L'AUTRE VISION DE L'AMIGA & CD32

N°4

AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N° 4 - MAI 1994 - 30 Frs

LES TESTS

HEIMDALL II, K240 ...

FABULEUX

BENEATH A STEEL SKY, le jeu de l'année !

SCOOP

Stéphane TAPIE et Olivier BROCHERIOU testent VROOM.

Et sans oublier un reportage sur le Cébit, Imaginord et un dossier complet sur les tableurs.



M 3452 - 4 - 30,00 F

AMIGA
AMIGA CD 32

PC & COMPATIBLES
PC CD ROM

LAMBORGHINI
AMERICAN CHALLENGE

LOGICIEL GARANTIE A VIE EDITEUR TITUS

CRAZY CARS 3
ENFIN !
EN MODE 2 JOUEURS



CE JEU EST VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI.

Brûlez l'asphalte des autoroutes américaines dans le monde infernal des courses illégales, à bord de votre Lamborghini Diablo.
Testez votre maîtrise du volant à travers 60 courses différentes. Frayez-vous un chemin dans un flot d'ennemis coriaces que vous apprendrez à connaître et à redouter. Eliminez-les en les propulsant hors de la route.
Pariez sur vos performances, gagnez suffisamment d'argent pour accéder aux courses les plus difficiles, et transformez votre voiture en engin hyper-sophistiqué.

OPTION MODE 2 JOUEURS



The trademarks Lamborghini, logo and are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.P.A. Italy - Software © 1994 Titus - Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved.

TITUS

28 ter, Avenue de Versailles,
93220 GAGNY
TEL. : 16 (1) 43 32 10 92

COUPON REPONSE

Pour recevoir votre **CADEAU** *(Poster gratuit)*
Completez et renvoyez ce bon accompagné de 4,40F en timbres

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal [| | | | |] Ville : _____

Je possède un ordinateur :
☐ AMIGA ☐ PC ☐ AUTRES : _____

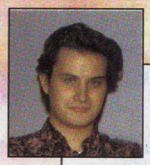
Bon à retourner à : **Club Titus** *: 28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.*

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

Directeur de Publication
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Responsable de la publicité
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Service juridique
Michèle Tronel
Attachée de direction
Isabelle Hug
Télématique
Yann Samama, Jérémy Bonamour (39 15 73 92)
Illustrations et BD
Orso
Conception
François Perret
Photographe
Gérard Terbarseghian
Rédacteur en chef
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteurs
Cyril De Graeve, Jérôme Quétard, Franck Rousseau, Imré Antal, Laurent Picart. Leyla Bergeron
Collaborateurs Permanents
Severine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Lucien le Hibou, Pierre De Belen, Fabien Bonnargent.

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

EDITORIAL



Avant de rentrer dans le vif du sujet, nous tenons à nous excuser pour le retard des envois de disquettes du n°2 Amiga Concept. Une masse déferlante de coupons réponses a fait que la saisie et le traitement se soient prolongé. A part ça, quoi de neuf dans ce numéro ? Et bien, encore plus de pages, une nouvelle mannequin et une nouvelle rédactrice se prénommant Leyla. La gente masculine va, entre Séverine et Leyla, se sentir comblé. Le point fort de ce mois de Mai, est l'arrivée du nouveau jeu d'aventure de Virgin "Beneath a Steel Sky". Sûrement un des jeux de l'année, si ce n'est le jeu, tenant sur pas moins de 15 disquettes. Une réalisation irréprochable et un scénar' en béton rendent ce logiciel irrésistible.

Avant de vous lacher, sachez que vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire chaque mois, c'est peut-être signe que notre concept du magazine Amiga plaît. En tous les cas, sachez que nous ne nous en éloignerons jamais. Sur ce, à plus...

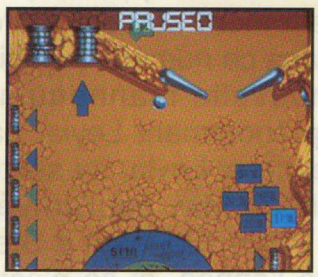
Le Directeur de Publication
Jérôme Quétard



SOMMAIRE



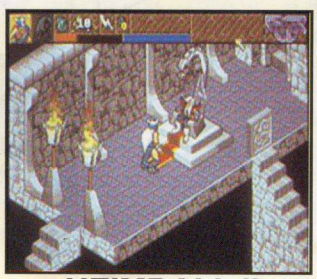
PINKIE page 23



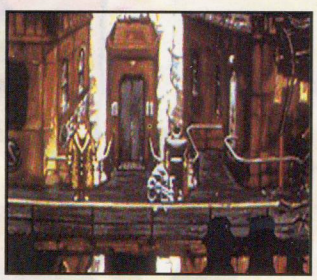
Ultimate Pinball Quest Page 22



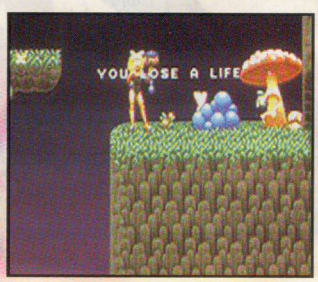
K240 page 38



HEIMDALL II page 54



Beneath of the Steel Sky page 50



RABIT page 30

LES PREVIEWS 22

Pinkie

Ultimate Pinball Quest

LES TESTS 26

Alien Breed - Qwak CD32

Apocalypse

Beneath a Steel Sky

Brutal Sport Football CD32

Chaos Engine CD 32

Deep Core CD32

Disposable Hero CD32

Elite 2 CD32

Fury of the Furries CD32

Heimdall 2

James Pond 2 CD32

K240

Les indispensables Vol 1

Les indispensables Vol 2

Manchester United

Mister Nutz 26
Project X - F17 CD32 46
Rabbit 30
Sabre Team A1200 48
Summer Olympix CD32 60

LES RUBRIQUES

EN VRAC 6
REPORTAGE IMAGINORD 10
REVUE DE PRESSE 12
LE COIN DES BIDOUILLES 14
REPORTAGE CEBIT 16
CHRONIQUE DE LA REDAC' 20
STEPHANE TAPIE ET OLIVIER BROCHERIOU 24
SURPRISE 41
ABONNEMENT 61
LA BD 62
TRUCS ET ASTUCES 64
DEMO - NIACS 66
FACE A FACE 68
RUBRIQUE DP 72
LES RESULTATS DU SONDA' 76
LA DISQUETTE 77
LE COURRIER 78
PA + AMIGA MIC-MAC 81



IMAGINORD
page 10



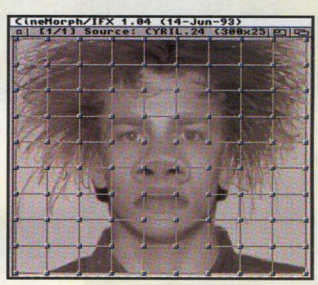
CéBIT page 16



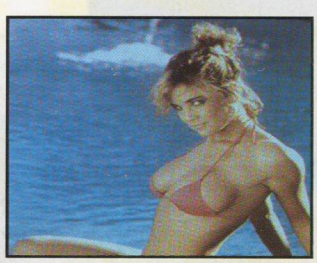
LA SURPRISE
page 41



DEMO - NIAC
page 66



FACE A FACE
page 68



DP page 72

en vRaC

EXCLUSIVITE AMIGA CONCEPT

Paquetage de développement en Amos = Cours Jennifer Amos + Mise à jour Amos Pro + correction de la bible Amiga + Envoi Urgent = 330 Frs les 7 disquettes au lieu de 367 Frs. Comme vous pouvez le constater, c'est vraiment une affaire à saisir. Merci qui ?
A.D.F.I
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
63000 Clermont Ferrand

AGENDA

Le 28 Mai 1994 se déroulera la deuxième foire-exposition du C.I.E.V. Cette sorte de brocante de la micro-informatique aura lieu à la salle des fêtes de Vendin-le-Vieil 62880 (en face de l'hôtel de ville). L'entrée est à 30 Frs. A noter qu'Amiga Concept sera du voyage.

OPERATION RACHAT

L'opération rachat de votre vieux réparateur ou éditeur continue. ADFI rachète 170 Frs votre éditeur ou réparateur de volume pour tout achat A.B.E en 7 disquettes. Cette offre est également valable pour tous les logiciels Shareware enregistrés. Offre non cumulable valable jusqu'au 18 mai 1994 sur présentation de l'original + facture d'achat.

UNE ERREUR CAPITAL

Non, il n'y a pas de faute d'orthographe. Nous voulons bien sûr parler de l'émission de M6 présentée par Emmanuel Chain, "Les enquêtes de Capital". Vendredi 15 avril, à 23h35, l'enquête était consacrée aux jeux-vidéo. Une partie (la deuxième précisément) du dossier était dédiée au CDROM. Impeccable ! Bonne idée ! Seulement voilà, on y parle de SEGA, de NINTENDO, de CDI et de 3DO. Pas un mot sur la CD 32. Permettez, chers lecteurs, que nous poussâmes la plus grande gueulante de toute l'histoire de l'informatique. Non mais franchement, le CDI est pratiquement mort-né, la 3DO est encore en manque total de softs et les SEGA-NINTENDO ne font actuellement que projeter. Leurs dernières machines n'étant plus de taille. Ne me dîtes pas que c'est un problème de marché puisque la CD 32 est aujourd'hui la console la plus vendue en Europe. Alors quoi d'autre ? Bah là, je ne vois pas ! J'vais lui en causer deux mots à l'aut' de M6. Y va m'entendre le gars. Là, j'pardonne plus !

ATTENTION BOLIDE

La nouvelle carte GVP A4400 permet d'augmenter de 2 à 10 fois la vitesse de votre 3000 et même de votre 4000. Cette carte vous propose un 68040 à 40 Mhz ou 33 Mhz. Son prix varie de 10990 Frs à 15990 Frs. Un module SCSI2 et un autre de RAM allant jusqu'à 96 Mo seront aussi très vite disponibles. Une affaire intéressante pour les possesseurs de 3000 et 4000 friands de production d'images.

DU NOUVEAU CHEZ COMMODORE

Notre cher constructeur vient de commercialiser le 4000 LC 40. Cette hybride vient se positionner entre le 4000/040 et 4000/030. Pour un prix de 11990 Frs, vous allez pouvoir avoir un vrai 4000 sans M.M.U et avec un processeur en version "eco".



CD 32 COMMUNICATOR: L'ALTERNATIVE AU CD ROM ?

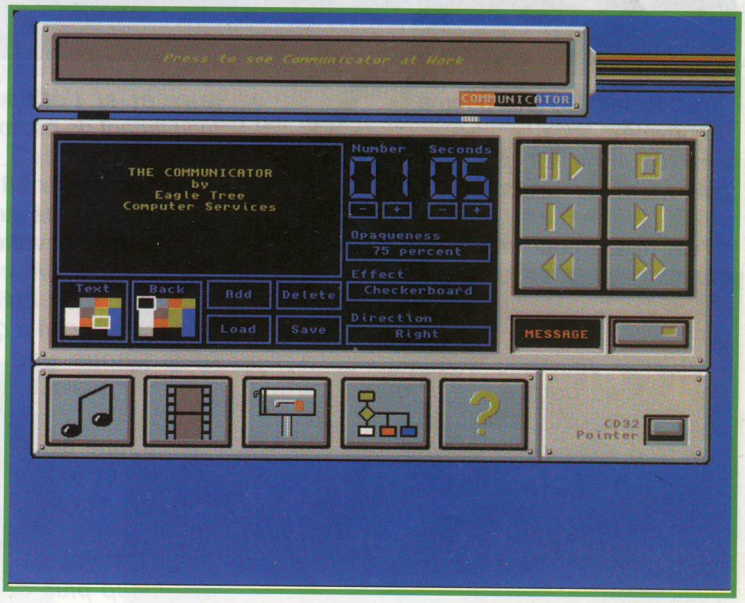
Et si vous utilisiez une console CD32 en guise de CDROM pour votre micro, pour un prix équivalent ? Les possibilités : bien sûr, jouer avec les jeux CD32, échanger des données entre l'Amiga et la console, visualisez toutes sortes d'images (IFF AGA - même sur un 500 ou un 2000 !-, PCX, GIF), contrôler le tout par SCALA et commander des CD audio ou même vidéo ! (à condition d'avoir la cartouche Full Motion



