tous. Prendre contact avec ACHOUR Samir 3 Place des Catalpas 01300 BELLEY.
Tèl : 79.81.30.79

(10) Vends Apple 2E 65C 02 neuf, moniteur vert + 2 drives + carte 80 cols + carte parallèle + dos 3.3 + Prodos + doc + logiciels : Apple writer 2. Version Calc. Point Bac, Maths. CX Base 200 CX Heracles + 2 jeux + Joystick 3500 Frs ou éventuellement séparément. Imprimante Apple neuve 900 Frs.DD Profile 1000 frs.
Tèl : 25.24.47.92 heures repas.

(62) Vends GUY ROUX MANAGER sur IBM PC 3p 1/2 TBE Contacter M. Yann ARSENE 2 Impasse de la poste 62158 l'ARBET Tèl : 21.48.28.29 (en soirée et le dimanche toute la journée)

(84) Echange jeux CD32. Envoyer liste Mattew.C Perry 5 rue Pierre Villatte 84000 AVIGNON

(91) Vends console Super Nintendo + Mario All Stars garantie 6 mois. Demander Noré au 60.47.41.25

(91) Vends Laserdisc NTSC VO TERMINATOR 2 (200 frs) / Vigilante Pal VF 100 Frs. Cd audio synthétiseur. 100 frs le CD ou 700 frs les 9. Contacter Franck au 60.46.81.96

**OFFRE D'EMPLOI**

(78) AMIGA concept recherche un dessinateur pour sa BD. Envoyer CV + déssins. et une personne pour effectuer les corrections de textes. References demandées. CV + lettre



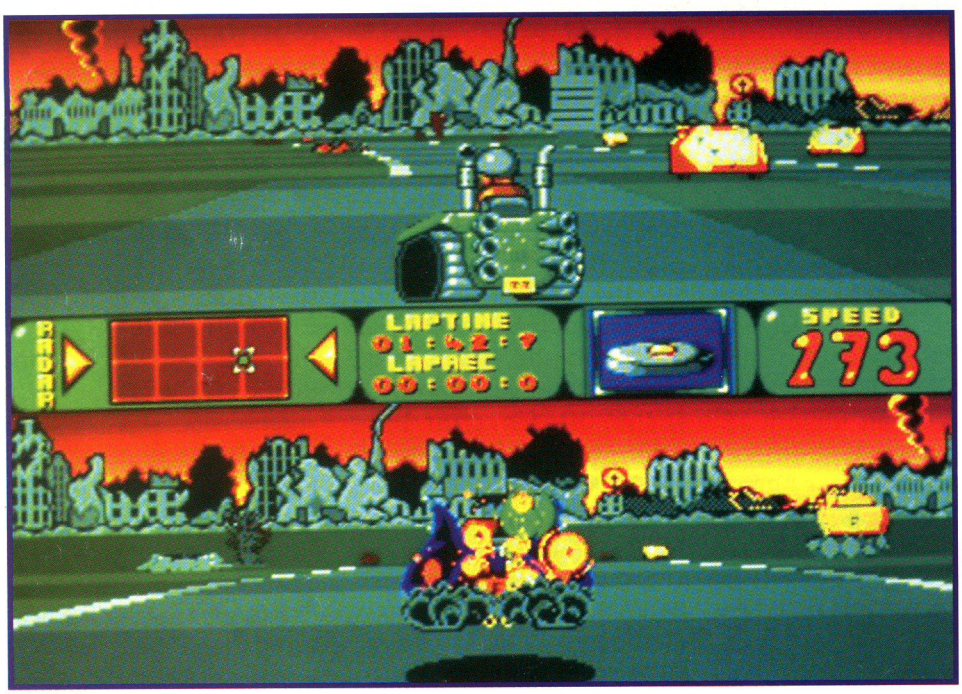
# LA DISQUETTE
## D'AMIGA CONCEPT




*Tous Amiga 1Mo RAM*
*BUMP'N BURN (en version jouable)*
*le dernier Hit de GRANDSLAM*
*+ DIRWORK*
*(Un gestionnaire de fichiers)*