Vidéo, appelée aussi cartouche MPEG). C'est ce que proposera très prochainement, la société EUREKA aux Pays-Bas en proposant le CD 32 COMMUNICATOR et en transformant la console en une station de travail MPEG pour SCALA. L'un des grands intérêts de la chose est de pouvoir (donc) sauver des séquences de CD Vidéo, sans Genlock. Cet adaptateur sera également équipé de ports MIDI In/Out et Thru grande vitesse, rendant ainsi possible l'utilisation de l'interface MIDI à partir de la CD 32 ou de l'Amiga. Nous nous sommes rendus sur place pour en savoir davantage. Le Communicator se branche sur le port clavier de la console. Il sera livré avec un CD comprenant le Worckbench, un programme de terminal, des arrière-plans de SCALA et des utilitaires DP. Le produit est encore à l'étude, mais ce qu'on a pu voir s'avère prometteur, à condition que les programmeurs s'y intéressent. Prévu pour le mois de mai, son prix tournera aux alentours de 1 150 F. EUREKA propose, par contre, dès maintenant PHOTO LITE. Un CD qui vous permet de charger et de faire défiler vos photos CD en 256 000 couleurs. Et ceci pour 450 F, en attendant la sortie prochaine de PHOTO PRO, une version bien plus élaborée. EDI à Paris se

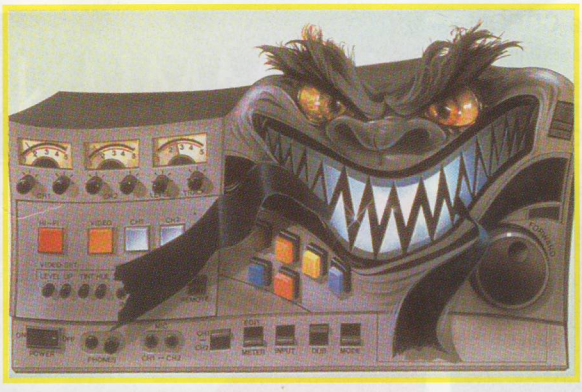


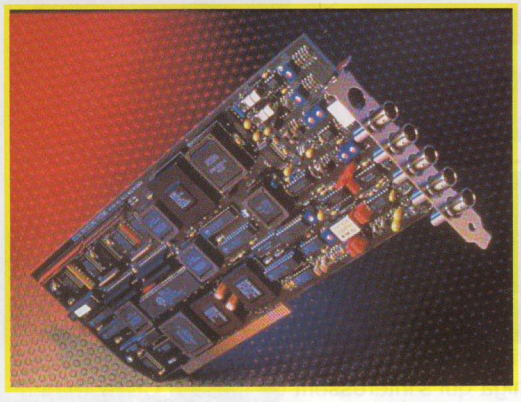
chargera de distribuer tous ces produits. Alors pour tous les possesseurs d'Amiga qui s'intéressent de près au CDROM et à l'exploitation du MPEG, voici une nouvelle affaire à suivre de très près. On vous tient au courant !



ENRIGISTREMENT NUMERIQUE

Personal Animation Recorder élabore un nouveau système d'enregistrement vidéo : le numérique. L'en-semble est composé d'une carte Zorro II, d'un disque dur de 542 Mo, 976 Mo ou 1,6 Go, d'un logiciel de contrôle et d'une carte DPS AD3000 optionnelle qui transforme votre Amiga en véritable

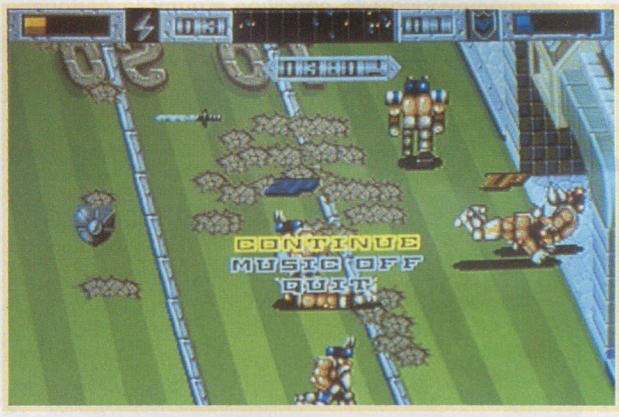




magnétoscope numérique. Capable de stocker de 3 à 14 minutes d'animation suivant le disque utilisé, le P.A.R remplace les systèmes d'enregistrement image par image. Un produit qui devrait intéresser tous les producteurs d'images de synthèse, qui ainsi peuvent générer de façon autonome et plus rapidement des films complets en images numériques directement depuis leur outil de création habituel.

MILLENNIUM CARBURE

Les jeux annoncés sur Amiga par cette société anglaise sont assez impressionnants. Les supports CD et A1200 ne sont en plus pas en reste. Avant de vous en donner la liste, nous voulons les remercier pour l'attachement qu'ils portent à notre machine. Brutal



Football vient de sortir sur CD32 mais une version Deluxe Edition va sortir pour le A1200. Global Effect sur CD32, James Pond 3 sur CD32 et A1200 vont bientôt voir le jour. Pinkie sortira quant à lui sur Amiga, A1200 et sur CD32 et un peu plus tard en juin, Wild Cup Soccer (coupe du monde oblige) arrivera sur Amiga et CD32.

REPONSES AU SERVEUR VOCAL.

"Vous testez des jeux pourris."
(Anonyme):
Désolé, on ne fait que tester tous les jeux qui sortent sur Amiga.

"C'est mince pour le prix, vous testez que des daubes; j'aimerais plus de courrier des lecteurs et plus d'astuces."
(Anonyme):
Cf réponse précédente et pour le prix t'es pas un peu bourré parce qu'on est les moins cher, pour autant de pages, tout en couleur et avec une disquette.

"Je souhaiterais qu'il y ait plus d'articles sur la CD32 car pour l'instant il y a que Microcosm qui vaut le coup qu'on l'achète."
(Anonyme):
Désolé mais c'est pas nous qui faisons les jeux et si t'étais plus attentif, il y a maintenant de beaux trucs qui sortent.

"Pourquoi une fille en page centrale? Pourquoi ce ne serait pas un garçon? Sinon, je trouve votre magazine super!"
(Stéphanie):
Euh oui, ben avec 97% de lecteurs masculins il y en a qui ferait la gueule, mais laisse nous une adresse on pourrait t'envoyer quelques photos.

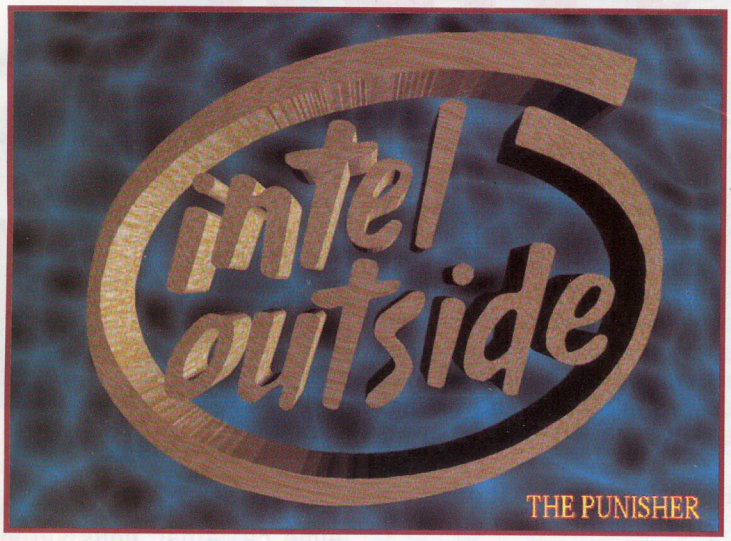
"Ca fait une semaine que j'ai envoyé mon coupon et je n'ai toujours pas reçu la disquette. Qu'en est-il?"
(Eric):
Ben c'est vrai, on est désolé mais on a eu beaucoup plus de demande qu'on avait pensé alors on a fait soutraité la chose par une autre société et puis les grêves postales des Yvelines n'ont rien arrangé.

"Quel autre jeu peut-on avoir avec la formule 3, j'ai vu en effet qu'il n'y avait que deux possibilités?"
(Anonyme):
il n'y a qu'a nous téléphoner pour ça et on te dira ce que l'on peut avoir d'autre.

"Bonjour, j'ai un A500 avec 1 Mo, est-il possible d'afficher des images IFF pendant la séquence de démarrage du Workbench?"
(Anonyme):
Oui, mais si t'as pas de disque dur ça va être hyper long à charger et tu risque de ne pas avoir assez de place sur ta disquette. Alors laisse tomber je crois.

IMAGINE 3.0... IL ARRIVE !

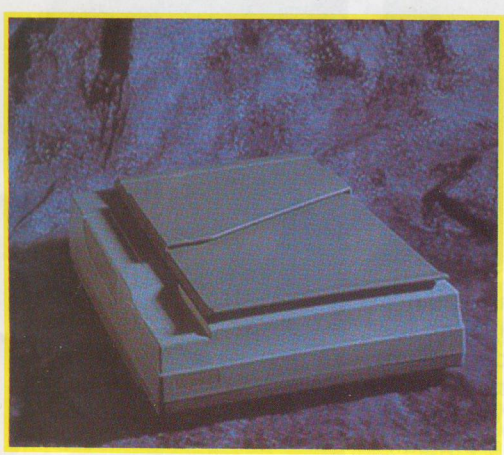
Nous le savons, vous êtes très nombreux à attendre la sortie d'IMAGINE dans sa version 3.0. En attendant son arrivée imminente, zieutez-donc cette image créée avec IMAGINE 2.9 par The Punisher. Sympa, non ? Au fil des mois, comme ça,

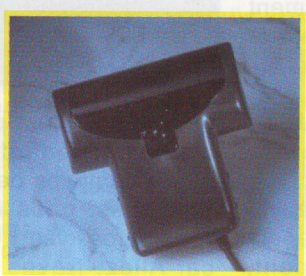


simplement, il rétablira l'ordre et la justice dans ce monde pourri de l'informatique où l'Amiga n'est pas à sa place : la première !

LES PRODUITS MIGRAPH

Someware devient le représentant exclusif des produits Migraph, offrant ainsi une gamme complète de scanners pour Amiga. Migraph annonce la sortie de deux nouveaux scanners. Le premier, le MS1200, est un scanner 24 Bits offrant une résolution de 1200 DPI et le second, le MS2400, offre quant à lui, une résolution de 2400 DPI. Ces outils sont tellement complets et efficaces que le plus simple est de contacter directement Someware au 27 rue Gabriel Peri 59186 ANOR Tel: 27-59-62-57





PRESSAGE CD-ROM

La société Educom propose de transférer votre disque dur sur CD-Rom format PC, CDTV ou CD32 et ce, en 72 heures chrono à réception de votre disque dur. Un backup sûr et pratique pour simplement 590 Frs HT. Pour tout renseignement, téléphonez au 48-14-21-05.

ERRATUM

Suite à la publicité parue dans le numéro 3 de la société Dream Games, deux petites erreurs s'y sont glissées. L'inscription au club est de 2100 FB et non pas 1200 FB et le bon numéro de téléphone est le suivant : 19-32-69-84-04-10

SYSTEME ENVOYE

La société Someware, spécialiste français des solutions de réseaux pour Amiga, complète son offre dans ce domaine avec le système point à point Envoy. Développé par les ingénieurs logiciels de Commodore, Envoy permet le partage de disques durs et d'imprimantes entre plusieurs Amiga. Envoy est proposé au prix de 690 Frs pour l'utilisation simultanée sur deux Amiga. Des licences supplémentaires sont vendues 190 Frs pour deux machines. A noter que des kits de connexion prêts à l'emploi, permettant une mise en route simple et rapide, sont proposés comme le kit Envoy série vendu 790 Frs et comprenant Envoy pour deux Amiga, le câblage (2 mètres) nécessaire à la connexion par le port série et une notice d'installation en Français. Pour plus de renseignements contacter Someware au 27 rue Gabriel Péri 59186 ANOR ou par téléphone au 27-59-60-00.

RETROUVEZ AMIGA CONCEPT 7 JOURS SUR 7 ET 24 HEURES SUR 24 AU

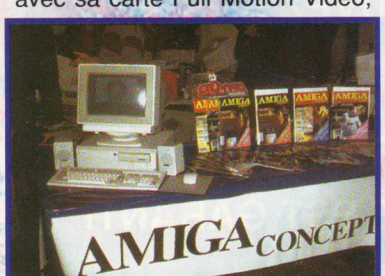
36 68 74 08

LE DELIRE EST GARANTI

IMAGINOR



Le salon IMAGINORD s'est déroulé, comme prévu, le dimanche 3 avril dernier à Hénin-Beaumont (62). Et comme prévu la totalité de l'équipe d'AMIGA CONCEPT était présente. C'est simple, nous nous trouvions au centre et bénéficions du plus grand stand (photo 1 et 2). Bref, les visiteurs ne pouvaient pas nous louper. Etaient présent également, AMIGA DREAM (représenté par Pascal KASMIERZACK d'Atacom) qui présentait la CD32 avec sa carte Full Motion Vidéo,



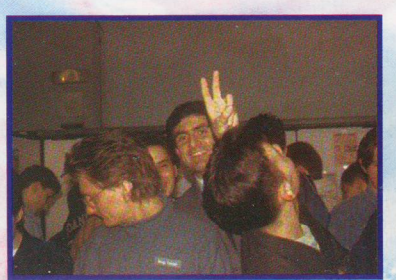
le fanzine AMIGA STORM, l'association le Club NEC qui montrait les dernières nouveautés sur NEC, NEO GEO et SFC, le fanzine EDEN, SOFTONE qui proposait des configurations PC et Amiga personalisées, et SOMEWARE qui présentait le Blitz Basic 2. On trouvait aussi MICROTECH 2000, représentant INFOGRAM et un tas de revendeurs. Quant à nous, nous organisions un méga-concours sur SKIDMARKS. Le tournoi s'est extrèmement bien déroulé. Pratiquemment toute la rédac' y a participé. Et on s'est tous fait laminer. Le vainqueur, Eric GENCO (en photo 3), n'est pas reparti les mains vides comme vous pouvez le constater. A ce propos, allez voir son courrier pour en savoir davantage sur l'ambiance du salon.