**Comme votre AMIGA avait une petite fringale, on lui a concocté une disquette dont vous nous direz des nouvelles.**
**Vous insérez la disquette, puis vous double-cliquez sur l'icône du disk CONCEPT 7, ensuite la même chose sur celui du programme choisi.**

**BUMP'N BURN :**

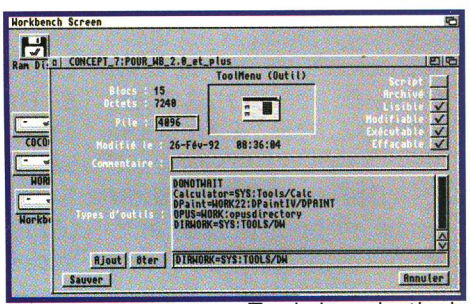



Cette démo du dernier jeu de Grandslam vous met au volant d'un bolide, face à plusieurs prétendants au titre suprême de Pilote de l'année. Vous pouvez jouer à deux, c'est plus fendard, à ce moment l'écran est divisé en deux. Pour accélérer, appuyez sur le bouton feu ! C'est parti ! Pour valider une option (elle s'affiche dans le carré en bas à la place des étoiles) il suffit de mettre la manette vers le bas. S'il s'agissait d'une arme, pour tirez vous devez maintenant diriger la manette vers le haut. Attention munitions limitées ! Allez je vous laisse à vos folles courses ! Un instant : tous ceux qui ont un 1200 doivent désactiver le CPU et remettre le chip original (après le boot restez appuyer sur les deux boutons de la souris).



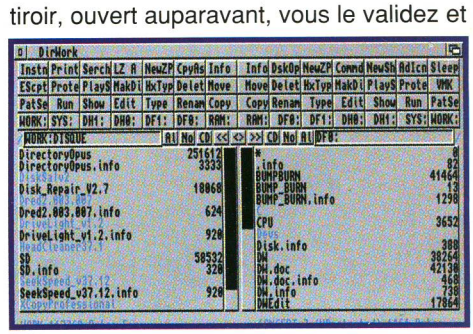

**TOOL MENU :**

Voici un petit logiciel très sympa pour tous ceux qui disposent du Workbench 2.0, ou plus. Autre chose à avoir c'est un disque dur. Il vous permet donc de faire apparaître dans les menus déroulants du Workbench les noms de vos prog' préférés. Pour la config', il suffit de cliquer une fois sur l'icône de Tool puis d'aller dans information (menu déroulant). Ensuite il suffit de taper "nom du prg = chemin d'accès". Exemple : si vous avez DPAINT en Work:DPAINTIV, tapez :
DPAINT=WORK:DPAINTIV/DPAINT
Pour l'utiliser, soit vous le lancez à chaque fois que vous en avez besoin, ou mieux vous mettez Tool dans le tiroir WBStartup, comme ça il sera lancé automatiquement !




**DIRWORK :**

C'est un excellent gestionnaire de fichiers du DP. Chaque fenêtre représente un tiroir que vous choisissez (dans n'importe quel unité de disk). Vous pouvez ensuite déplacer un fichier, le copier, l'installer sur DD... Par exemple après avoir choisi l'unité DFO, tous les tiroirs du disk s'affichent alors. Si vous souhaitez renommer un fichier X, contenu dans un tiroir, ouvert auparavant, vous le validez et vous cliquez sur la commande "renam". Il ne vous reste plus alors qu'à donner le nouveau nom. N'hésitez pas à regarder la doc, vous en apprendrez bien plus...




En plus de tout cela on vous a mis deux petits gadgets très sympatochs ! Ne vous affolez pas, si cela à l'odeur, la couleur et le goût du virus, ce n'est pas un virus !