ON REMET CA L'AN PROCHAIN ?

Un salon qui comptait plus de 1000 personnes. D'ailleurs, les organisateurs, ravis, nous font savoir que l'an prochain le salon se déroulera dans un complexe plus grand et plus apte à recevoir d'autres exposants. Nous serons bien évidemment de la partie, ne serait-ce que pour vous voir, chers lecteurs.

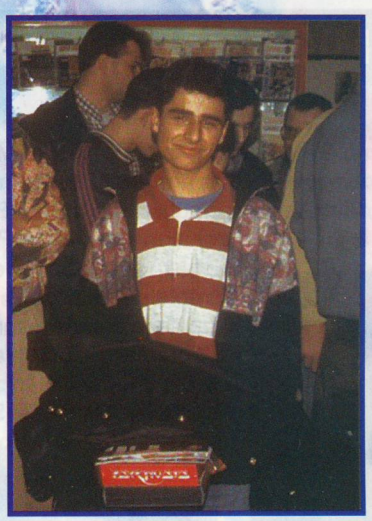
UN CONTACT PLUS QUE CHALEUREUX

Effectivement, vous avez été nombreux à venir taper la discute et très franchement, nous étions ravis. On adore ça ! Vous avez pu ainsi vous apercevoir que nous n'étions pas des monstres venus de je ne sais quelle galaxie, quoique... Oui, entre Gérard qui faisait n'importe quoi pour se faire remarquer et Fabien qui en subissait les conséquences (photo 4), entre

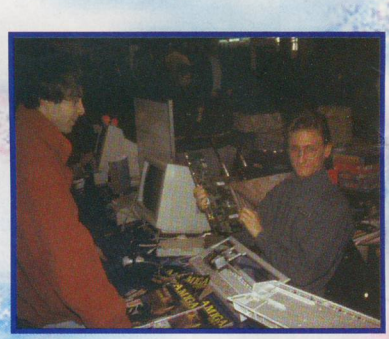


Imre qui décortiquait des 1200 (uniquement pour le plaisir !) (photo 5) Jérôme qui tentait d'épater la galerie sur SKIDMARKS (photo 6), et François, aux petits soins pour son 4000 (Ah son 4000 !), on peut se poser des questions. Enfin, vous avez pu également voir Sévrine en vrai de vrai ! (photo 7 avec Gérard et... et... bah c'est moi là).

Beaucoup de questions concernant notre mannequin en pages centrales nous ont été posées. Non, nous n'avons pas donné de numéro de téléphone, ni d'adresse, elle est à nous, rien



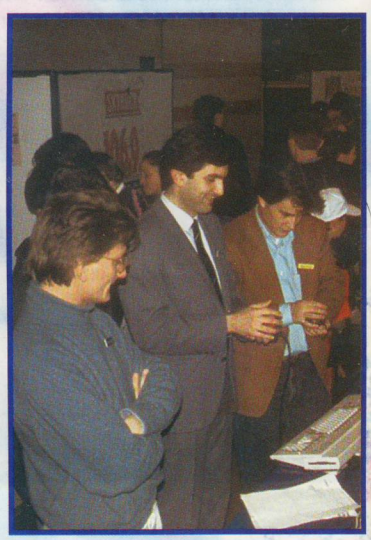
qu'à nous. C'est pas la seule d'ailleurs, regarder donc les pages centrales de ce numéro. Elle aussi nous est exclusivement réservée ! C'est comme ça. Allez, trèves de plaisanteries, vous avez été fantastiques.

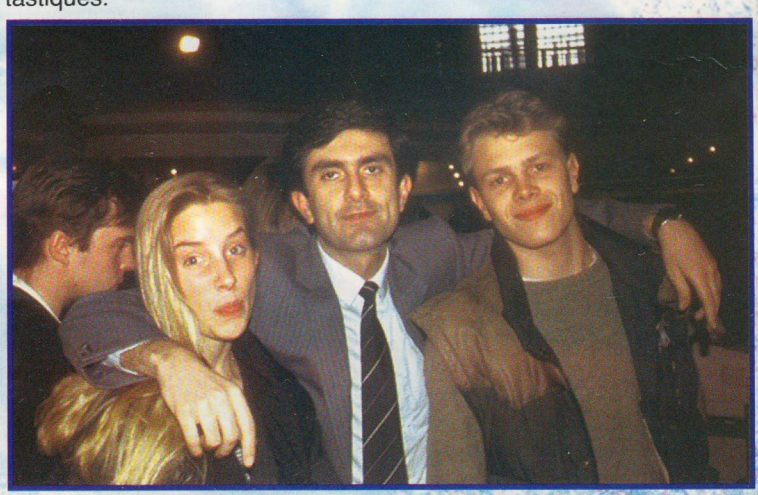


RENDEZ-VOUS LE 28 MAI

Comprenez-nous, les salons, on aime ça. Ainsi, nous serons présents le 28 mai prochain à la salle des fêtes de Vendin-le-Vieil, à côté de Lens pour la deuxième foire-exposition du C.I.E.V. Une expo dédiée exclusivement à l'Amiga. Venez nombreux, on va causé Amiga et, bien entendu, se fendre la poire...

CYRIL





Free Distribution Software, c'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Les jeux sont prêts à l'emploi et sont compatibles avec les Amiga 500 (1 Mo), 500+, 600 & 1200. La compilation de 26 superbes jeux : 96 Frs !!!

COMPIL # 1

AIR ACE II
ASTERIODS
BALDERS GROVE
BLOB
CAR WARS
CLI-TRIS
ESCAPE
EUPHORION
EXTREME VIOLENCE
FIGHTING WARRIOR
FIRE FIGHTER
H-BALL
LAMERS
NUMBER FUMBLER
PACATAC
PICKOUT
PICTURE TILES
PIPELINE
ROACH MOTEL
SECTOR ONE
SERENE I
SERENE II
SHAPES
SNAKE PIT
STORM EAGLE
SYS

COMPIL # 2

3D MAZE
ARCADIA
ATOMS
BATTLE SHIPS
BIPLANE II
BOMB JACKY
BOULDER DASH
BOUNDER
CAR TWO
CHALLENGER
CHUTE
CONCENTRATION
CRAZY PIPES II
CROAK
DEMOLITION MISS
ESCAPE II
INTERFERONE
LEXESS
MUTANT CAMELS
NEBULA
NUMERIX
QUICK MONEY
TETRIS DIGITAL
TETROS PRO
VS TANKS
WANGLE

COMPIL # 3

ATISHOO
BALDY
BILL
CLUEDO
DEFENDER
ENIGMA
GHOST SHIP
KLAKTRIS
LOADS A MONEY
MATRIX
MEGA BALL 2.1
MOSAIC
OBLIDOX
ONE ON ONE
PACCER
POD
PONG
RELAYER
ROTON
SKYFLYER II
SOLITAIRE SAMPLER
SPECTRUM
SPIDER
TRANSPLANT
X-FIRE
ZERBERK

COMPIL # 4

AIRWARS
ARMY MINES 14
BILLY DRAGON
BLUE DIAMOND 4
BOP & PLOP
CHASER
INSECTOIDS 2
INT CRICKET
KARATE WORM II
PREMIER PICS
RATTLE SNAKE
ROBOULDIX
RUNNING
SCUD BUSTER
SORRY
SPEED
STAX
SUPER MANAGER
TANGLE
THE BLAST TETRIS
TRIK TRAK
TRIPLE YAHTZEE
TSCH
YOUPI
YUM YUM
ZOMBIES

COMPIL # 5

4'N'ROW 3D
BATMAN
BOOMERANG
BOULDERDASH ROYAL
CHAIN REACTION
DELUXE PACMAN 1.4
DODGE EMS
EQUILOG
KYNASTON KID
LAZER ZONE
MELTDOWN
OXO
PARAGON
PROKER
ROTHELLO
SERENE III
SHANGHAI 93
SHORT OUT
SOLAR SYSTEM WARS
SPACE INVADERS
SYZYGY
TRAX
TRAX MAP EDITOR
UGGO
YACHT-C
ZNYK

COMPIL # 6

ALIENS
BLACK DAWN
COURT ROOM
D-SOLVE
DOT 2 DOT
ERIC WATCH YOUR STEP
GALAXY 93
GLODRICK
GOLD RUSHER
HUSKERDU
INTENSE
MEGAMIND
NOSTALGIUM
POLLYMORF
PONTOON
REVERSE
RUEDA
SPACE RESCUE
STEP 2
TACTIK TANK
THUNDERTRON II
TILES
TRON
WEBZ
XATOMS

3615 FDS

Des milliers de logiciels (jeux, utilitaires divers, images, démos, des photos pour adultes, des musiques, etc..) à télécharger pour Amiga & PC.

Les rubriques spécialisées, le dialogue direct entre connectés, les forums...

Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût (0,13 Frs à partir de 22h30) sur le

36.14 FDS

Sélection des meilleurs démos, music-disks, slides-show: 12 Frs/ disk.

DEMOS SPECIAL AGA

2299 THE PARTY'93 - DEMOS VOL.1
2301 THE PARTY'93 - DEMOS VOL.3
2304 TEAM HOI - MINDWARP
2305a COMPLEX - ORIGIN (1/2)
2305b COMPLEX - ORIGIN (2/2)
2306 VIRTUAL DREAM- FULL MOON
2310 INFECT - HARMAGEDON

DEMOS

2307 SANITY - ARTE
2308a SPACEBALLS-9 FINGERS (1/2)
2308b SPACEBALLS-9 FINGERS (2/2)
2309 SYNDICATE - 5 TO 12
2343a ANALOGY - HYSTERIA (1/2)
2343b ANALOGY - HYSTERIA (2/2)

MUSIC-DISKS DE TECHNO

2342a RECALL - RAVE NATION (1/2)
2342b RECALL - RAVE NATION (2/2)
2345 DIGITAL ZONE - MUSIC DISK 2
2346 ENERGY - RHYTHM DEVICE

MUSIC-DISKS

2348a Abyss-Music For The Lost (1/2)
2348b Abyss-Music For The Lost (2/2)
2349a ANTHROX - P.O.N.D. (1/2)
2349b ANTHROS - P.O.N.D. (2/2)

SLIDES-SHOW

2316 VISION ONE
2321 NetWork Inc - Dream Machine
2344a Beyond Force - Sorayama (1/2)
2344b Beyond Force - Sorayama (2/2)

Référence FDS2324
LE KIT INDISPENSABLE CONTRE LES VIRUS
*** VIRUSZ II 1.02**
*** VIRUSCHECKER V6.33**
12 Frs seulement !
Compatible avec les Amiga équipés du système 2.04 ou+

Tous les disks des collections CAM, FISH, DPAT, UGA, AMATEUR RADIO, ASSASSINS CLIP, FDS, etc... sont disponibles. Un choix de plus de 5000 disquettes vous attend. Catalogue seul : 20 Frs ou 15 Frs si vous passez une commande.

FDS2327 MagicWB_v1.2p
Vous permet de remplacer les icônes originales de votre Workbench par des icônes bien plus jolies en 8 couleurs. Il est nécessaire d'avoir un disque dur et le système 3.x (donc pour A1200 & 4000). 12 F seulement.

Référence : ASIUTILS 6 & 7
2 disquettes pleines d'utilitaires astucieux pour faire fonctionner un grand nombre d'anciens logiciels et jeux sur votre 1200.
Les deux disquettes : 24 Frs

Référence FDS2326
ARestaure : permet de récupérer les fichiers effacés. **FixDisk :** Vérifie les disquettes et les fichiers sur les disquettes. **DCOPY V3.1 :** Puissant copieur de disquettes.
Le tout : 12 Frs !!!

Vous aimez la Techno ????
Nous tenons à votre disposition 23 disquettes pleines de modules de musique Techno, Trance, HardCore, Dance. Les modules sont utilisables sur ProTracker 3.15 (ci-contre). Vous pourrez les écouter, les modifier, créer vous même de nouveaux mégamix...