# AMIGA MIC - MAC

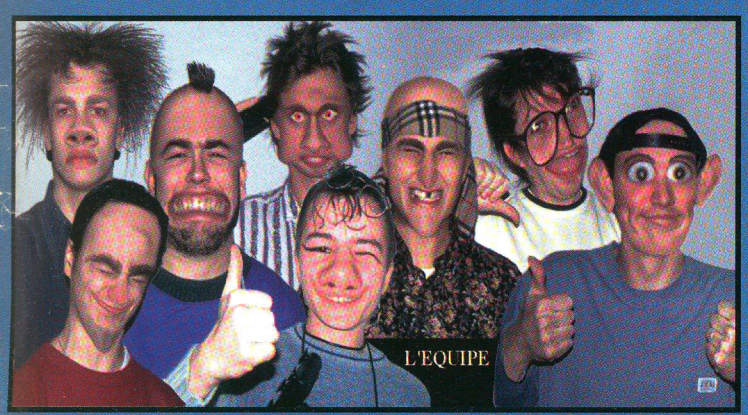
## LES REPONSES

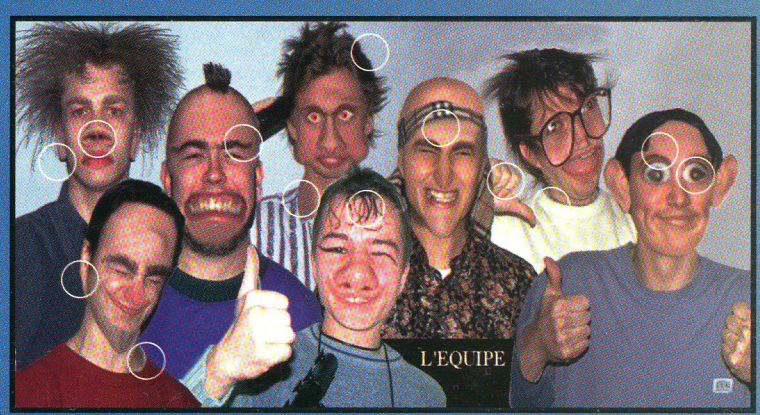
Jamais l'Amiga mic-mac n'a obtenu autant de réponses... les vacances ? Le soleil qui vous a tapé sur la tête. Apparamment, beaucoup d'entre-vous ont peut-être pensé qu'il suffisait de renvoyer la phrase joker "bonnes vacances..." et donc il n'y a eu que quelques grilles envoyées (on remarque tout de suite les habitués !). Quoi qu'il en soit, on a été beaux princes en ne prenant en compte que la phrase magique, aussi nous avons exceptionnellement tiré DIX bonnes réponses au hasard (au lieu des deux habituellement récompensées). Pour les heureux gagnants, dont voici la liste, plutôt que de vous envoyer un jeu que vous auriez déjà en votre possession, nous attendons que vous vous manifestié auprès de la rédaction pour nous indiquer votre choix (les 14 logiciels à votre disposition sont à choisir en page 67 de l'abonnement).




- CAVALLERO Tony 62230
- HUBERT ?? 21121
- HOHL Jens 93140
- ALBENESIUS Jean 88110
- PAGANO Nicolas 78980
- POLEWCZYK Jahann 65000
- ???????? 59179 FENAIN
- SUESO Kalala 14400
- BAUDEAN Stéphane 44000
- OLIVIER J. François 47300

### LES 13 ERREURS




Ca repart donc de plus belle avec cette nouvelle grille... et toujours un jeu à gagner pour les deux prochains gagnants. Au fait, et vous les tappettes, vous avez passé de bonnes vacances ?

La réponse qu'il fallait trouver grâce aux indices des 9 jeux est :