Les disks sont disponibles individuellement (12 F/disk).

Réf : TECHNO #numéro

2365 PROTRACKER 3.15
La version la plus récente de l'éditeur musical le plus utilisé sur l'Amiga !!! La référence absolue en matière de Tracker. Compatible avec tous les Amiga.

2281 à 2290 THE PARTY'93 - MODULES Vol. 1 à 10.
10 disks avec tous les modules de la Party'93. Plusieurs modules / disk. Utilisables avec ProTracker.

UNITES CENTRALES

AMIGA 1200	2.490 Frs
CD32 + 2 jeux	2.490 Frs
Carte FMV pour CD32	1.690 Frs

EXT. RAM A500/500+/600

- 512 Ko 32 bits A500	259 Frs
- 512 Ko 32 bits+horl. A500	290 Frs
- 1 Mo 32 bits A500+	499 Frs
- 1 Mo 32 bits A600	459 Frs
- 1 Mo 32 bits + horl. A600	499 Frs

EXT. MEMOIRE AMIGA 1200

CI1208 - Extensible à 8 Mo, 32 bits. Compatible PCMCIA. Support co-pro, Zéro Wait State.

. En 2 Mo	1.590 Frs
. En 4 Mo	1.990 Frs
MTEC 1201 - 1 Mo 32 bits	790 Frs
Coprocesseur 68882 / 33	890 Frs

Carte Accélératrice A1200

M-TEC 1230/28 - 68030 à 28 Mhz, extensible jusqu'à 8 Mo. Support co-processeurs - 0 Ko 1.990 Frs

Lecteurs de disquettes

- Lecteur ext. 3.5" 880 Ko	550 Frs
- Lecteur interne 3.5 880 Ko (précisez le type de votre Amiga)	520 Frs
- Lecteur ext. 3.5" 1.76 Mo	1.190 Frs
- Lecteur int. 3"5 1.76 Mo (Pour les Amiga avec Rom 2.04 ou +)	990 Frs

Disques durs Amiga 600/1200

Disques durs internes et externes, nous consulter pour la capacité, la disponibilité et les prix.

Divers

ROMShare A500 (sans Rom)	289 Frs
ROMShare A600 (sans Rom)	329 Frs
ROMShare A1200 (sans Rom)	499 Frs
Rom 1.3 ou 2.04	200 Frs
SOURIS MECANIQUE	190 Frs
AMOS PRO	690 Frs
HOME MUSIC KIT (VF)	409 Frs
PAINTER 3D (VF)	429 Frs
FUN COLOR (VF)	590 Frs
CABLE MINITEL	75 Frs

NOUVEAU **GENIAL !!!**

THE COMMUNICATOR ! de *Eureka*

Permet d'utiliser le CD32 en tant que lecteur CD pour tous les Amiga... Vous pouvez lire les CD-Rom Amiga et PC, contrôler le FMV (si présent), les possibilités sont infinies... (Nous consulter)

PHOTO LITE de *Eureka*

C'est un CD pour CD32 ou pour les Amiga 1200 & 4000 équipés d'un lecteur CD. Il permet de lire et d'afficher les PhotoCD (Nous consulter)

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 des compilations : _____

Numéro de référence des disquettes : _____

Nbre de compilations	:..... x 96 Frs	=	..... Frs.
Nbre de disquettes	:..... x 12 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.

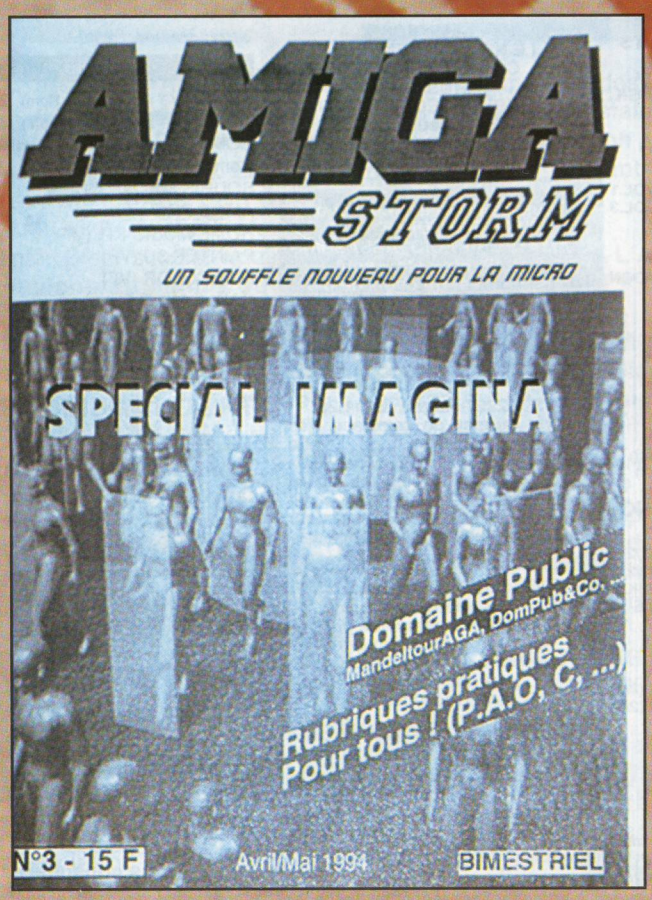
Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h (par minitel 24 h/24). Les commandes qui ne concernent que les disquettes du domaine public passées avant 13 h sont traitées le jour même. *Vous pouvez commander le matériel sur papier libre. Le port est de 35 Frs, 80 Frs pour les unités centrales.* Prix révisables sans préavis. - VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Amiga Concept 05.94 - Les marques citées sont déposées.

REVUE DE PRESSE

AMIGA STORM

Le n°3 d'Amiga Storm vient de sortir. Ce fanzine très complet et très technique était aussi présent au salon Imaginord où il présentait des travaux en images de synthèse. A noter que le numéro 3 de ce fanz' propose un dossier spécial Imagina. Pour tous renseignements : Amiga Strom, Chemin de Beauchet, 78490 GALLUIS.

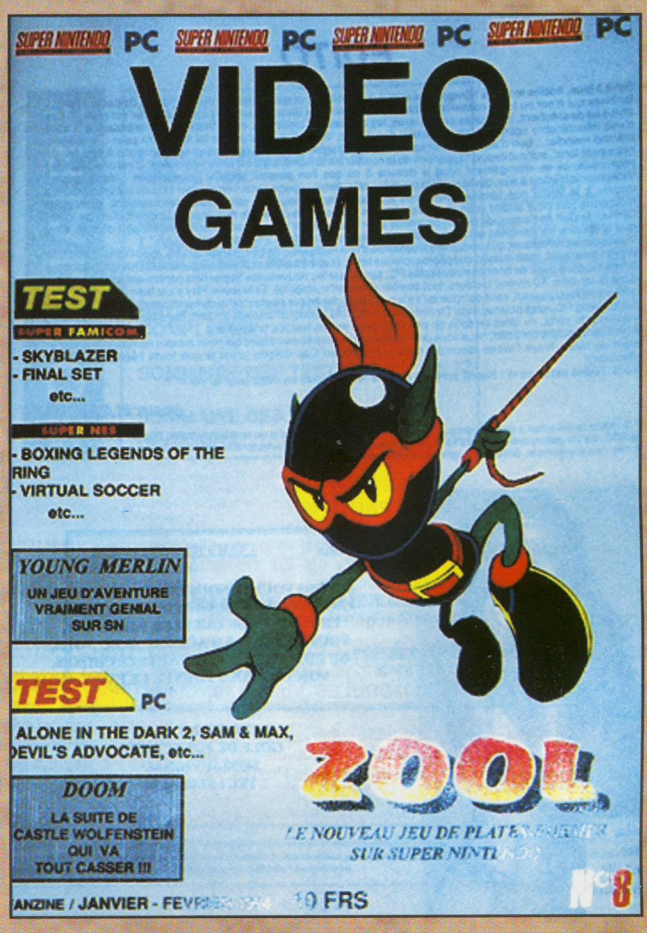


VIDEO GAMES

Attention, ce fanzine est consacré aux PC et aux Super Nintendo, mais comme je me doute qu'il doit bien y venir parmi vous, un possesseur de ces machines, je vais donc vous parler de celui-ci. Tout d'abord ce sont des amis (vous voyez bien que le piston marche bien) et ensuite, leur mag' est un petit bijou. Matez donc les deux couv' prises en photo et vous vous apercevrez que celles-ci sont en couleurs, rare pour un fanzine. Le contenu est dédié aux jeux vidéo sur ces machines. La mise en page est sobre mais efficace et les rubriques sont complètes et bien rédigées.

Video Games sort tous les deux mois et est vendu 10 Frs. Bref, procurez-vous en au moins un.

LENOIRE NICOLAS
GOLF DE FONTCAUDE
39990 JUVIGNAC
TEL : 67-03-34-50



AMIGA MAGAZIN

Lorsque l'on vit en Alsace, il est tout à fait normal de subir l'influence de son voisin germanique. Il en est de même lorsque l'on habite la Catalogne avec l'Espagne ou le Nord avec la Belgique ou l'Angleterre. Vous avez certainement apprécié la rubrique relative à la presse anglo-saxonne. Amiga Concept a décidé d'élargir celle-ci à la presse germanique. Chaque mois vous trouverez une étude sur un journal donné ainsi que le sommaire trimestriel passé de celui-ci. Il faut savoir que l'Allemagne est un pays ou l'Amiga est bien plus répandue qu'en France. La foison de constructeur créant des périphériques pour cet ordinateur est tout à fait comparable à ce qui se fait aux USA ou en Angleterre. La seule barrière s'opposant à la pénétration de ces produits en France est linguistique. Peu de gens font le pas d'apprendre et pratiquer l'allemand, pensant à tort ou à raison, que l'anglais est la seule langue étrangère vraiment rentable à apprendre. Il m'est difficile, d'être juge et partie, puisque parlant les trois couramment. Je peux simplement apporter mon témoignage au fait que l'allemand m'a énormément servi dans la compréhension de l'informatique. J'ai commencé avec un VIC20, puis un 64 et un 128 avant de tutoyer mon Amiga. Alors qu'il n'existait aucun journal traitant de ces ordinateurs, j'ai trouvé multe publications en Allemagne me permettant de conjuguer le verbe Commodore dans tous les temps et tous les modes. J'ai aussi provoqué en 1985 un éditeur allemand, DATA BECKER, lui proposant de traduire ses ouvrages en français. C'est ainsi que de ne nombreuses années j'ai travaillé à la traduction d'ouvrages pour tous les types d'ordinateur de chez Commodore (sans aucune aide de cette marque). Lorsqu'Amiga Concept a commencé à paraître j'ai pris contact avec Jérome qui a tout de suite compris l'intérêt que peut avoir le compte-rendu de la presse étrangère. Sachez, par exemple, que contrairement à l'idée reÁue en France, le Commodore 64 vit encore en Allemagne et vit bien merci! Victor Hugo disait que la connaissance de ses voisins permettait une meilleure harmonie entre les peuples. Ce grand européen avant l'heure sera pour nous un phare. Nous commencerons ce mois-ci à parler plus amplement d'un journal qui s'appelle AMIGA MAGAZIN. Il s'agit là, à ma connaissance, du plus ancien journal allemand traitant de l'Amiga existant encore à ce jour. Il émane d'un journal qui s'appelait '68000er' qu'on pourrait traduire par 'Les 68000' et qui traitait de toute la famille d'ordinateurs utilisant ce processeur. A un moment la Société d'édition a pris la décision de séparer les rubriques de ce journal commun pour créer plusieurs publication nouvelles. Comme plusieurs ordinateurs utilisent ce processeur, on a vu naître un journal pour l'Atari, un pour le Mac et un pour l'Amiga. Ce dernier paraît donc mensuellement depuis 1987. Seul les 3 premières parutions avait une périodicité de deux mois. Il s'agit d'un journal complet. On y trouve de tout: essais d'équipement-machine (Hardware pour les anglicistes), de logiciels, des cours de programmation et aussi une partie initiation et une partie jeux. La publicité représente en moyenne 40% des quelques 180 pages (et oui....) le prix en est de 7.80DM (ou un peu moins de 28 FFrs) et depuis plus d'un an il est possible de se procurer des disquettes d'accompagnement reprenant les programmes se trouvant à l'intérieur. Une particularité de ce journal tient au fait que depuis très longtemps, la rédaction propose une prime de 2000 DM (ou quelque 7000 Ffrs) pour le meilleur programme du mois réalisé par un lecteur. Son listing est publié aussi bien sur papier que dans les disquettes d'accompagnements. Ce journal est publié sur papier demi-glacé de grammage faible ce qui fait une qualité acceptable: surtout en regard à son prix. La mise en page est faite le plus souvent sur 4 colonnes de 28 caractères par ligne ce qui donne une assez forte densité de texte (et donc de renseignements). La plupart des pages sont en quadrichromie mais il est aussi fait usage de pages noir et blanc ce qui ne dérange pas.