**SILMARILS**

**RESULTAT DU MOT MANQUANT.**

| P | I | N | K | I | E | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|

### ANNONCE GRATUITE

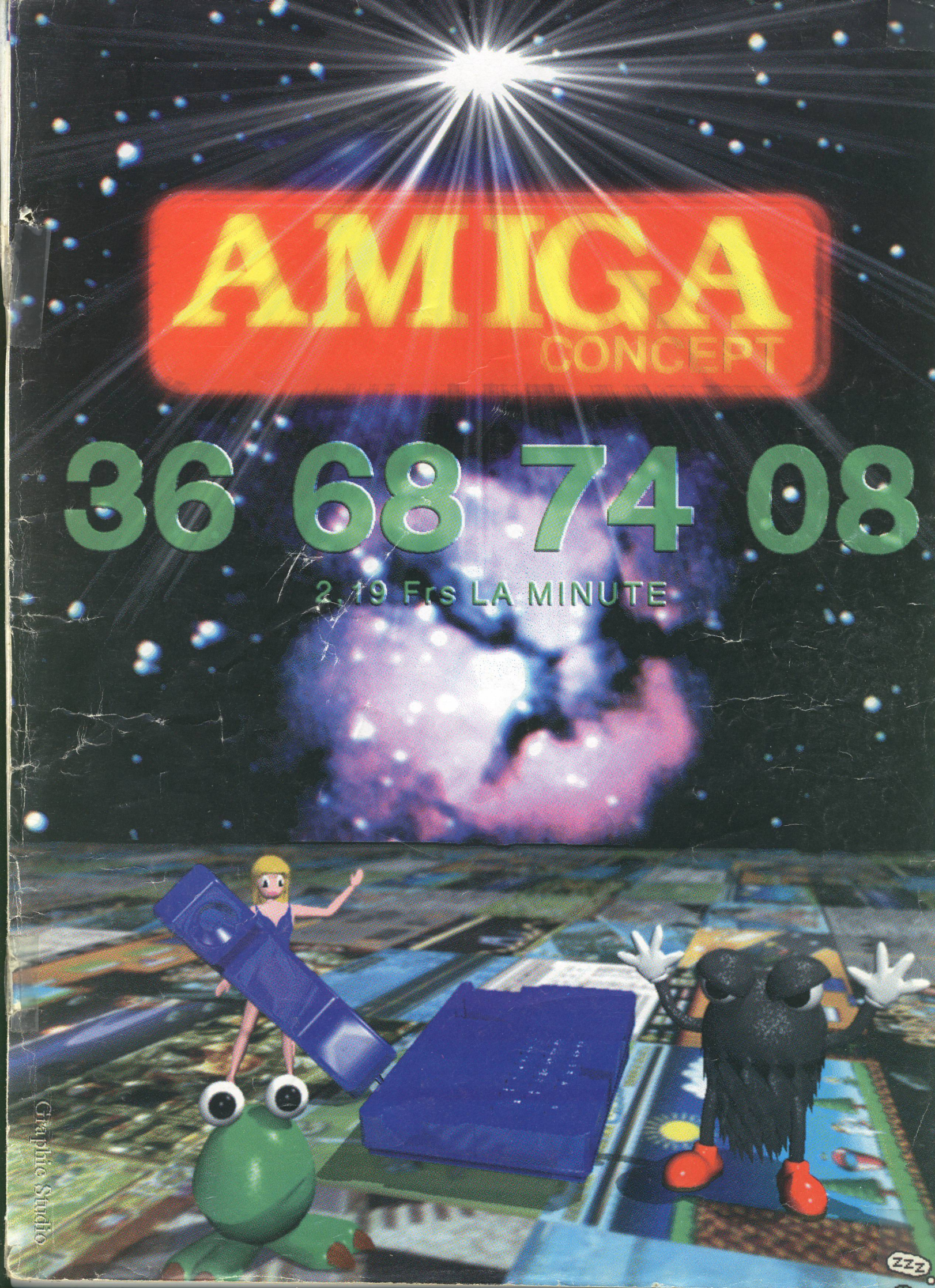
**(Prioritaire aux abonnés)**

**DEPARTEMENT :** ☐☐

**RUBRIQUE :** ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.

Page manquante


AMIGA
CONCEPT
36 68 74 08
2,19 Frs LA MINUTE
Graphic Studio
ZZZ

# VOUS NE JOUEREZ PAS... VOUS VIVREZ !

# ROBINSON'S REQUIEM



**UNIVERS :** un monde virtuel
3D mappée, calculé en temps réel,
ec un réalisme jamais atteint : canyons,
llines, cours d'eau, cavernes, ponts...
stion jour/nuit, climat...

**OUS :** plus d'une centaine de paramètres gérés en temps réel : température,
nsion, fatigue, douleur, système pileux, toux, grippe, malaria, fractures, gangrène,
llucinations...

**URVIVRE :** réalisme de toutes vos actions : chasser, pêcher, combattre, fabriquer (vêtements,
mes, pièges...), se soigner, nager, ramper...



3615 SILMARI
NEWS -
SOLUTION
SAV -
JEUX PRIM
COMMAND

Silmarils

PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200

SEPTEMBRE 9
VERSIONS JAGU
3DO, CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40