QUAND TOUT EST PERDU, VOICI LA SOLUTION

On ne présente plus A.B.E. car c'est devenu le meilleur logiciel dédié. Il a permis de sauver des milliers de disquettes et de disques durs même de plusieurs Giga-(Milliards) Octets, quand tous les autres réparateurs s'avéraient défaillants. Et en plus, il dispose d'un véritable interpréteur. Mais imaginez la suite...

Maintenant ça va encore plus vite. Très très vite : une disquette est réparée ou modifiée à 100 % en 3 mn 58. Tout en clair, et en toute sécurité ! Tout ! Vraiment tout ! Sauf les dégâts physiques ...

DEVEZ-VOUS CHANGER DE LOGICIEL ? Autrement dit, êtes-vous bien équipé pour :
- Réparer véritablement 100 % de toutes les disquettes directement sur leur support ?
- Réparer véritablement 100 % des disques durs de plusieurs centaines de milliards d'octets ?
- Pouvoir utiliser tous vos accélérateurs de volume et réparer alors en moins de 1 minute 20 ?
- Vous aider à trouver et à modifier aisément toutes les protections ? Et mettre des vies infinies?
- Reconnaître absolument tous les volumes connectés à votre Amiga ?
- Éditer mêmes les blocs de gestion internes (RDSK, FSHD,...) ? Et comprendre ?
- Interpréter totalement chaque valeur (et lire par exemple 3H10 pour l'heure au lieu de $BE) ?
- Expliquer vraiment chaque valeur pointée par la souris, sans le message "Inconnu" ?
- Pointer directement sur un fichier en connaissant son nom ?
- Ou son numéro de bloc ? Ou une simple partie de ce fichier ?
- Apprendre la structure puis la programmation élégante des volumes ?
- Tester toutes les valeurs et vous avertir immédiatement de toute anomalie ?
- Fonctionner sur toutes les Amiga et s'adapter à chaque version du WorkBench ?
- Être totalement configurable (aides en ligne, aides graphiques, textes, menus, couleurs, ...)
- Lancer tous vos programmes (55 entrés) depuis l'un des menus ?
- Détecter les virus (en mémoire, sur l'amorce, dans disk-validator,...) ?
- Vous fournir une disquette entière des sources de ses routines ?
- Utiliser des outils éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, super calculateur, comparateur, afficheur d'images, Shell, et bien d'autres choses...

OUI partout ? Alors c'est que vous possédez déjà une vieille version d'A.B.E. Non ? (1) Alors nous vous rachetons votre ancien réparateur ou éditeur lors de l'acquisition d'A.B.E. jusqu'au 20 mai 94.



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

Support téléphonique 10 H - 17 H 73.93.77.31
Fax 73.34.07.57
Modem 73.34.07.57

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondament 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.

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.

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

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

LA BIBLE CORRIGÉE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

A.B.E. 3.056.A	**689 FF***	7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 130 FS, 2.948 FB)
Tuteur A.B.E.	**60 FF***	2 disquettes. (environ 20 FS, 416 FB). Pas de frais de gestion.
Annabella GFA	**370 FF***	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2.371 FB)
Jennifer Amos	**220 FF***	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 66 FS, 1.377 FB)
Mise à jour Amos Pro	**45 FF***	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	**65 FF***	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	**1 290 FF***	Au lieu de ~~1 421~~. Tout ci-dessus (24 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.
AVANT LE 10 MAI DÉDUISEZ	**120 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 650 FF ou
	170 FF	si vous bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (original + facture) (1).
DU 11 AU 20 MAI DÉDUISEZ	**30 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 710 FF ou
	80 FF	si vous bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (original + facture) (1).

*** Mise à jour A.B.E. 3.056.A.** Envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 60 FF, 2.x = 250 FF, 1.x = 320 FF.

*** Frais de gestion :** France européenne par envoi lent 28 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF. Étranger lent par mandat postal 37 FF, lent par chèque bancaire 60 FF, supplément de rapidité étranger 12 FF.

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

LE COIN DE LA BIDOUILLE

Vous avez devant vous une nouvelle ru-brique. Pourquoi n'avoir que des trucs et astuces pour les jeux ? Le Workbench, le Shell (ou CLI), mais aussi les utilitaires regorgent d'astuces utiles qui permettent d'exploiter toujours davantage votre machine. On commence ce mois-ci par vous lister une petite série de bidouilles et d'aides diverses concernant le Workbench et le CLI. Au fait, comme pour celles des jeux, n'hésitez pas à nous envoyer les vôtres. Une astuce qui vous sert, peut nous servir à tous, alors bien évidemment nous les publierons. Tiens, on ira même jusqu'à offrir à ceux qui auront pondu les deux meilleurs bidouilles un jeu surprise. Allons ensemble décortiquer notre machine préférée, bientôt, vous verrez, elle n'aura plus aucun secret pour nous tous.

De nombreux lecteurs nous ont appelé pour nous demander comment on pouvait copier une disquette. Pour certains, ceci peut paraître stupide. Pour d'autres, les plus jeunes ou les nouveaux venus dans le fabuleux monde de l'Amiga, voici les différentes façons de copier vos disks ou vos fichiers.

On commence par les disquettes : trois méthodes sont à votre disposition. La plus simple consiste à utiliser un copieur du style X-COPY, SUPER DUPER ou bien encore le fameux D-COPY que vous trouvez sur notre coverdisk du mois d'avril. De toutes façons, vous trouverez votre bonheur dans le Domaine Public.Une autre solution consiste à se servir de la commande DISKCOPY du CLI. Simple aussi puisqu'il s'agit, après avoir ouvert votre Shell (qui se trouve dans le Workbench), de taper "DISKCOPY DF0: to DF1: (le nom des lecteurs pouvant bien évidemment être différents suivant ce que vous souhaitez copier)."Enfin, une dernière méthode est possible en glissant l'icône du disk que vous désirez copier sur l'icône du disk qui recevra les informations. Voilà, sachant que deux lecteurs arrangent bien les choses en matière de copies.

Pour copier vos fichiers, deux possibilités. Soit vous faites glisser vos icônes dans le répertoire voulu (sur le Workbench, bien sûr), soit vous utilisez un gestionnaire de fichiers du type DIRECTORY OPUS, SID ou autre DISCMASTER. Je me permets à présent de vous donner un petit conseil bon à savoir. Pour ceux qui ont des problèmes fréquents en erreur d'écriture, n'hésitez pas à utiliser votre RAM. Dans un premier temps, copiez donc vos fichiers en RAM. Ensuite, seulement, passez-les de la RAM sur votre disk destination. Plus d'erreur donc plus de sécurité (pour peu qu'entre temps, il y ait une coupure de courant... aïe !). La RAM est également très utile aux non-possesseurs de disque dur (là, il s'agit quand même d'en avoir beaucoup de la RAM !). Ainsi, vous pouvez y déposer vos fichiers de travaux, vos images, vos clips, vos textes et assigner le tout à votre guise (commande ASSIGN du CLI, qui vous permet de déterminer le chemin à suivre pour que le système puisse trouver le fichier voulu)... Tout ça pour ne plus subir les changements incessants de disquettes, et avoir le maximum de fichiers immédiatement à votre disposition. Et en plus, vous y gagnez en vitesse. Attention, n'oubliez pas de sauvegarder vos travaux finaux sur disquette !

Dans la série des petits trucs utiles, mais pas toujours visibles, voici SHOW ALL (ou MONTRER TOUT in french). Grâce à cette fonction, vous allez pouvoir visionner et utiliser tous les fichiers d'un disk. Oui, parce que lorsque vous ouvrez la fenêtre d'un disk dans le Workbench, il est des fichiers cachés (bien souvent les répertoires LIBS, C, S...). Vous trouverez cette fonction dans le menu déroulant "Window" ("fenêtre" in french) du Workbench. Et vous sélectionnez "Tous les fichiers".

Certains d'entre vous ne savent pas comment faire pour installer le bon driver d'imprimante sur disque dur, ou même sur une disquette. Alors, voilà, après avoir déniché le driver qui correspond à votre imprimante (normalement, il vous est fourni avec ; sinon, fouillez donc un peu dans le Domaine public - FISH, CAM...-), dirigez-vous dans le répertoire DEVS, puis PRINTER. Copiez le driver dans ce dernier. Ensuite, ouvrez les préférences et sélectionnez votre nouveau driver. Enfin sauvegarder le tout, et voilà, le tour est joué.

Pour éditer votre STARTUP-SEQUENCE (vous savez, c'est ce qui se trouve en boot de votre disk, en clair ce que vous voyez en premier lorsque la disquette est lue), soit vous tapez, sous CLI, "ED Stratup-Sequence", soit vous utilisez un éditeur de secteur comme CYGNUSED. Il est possible grâce à ça de rajouter ou d'effacer des fonctions spécifiques (clavier en français, image en boot, assignation...). Dans ED, il vous suffit de taper ESC X pour sauvegarder vos travaux. pour ne pas sauvegarder, taper ESC Q (mais là, je ne vois pas l'intérêt).

RENDRE UNE DISQUETTE AUTOBOOTABLE :

Si vous réalisez des Slides-Show graphiques sonores ou d'animations... cela vous sera probablement utile de savoir comment faire pour que votre disquette boot automatiquement et exécute ainsi le fameux "Startup-Sequence" du répertoire "S". Lancez le Shell (ou le CLI), insérez votre disquette dans le lecteur DFO, et tapez : "INSTALL DFO:" Quelques astuces pour votre Startup-Sequence : on vous a expliqué comment accéder à votre séquence de démarrage (la Startup-Sequence) et bien voici déjà quelques commandes que vous pouvez y insérer ;

- Même avec le Workbench 3.0, il n'est pas pratique de changer votre clavier en configuration française et quand vous y parvenez et que vous n'avez pas de Disque Dur, le chargement du Workbench devient vite une manipulation du type grille-pain. Si vous voulez donc éviter ce casse-tête, vous prenez un Workbench 3.1, par exemple, et vous copiez la commande "Setmap" (qui se trouve dans le répertoire "System") vers le répertoire "C" du Workbench 3.0. De la même manière, vous copiez le fichier "f" du répertoire "Devs/Keymap" vers le Workbench 3.0 dans le même répertoire Keymap. Enfin, dans votre Startup-Sequence, au début ou au milieu du fichier ajouter cette commande : C:Setmap f. Si jamais vous n'avez plus de place sur votre disquette pour insérer toutes les options, effacer un fichier dont vous ne vous servez jamais, cela vous libérera quelques kilos octets.

- Si un logiciel n'a pas été prévu à l'installation sur Disque Dur et que vous avez pu copier tout le contenu des disquettes dans un répertoire ESSAI par exemple, de votre DD (appelé par exemple WORK) ; lorsque vous tentez de lancer ce programme mais qu'il plante il se peut qu'il cherche désespérément les disquettes que l'on va appeler ici D1 et D2. La solution est simple : il faut que vous rajoutiez dans le Startup-Sequence les commandes suivantes :

ASSIGN D1: WORK:ESSAI
ASSIGN D2: WORK:ESSAI

N'oubliez pas, enfin, que ces options ne seront exécutées que lorsque vous aurez rebooté votre Amiga. De plus, si après ça, cela ne marche toujours pas vous n'aurez plus qu'à maudire les programmeurs du jeu en question..

-Si vous avez une bonne dose de mémoire vive et que vous voulez optimiser vos accès disque, l'option suivante insérée dans votre Startup-Sequence vous sera d'une grande fonctionnalité :
ADDBUFFERS DF0:100 pour votre lecteur interne de disquette et vous pouvez faire de même avec chacune de vos partitions Disque Dur en augmentant la valeur du nombre (sachant que la valeur 100 réserve 50Ko au lecteur en question) :
ADDBUFFERS WORK:300

IMRE ET CYRIL

H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au samedi
9h à 13h - 14h à 19h

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

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 Mo 32 Bit	490 Frs
1,5 Mo avec horloge	879 Frs
1,5 Mo + 1 Mo chip	990 Frs
2 Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge	479 Frs
AMIGA 1200	
PCMCIA 2 Mo 16 Bit	790 Frs
PCMCIA 4 Mo 16 Bit	1490 Frs
A1208 2 Mo	1690 Frs
A1208 4 Mo	1990 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1-2-4-8 Mo)	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
Boîtier + 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)	1990 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	1190 Frs
AMIQUEST DDur amovible PCMCIA	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	1590 Frs
Amiquest 80 Mo	1990 Frs
Amiquest 120 Mo	2990 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

68882 20 Mhz	590 Frs
68882 30 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1 Mo : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4 Mo : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68030 + 4 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 600	
TURBO 68020 + copro : rend A600 en A1200	1990 Frs
TURBO 68030 + copro + 1 Mo RAM : rend A600 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68040 + copro + 4 Mo RAM : rend A600 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

CONFIGURATION

AMIGA 1200	2490 Frs
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP	2990 Frs
AMIGA 4000/30 DD 120 Mo 4 Mo RAM 25 Mhz	8990 Frs
AMIGA 4000/40 DD 120 Mo 6 Mo RAM MMU	14690 Frs
AMIGA CD32 + 2 jeux	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	1690 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
CALIGARI 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs

DIVERS

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

ACCCESSOIRES

ROM SHARE A500 1.3 ou 2.0	279 Frs
ROM SHARE A600 rend A600 en A500	329 Frs
ROM SHARE A1200 rend A1200 en A500	650 Frs
CHANGE KICKSTART	379 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1559 Frs
SUPRA FAX V32	2889 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 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-G-LOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

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

CABLAGES

NAPPE 2"5 - 2"5	60 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	80 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 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
G-LOCK GVP	3390 Frs

SOURIS

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

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942	3190 Frs

DISQUETTES

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

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS & PIPES	990 Frs

Cartouches d'ENCRE

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

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais, après acceptation du dossier)

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

Tous nos prix sont TTC, révisables après préavis selon les stocks disponibles

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

NOM : . . . . . .

ADRESSE : . . . . . .

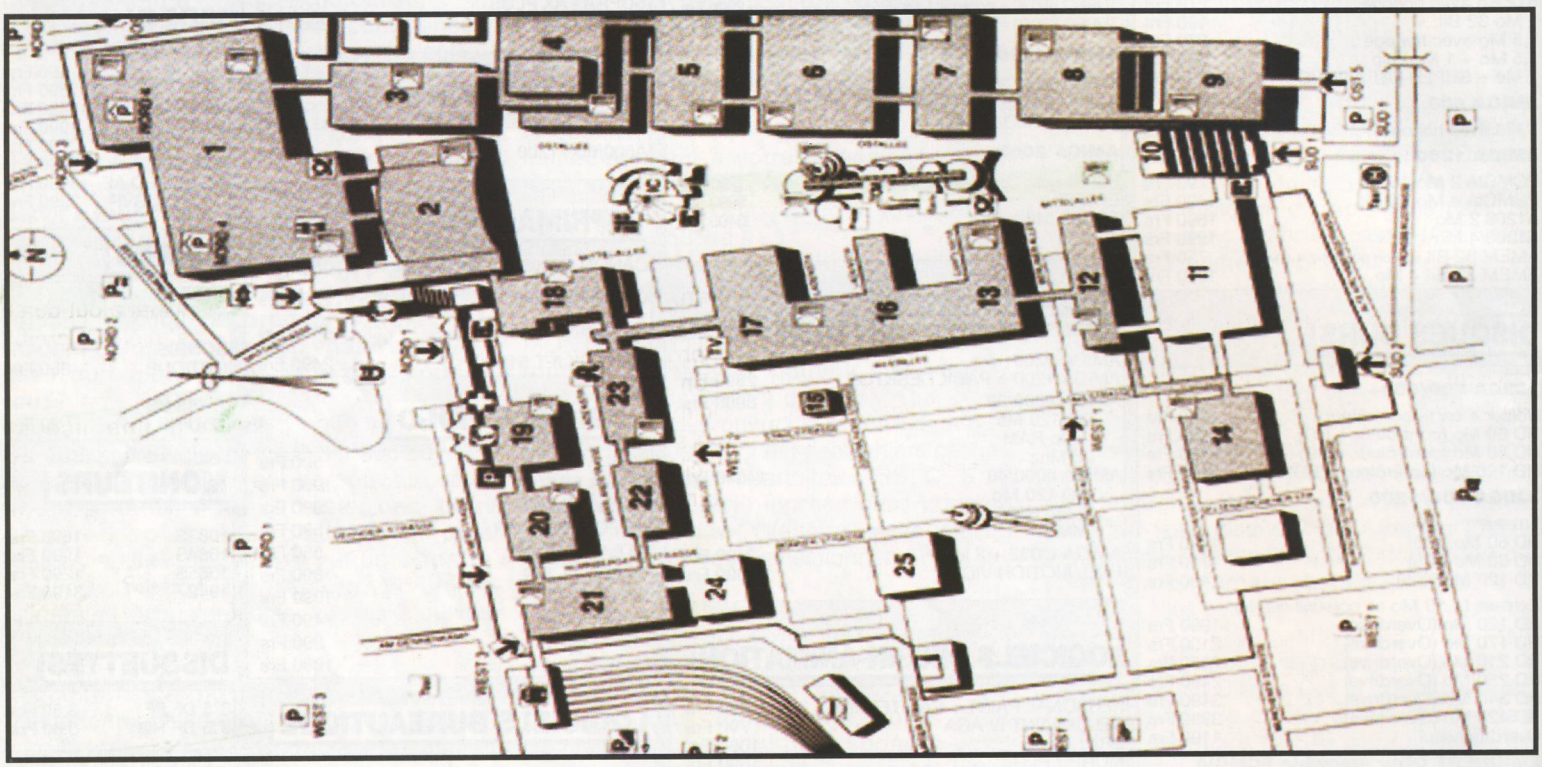
CODE POSTAL :..... **VILLE :** . . . . . .

Date : **Signature :**

Règlement par chèque (bancaire ou postal)

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 45 Frs accessoires	**TOTAL :**	

CeBIT'94
HANNOVER
16. —— 23.03.1994



LE PLAN DU CEBIT

Le CeBIT de Hanovre est certainement l'exposition consacrée aux moyens de communications et à l'informatique, la plus importante d'Europe. Les chiffres parlent d'eux mêmes. En 1970 on comptait 638 exposants. En 1994, ce ne sont pas moins de 5727 participants qui y ont présentés leurs nouveautés. Il faut savoir que la majeure partie des troupes est allemande ou plutôt constituée par les sociétés allemandes propres, ainsi que les représentations allemandes des grandes multinationales. La France, elle, disposait de 90 représentants prêts à montrer le nec plus ultra national en matière informatique. Comme dit lors de ma première intervention, le monde PC y est largement, très largement majoritaire. Cette année a marqué incontestablement la consécration du CD comme moyen de stockage de masse et son prix s'en est trouvé 'démocratisé'. L'Amiga, notre ordinateur préféré, n'a pas manqué ce rendez-vous. Il est de plus en plus certain qu'il offre, dans l'univers de l'imagerie informatique et vidéastique, une alternative performante et moins onéreuse qu'une station graphique habituelle. L'habilité multimédiatique de l'Amiga fait de lui une superbe machine de communication. Et plagiant Molière, je dirai qu'il fait, non pas de la prose mais du multitâche, sans le savoir. Si certains PENTIUMs et autres 486 sont des bêtes de courses dans le monde professionnel, le PC-DOS (respectivement le MS-DOS) court toujours après une solution multi-tâche, alors que votre Amiga fût-il (pas tant que celà) le plus humble, le fait depuis longtemps grâce à son WORKBENCH. Voici presque 10 ans que je travaille avec cet ordinateur. L'article que j'écris ici, les photos, montages et dessins qui l'illustrent, tout est fait à partir de ce merveilleux compagnon. Et au CeBIT 1994 on y a aussi vu ses nouvelles capacités. HP (HEWLETT PACKARD pour les intimes) a signé recemment un accord de collaboration pour l'exploitation du système CD32 dans un système grand public. NEC semble s'intéresser de près à ce que COMMODORE produit. COMMODORE lui même a recentrer en juin 1993 ses activités autour de l'AMIGA (bien que les raisons de ce recentrage sont peut être plus économiques que politiques). Mais laissons la parole à Mr le Docteur KITTEL, responsable de la HOT LINE technique auprès de COMMODORE ALLEMAGNE. A propos existe-il une ligne chaude auprès de COMMODORE FRANCE?

LLH Monsieur KITTEL pourriez vous faire pour nos lecteurs un bref rappel de votre carrière auprès de COMMODORE.

DK Tout a commencé au moment de mes études à Braunschweig; en 1978 je crois, alors que je préparais ma physique. Il y avait à l'université un PET 2001 de Commodore. Ce que j'ai tout de suite remarqué, c'est sa convivialité surtout à cette époque où son éditeur d'écran contrastait avec ce qui se faisait, à savoir de simples éditeurs de ligne de programmation. C'est d'ailleurs à cette occasion que je pris contact avec des personnes travaillant chez Commodore. Au cours des discussions qui s'en suivirent, ils m'ont persuadé de prendre une part plus active chez eux mais je n'ai intégré l'équipe de Commodore que plus tard lorsqu'une place m'a été proposé à Franckfort, au début



des années 80. J'ai commencé par assurer le service d'aide à la clientèle, idée novatrice à l'époque pour passer en 85 au département MS-DOS. J'ai finalement abouti au poste actuel qui est d'être responsable de la documentation relative à l'Amiga. Mais au cours de ces 10 ans j'ai participé aussi au développement du VIC 20 et du C64 et même à la ligne de produit 8000 dont personne ne se rappelle plus aujourd'hui.

LLH Monsieur KITTEL, lisant régulièrement les journaux allemands on y découvre que vous programmez aussi. Vous êtes d'ailleurs connus dans le monde de l'Amiga BASIC.

DK Oui je programme beaucoup! Et ma position chez Commodore me permet d'avoir une certaine influence pour tout ce qui concerne les programmes et démos fonctionnant sur l'Amiga. Mon souci est bien entendu de voir le plus grand nombre possible de bons programmes sur l'Amiga. J'ai très longtemps soutenu que l'Amiga BASIC était sous-estimé, ou plutôt mésestimé. En effet ce langage, évitant tous les problèmes de compilation et de mise en liaison grâce à son interpréteur, n'a pas eu le succès qu'il aurait dû avoir.

LLH Le mot sous-estimé vient fort à propos puisque l'Amiga, lui aussi, l'est largement, surtout dans le monde professionnel. Souvent on parle de notre ordinateur comme d'une console de jeux avant tout. Comment voyez vous l'utilisateur moyen de cet ordinateur.

DK L'Amiga est un ordinateur que l'on pourrait qualifier de dynamique, alors que ses concurrents sont plutôt statiques. Je revendique tout à fait ce rôle de console de jeux, puisque notre objectif est de faire de l'Amiga un ordinateur pouvant évoluer avec son acquéreur. Il commence, jeune, à jouer avec lui; puis passe à la programmation, pour finir par s'en servir comme d'un outil professionnel. L'utilisateur moyen typique n'existe pas à mon goût. Ce serai d'ailleurs, à mon avis, une mauvaise cible, car ce qui fait le charme de cet ordinateur c'est la multiplicité des applications possibles. Amiga est son nom! vidéo, graphisme, animation, émulations et évolutions par logiciels pourraient être quelques uns de ses prénoms. La concurrence ferait bien de regarder au-delà du bord de leur assiette. La force de l'Amiga est avant tout sa flexibilité.

LLH Comment avez vous vécu le repli de Commodore du monde PC en juin 1993, vous qui avez travaillé dans ce domaine? Je rappelle ici que Commodore a passé un accord avec la marque ACER lui cédant sa gamme PC / MS-DOS tout en conservant le logo COMMODORE sur cette gamme de produit.

DK Je n'ai pas de commentaires à faire à ce sujet. Je suis un technicien et je ne me mèle que très peu de politique commerciale.

LLH Les lecteurs remarqueront votre prudence! Voici six mois que le CD32 est en vente. Ce produit est nouveau et doit absolument disposer de programmes permettant d'exploiter les formidables capacités de cet appareil. Quel support technique allez vous apporter aux développeurs?

DK Ce support sera différent de celui donné pour les autres Amigas. Pour tout ce qui concerne la ligne 'lecteurs CD' le support est assuré par les USA. Le principal atout de ce support tient au fait que celui-ci est gratuit contrairement à celui offert pour les autres Amigas. En effet les développeurs CD devront payer plus tard une licence d'exploitation. Comme dit, le support est apporté par Commodore USA et nous, en Europe, ne pouvons rien faire d'autre que de renvoyer les candidats au bon service pour obtenir une telle aide.



LLH Nous souffrons tous du manque d'informations relatives à l'Amiga. Allez-vous modifier cette politique et allez vous donner

enfin une aide à l'utilisateur, qui reste malgré tout votre meilleur agent publicitaire?

DK Nous connaissons ce problème et ici en Allemagne nous étudions une sorte d'aide électronique. Nos activités sont importantes en matière de réseaux et de plus en plus de revendeurs sont intéressés par cet aspect. Il est certainement possible d'améliorer par ce biais l'information du client et du revendeur. Tout est à faire et pour le moment il s'agit avant tout d'expériences.

LLH Souhaitons que celles-ci aboutissent et soient aussi appliqués dans d'autres pays tel que la France, la Belgique ou la Suisse. A travers l'Europe on perçoit des rumeurs de fermeture des différentes représentations nationales de Commodore. La Suède, voire même celle de France est remise en question. On vient d'apprendre la fermeture de celle d'Australie. L'époque dorée semble être derrière nous. En Allemagne le centre de Braunschweig est aussi menacé. Le marasme gagne et pourtant Commodore semble optimiste. Votre Directeur appelle à une mobilisation des forces vives de votre entreprise. Il existait une coordination européenne à Franckfort. Qu'en est-il aujourd'hui? S'appliquera-t-elle aussi au domaine technique?

DK Cette coordination n'a pas complétement disparue, puisqu'un collègue danois s'en occupe. Toutefois, il est vrai que son siège n'est plus en Allemagne mais au Danemark. Cette idée n'a pas été abandonnée mais du fait de la diminution des effectifs globaux, son travail s'en est trouvé amoindri. Vous parlez de Braunschweig! Sachez que ce centre a maintenant pour vocation d'être un centre technique international.



LLH Puisque nous en sommes à parler de 'l'ancien temps', il existe encore de nombreux utilisateurs d'Amiga 1000. A l'époque de leur achat, ils ont dépensé 10000 Frs et plus pour acquérir cet ordinateur. Et aujourd'hui ils se sentent lachés alors qu'en fait, de par leur achat, ils ont contribué à l'épanouissement de l'Amiga. Pourquoi ne plus les soutenir?

DK Il existe un certain nombre de contingences techniques que nous ne pourrions contourner qu'avec d'énormes moyens. Les nouvelles versions du KICKSTART sont bien plus complètes que celle des versions 1.1 et 1.2, voire 1.3. D'autre part il existe une réelle crainte de Commodore USA devant les possibilités de clônage pirate qui seraient alors possible avec un système de remise à niveau. Bon an mal an, le coût de la modification serait tel qu'elle reviendrait, de toute manière, plus chère que l'achat d'un nouvel ordinateur. Voici les raisons principales pour lesquelles l'Amiga 1000 n'est plus soutenu par Commodore. Je tiens à rajouter qu'il existe tout de même une certaine compatibilité ascendante entre les versions de DOS. Celle-ci permet à d'éventuels possesseurs d'applications la possibilité de les exploiter sur de nouvelles machines et aux développeurs privés d'apporter des solutions permettant d'améliorer cette exploitation.



LLH Puisque nous parlons de compatibilité, des bruits laissent entendre que lors de la sortie du nouveau groupement de processeurs AAA, celle-ci pourrait être battue en brèche.

DK Cette question est délicate. La compatibilité sera, à mon goût, conservée. En effet un programme digne de ce nom, travaillant sur l'Amiga, est en mesure de vérifier ses capacités de travail graphique grâce à l'interface DISPLAY DATA BASE. Sachant ce dont il dispose il pourra alors s'adapter aux conditions du moment.

Mais c'est aussi une question de programmation!

LLH Restons dans le domaine des systèmes d'exploitation et faisons ici état des rumeurs persistantes qu'un jour il existera un ordinateur PC compatible Amiga. Que pouvez-vous nous dire à ce sujet?

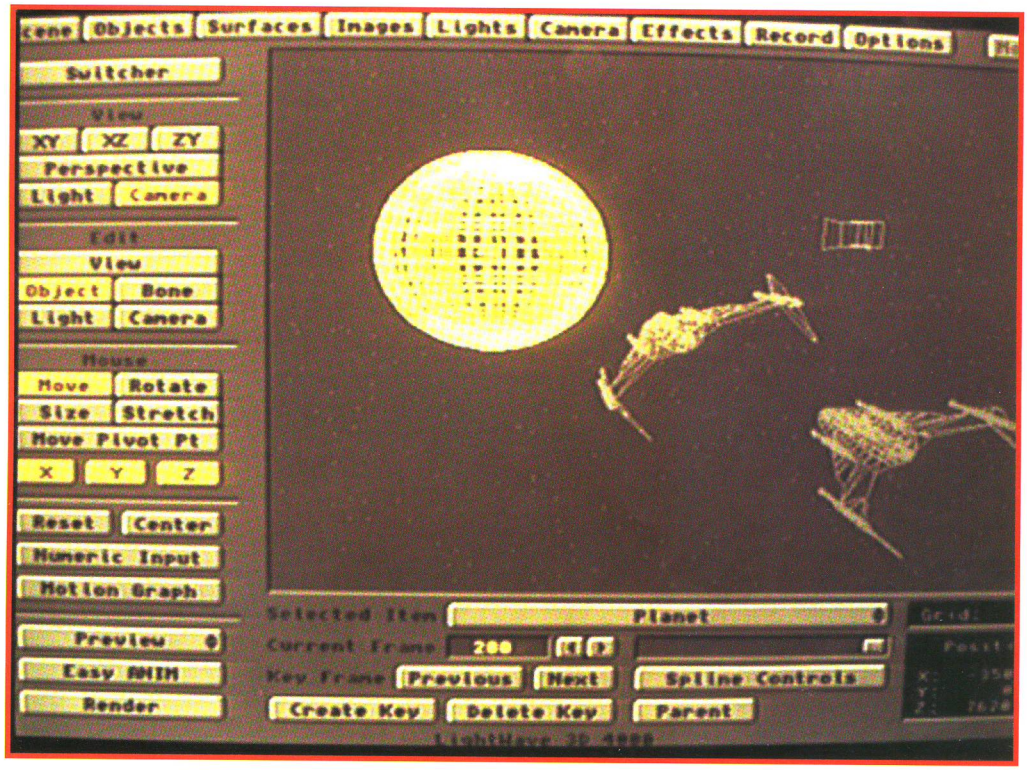
DK Je reprendrai à mon compte ce que

notre chef des projets disait déjà l'an dernier. Il n'est pas certain qu'un compatible Amiga voit le jour. Mais nous travaillons au projet d'un Amiga disposant en plus du DOS Amiga une interface WINDOWS NT. A partir de là les applications du monde PC seront bien plus accessibles pour les utilisateurs de l'Amiga. Certes il ne s'agira pas alors d'une compatibilité MS-DOS mais plutôt d'une utilisation des applications de ce DOS. Ces procédés devraient aboutir à échéance de deux ou trois ans.

LLH Monsieur KITTEL, au nom de nos lecteurs merci pour toutes ces précieuses indications.

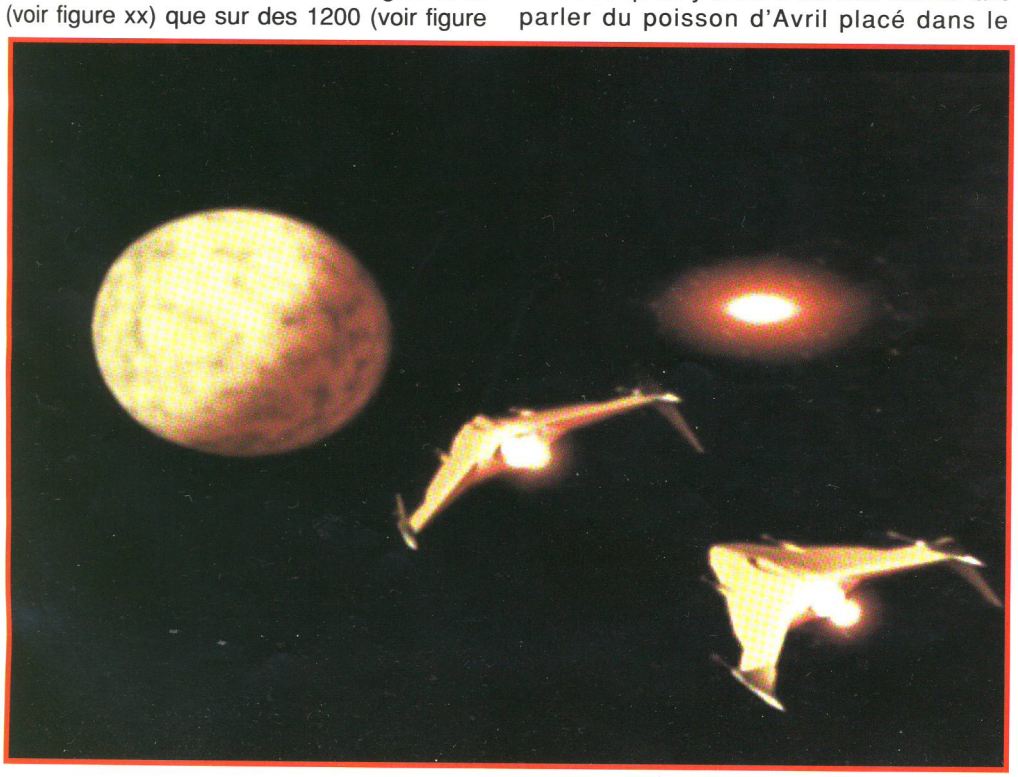
Comme vous pouvez vous en rendre compte, si dans le domaine commercial Monsieur KITTEL ne s'est pas trop prononcé, on peut tout de même deviner entre les lignes une politique d'avenir porteuse qui devrait à moyenne échéance ouvrir les portes sur encore plus d'applications et encore plus de possibilités en ce qui concerne notre Amiga.

Il est vrai qu'à Hanovre on n'a pas vraiment vu de nouveauté pour l'Amiga. Toutefois on y a découvert un lecteur CD pour Amiga 1200 qui se connecte par la trappe arrière, grâce à une interface spéciale. Certes on y a vu aussi le nouveau GENLOCK Neptune d'Electronic DESIGN marque totalement inconnue ou presque en France. Et c'est dans le domaine vidéo que l'Amiga est en train de prendre l'ascendant. Nous vous avons déjà parlé de la série télévisée SEQQUEST dont la partie animation a été réalisé par une batterie de 40 Amigas 4000. Une animation par écran tactile était d'ailleurs présentée sur le stand de Commodore, reprenant ce thème. On peut déjà visionner des films vidéo sur CD (comme l'illustre ce montage relatif au film 'A la poursuite d'Octobre Rouge' - titre déjà paru en anglais en CD-I et qui ne tardera pas d'avoir un petit frère français). On y a aperçu de nombreuses applications qui tournaient aussi bien sur des Amigas 4000 (voir figure xx) que sur des 1200 (voir figure xx). En effet, la modélisation semble être un des atouts majeurs de notre ordinateur (voir figures xx et xx représentant la modélisation puis le résultat obtenu dans une animation). Le 4000 va bientôt être commercialisé en France sous sa forme TOWER. Il s'agit là d'un ordinateur ciblé pour les applications professionnelles. Il sera d'emblée équipé d'un 68LC040 qui disposera, ente autre, de 2 connecteurs vidéo, 5 connecteurs Zorroll/III dont 3 seront commun au bus PC/AT. Il sera, bien entendu, équipé de 2 MO de mémoires



vidéo et sa mémoire Fast pourra être étendue à 16 MO sans problème. Son interface SCSI2 permettra d'atteindre des taux de transferts de 22 MO à la seconde, étant totalement compatible 68030/68040 y compris le soutien du BUS MASTERING pour tranfert de haute densité.

Voici pour ce qui concerne les nouveautés et ce qu'on y a vu. Il me faut maintenant parler du poisson d'Avril placé dans le dernier article. Et à mon grand étonnement, il ne s'agissait que d'un demi-poisson d'Avril. En effet j'annonçais l'arrivée du groupe des BEATTLES et de la sortie de son nouveau CD et nous avions presque raison. En effet Paul Mac Cartney, célébrissime chanteur, a passé au stand Commodore pour y présenter son disc vidéo utilisant le procédé MPEG et pouvant donc être visionné à l'aide du CD32 (voir figure xx). Il a pour nom 'Live in concert - The new Word Tower 1993'. Lors de mon passage au stand de chez Philipps, créateur des vidéos CD-I, il m'a été dit que nous devrions voir rapidement fleurir les titres de vidéos CD-I en langue française. Vous trouverez dans un prochain numéro la liste non exhaustive des titres de films, ainsi que des CD-I musicaux existant et pouvant donc être lus sur tout CD32 équipé d'un FMV (module MPEG FULL MOTION VIDEO).



Et puisque nous en sommes à énumérer des produits, sachez qu'une société néerlandaise propose à l'occasion du CeBIT un produit s'appelant COMMUNICATOR. Il permet de communiquer à partir d'un Amiga avec une console CD32. Le premier est connecté au port série et le second au port clavier. Un taux de transfert de 115200 Bauds (Bits à la seconde) pourrait être atteint et il devrait être possible, de lire au travers de ce média, des CDs en MPEG. Il est prévu un Ex pour SCALA et un mode 'Photo' permettrai même de lire des CDs photos. Les coordonnées de ce fabricant pourront être obtenues sur le serveur AMIGA CONCEPT ou en téléphonant sur la HOT LINE du journal. Nous publierons aussi dans le prochain numéro la liste des jeux spécifiques au CD 32.

Notre visite en Allemagne s'achève ici mais la rédaction continuera à rester à l'affût des nouveautés en provenance de ce pays très prolifique.

LUCIEN LE HIBOU



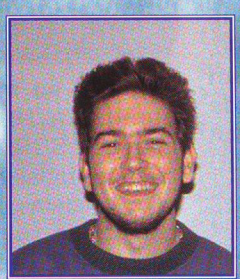
CHRONIQUE DE LA REDACTION

Encore une fois j'ai l'honneur et le privilège de vous présenter les magnifiques épopées vécues par l'équipe d'Amiga Concept. Enfin magnifiques, pas pour tout le monde. Oh Leyla, Leyla, et oui, voici qu'une nouvelle fifille s'est jointe à notre équipe. Désormais une grande question se pose : va-t-elle, elle aussi subir les excentricités machistes de ces messieurs. Comme je vous l'ai dit dans le précédent numéro, ces messieurs se sont trouvé un nouveau surnom, et ont pour but, à chaque fois qu'ils se voient, de se traiter mutuellement de tapette. Si vous appelez à la rédaction et que la ligne est occupée, ne vous inquiètez pas, c'est tout à fait normal car ils s'amusent à se téléphoner de bureau en bureau simplement pour s'injurier de tapette. Quel humour débordant et qui reste, je ne vous le cache pas, sans limites. Et par la même occasion inscrivent sur les pare-brises, avec un feutre, le doux nom de tapette. Franck, le plus sage d'entre nous, enfin si on veut, a cassé un disque dur et Imré, en essayant de le réparer, en a cassé un autre, comment ? alors ça, allez savoir, ceci reste un mystère pour tout le monde. En parlant d'Imré, sachez qu'il est parti en tête-à-tête avec Fabien aux sports-d'hiver, sans fille, simplement tous, tous les deux en amoureux. Oh, les tapettes ! Comme vous avez pu le remarquer une nouvelle mannequin pose pour ce numéro et devinez qui a pris les photos : Gérard bien sûr. Etant donné qu'il possède soi-disant un appareil photo ultra performant il s'est gentiment proposé de prendre les photos dans l'intérêt de tous. A mon grand étonnement, Gérard fût très sérieux et a, malgré tout, essayé de garder son calme face à cette superbe fille. Mais à la 90ème photo j'ai pu tout de même constater qu'il avait de légers vertiges devant cette beauté incontestable. Il a tout de même pu se contrôler, heureusement pour elle ! Bref, c'était pour la petite histoire. Ce mois-ci ces tapettes ont flashé sur un jeu du nom de "Beneath a steel sky", un jeu d'aventure animé, très bien conçu qui résulte du fantastique ou de nos années futures. L'équipe d'Amiga Concept a décidé de se donner un droit de réponse vis-à-vis de ma rubrique. Il ne me reste donc plus qu'à attendre leurs répliques et leurs mille excuses. Mais surtout ne croyez pas ces TAPETTES !!!!

SEVERINE



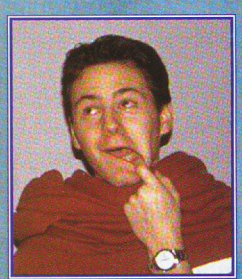
Devinette : qu'est ce qui boudinet, blonde, argneuse, médisante et qui profite de la gentillesse des soi-disant garçons machiste ? et oui, c'est Séverine, et je vais d'ailleurs en voir de toutes les couleurs parce que le "boudinet" va lui rester dans le travers de la george. Ah, les nanas ! Je vous le dit, quand il d'agit de déconner, elles sont toujours là pour vous dire : "T'es vraiment con"... Sous prétexte que j'ai fait faire de la voltige au toutou de Séverine... Ce n'était pas une cascade de tapette. Mince, non je ne l'ai pas dit. Enfin, je ne l'ai pas dit fort. Ben oui, on s'amuse d'un rien. **IMRE**



DAVID, 19 ANS
jeu du mois:
BENEATH A STEEL SKY

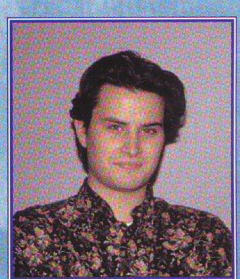


CYRIL, 21 ANS
jeu du mois:
K240

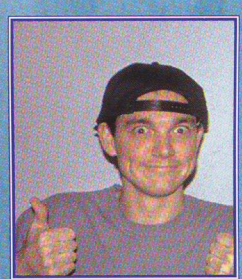


Moi, ça ne m'aurait pas déranger d'amener Séverine avec nous mais Jérôme n'était pas d'accord. De toute manière, elle n'avait pas fini son boulot. Et puis, si il y a des lecteurs qui sont intéressés (avis à une certaine Virginie) voir courrier des lecteurs.

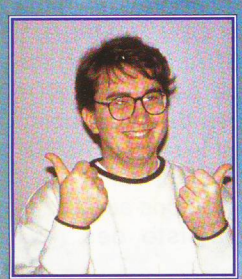
FABIEN



JEROME, 20 ANS
jeu du mois:
BENEATH A STEEL SKY



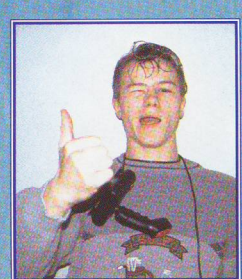
ALEXANDRE, 20 ANS
jeu du mois:
BENEATH A STEEL SKY



Dans la vie, il faut assumer ses erreurs, et puis faute avouée demi pardonné. Je suis confondu. Mais en tout cas, c'est faire preuve de malchance. En tout cas, Imre n'est pas près de nous faire la version française de Mac Gyver. Sinon je suis heureux d'être le plus sage. Normal. Je ne suis pas un sauvage qui ne pense qu'aux choses sous la ceinture. Dans la vie il y a des valeurs plus importantes. Ma passion est de créer des images de synthèse. J'aime bien aussi les jeux (les shoot 'em up, et les jeux de plates formes. J'aime aussi les jeux de rôle chez Laurent mais pas sur micro). **FRANCK**



LEYLA, 18 ANS
jeu du mois:
BRUTAL SPORT

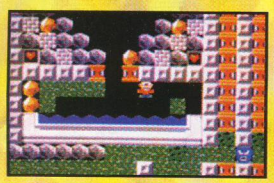


LAURENT, 20 ANS
jeu du mois:
HEIMDALL II

DROIT DE REPONSE

Les coffrets Méga 10 au prix de 139 francs

COFFRET ACTION pour AMIGA



BOND MINE
80 niveaux de délire à la sauce BoulderDash. Ingéniosité et adresse seront indispensables.

ROLLERPED
Saleté de bestioles, elles arrivent de tous les cotés, plus on en flingue, plus il y en a.





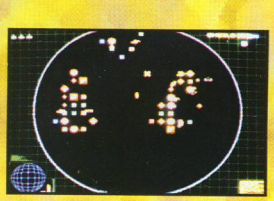
FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux, tout y est

INSECTOIDS
Ils viennent d'un autre monde pour nous envahir, faites les changer d'avis en les frittant.



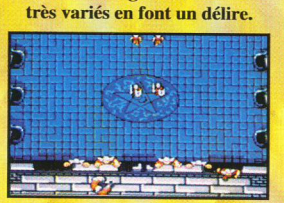


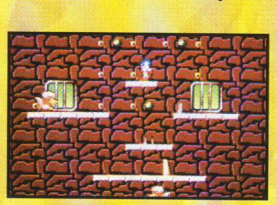
HIGHT OCTANE
Une course de voiture avec des bolides armés de missiles. Tous les coups sont permis.



MICROBE
Eviter une infection des cellules en détruisant les microbes, mais de l'intérieur, pas facile.

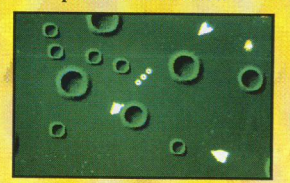
LAST REFUGE
Un chevalier doit défendre un château assiégé. Des ennemis très variés en font un délire.





BAT DOG
Un jeu de plates-formes génial, tout se déroule à une vitesse folle, surtout les zones bonus.

BUZZBAR
Shootez tous les vaisseaux qui virevoltent grâce à vos armes et protections diverses.

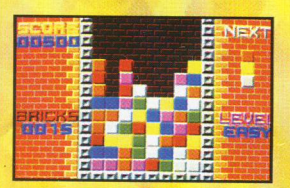




DRIPGAME
Il faut parcourir un dédale de tuyaux sans se faire chopper par les infâmes bestioles.

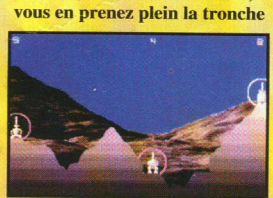
Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

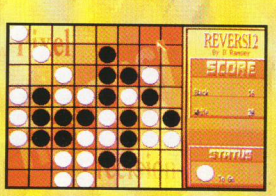
COFFRET RÉFLEXION pour AMIGA



KLAKTRIX
Placez les pièces qui tombent pour aligner trois cases de même couleur, très frustrant.

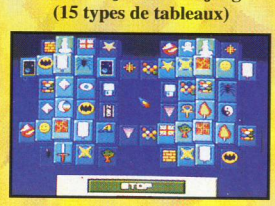
ARTILLERUS 2
Choisissez l'angle, la puissance, l'arme, tirez et si vous ratez, vous en prenez plein la tronche

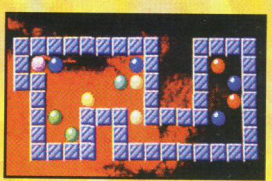




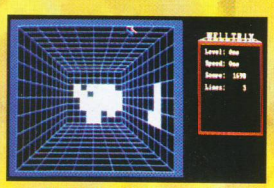
REVERSI 2
Vengez vous en battant votre Amiga dans une mémorable partie de Reversi.

DRAGON TILES
C'est tout simplement le meilleur jeu de Mahjong (15 types de tableaux)





POLYMORF
Poussez les boules de même couleurs les unes contre les autres (de nombreux niveaux)



WELLTRIX
Un Tétris en 3D avec des pièces glissant le long des murs pour ceux que Tétris n'amuse plus.

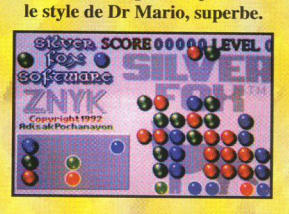
PICK A BRICK
Otez les pièces par paires mais pas n'importe comment, génial. (de nombreux niveaux)





DILEMMA
Emboîter des pièces tordues dans un carré est un véritable casse-tête. (plus de 30 niveaux)

ZNYK
Un travail technique de très bonne qualité pour ce jeu dans le style de Dr Mario, superbe.





FWUFF
Selon le principe du solitaire, nettoyez tous les tableaux. (40 niveaux différents)

Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

Si vous ne connaissez pas encore les jeux sharewares, c'est aujourd'hui qu'il faut essayer

Bon de commande à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone en appelant le 83 90 28 00 (paiement par carte bancaire)

Chaque coffret se compose des disquettes de jeux, d'un livre de documentation en français et d'une boite de rangement.

LIVRAISON
48 Heures
A partir de la réception de la commande

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

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

O Chèque O Carte de crédit Nom : _____

O Mandat N° de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

O Je choisis 1 coffret pour 139 francs O Je choisis 2 coffrets pour 250 francs O Je choisis 3 coffrets pour 350 francs O plus de 3 pour 100 francs chacun	Frs
Frais de port (envoi en Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des coffrets choisis	

ULTIMATE PINBALL QUEST

Tiens un nouveau flipper, cela faisait longtemps que nous n'en avions pas eu sur sur notre machine. A première vue il a l'air sympa. Image en ray-trace pour la page de présentation, et puis le nom ULTIMATE PINBALL QUEST, (l'ultime quête du flipper), ça vous met l'eau à la bouche. Les menus sont agréables et sortent du commun. Le jeu par lui-même se divise en trois parties. La première se nomme Aventure, et comme les logiciels du même genre, vous avez le droit à une petite intro en images. Puis le jeu commence. La seconde partie se nomme Arcade. Je vous passe les détails. Et la troisième se nomme Bonus. Là aussi je pense que vous avez compris qu'il s'agit des phases de bonus. La grande innovation de ce programme réside sur la taille du flipper. En effet il est bien plus grand que Pinball. Le terrain de jeu fait pas moins de 4 fois la taille de l'écran en hauteur, et pour certains tableaux, il fait 2 à 3 écrans de largeur. A ce niveau là, je trouve que c'est exagéré. On ne voit qu'une infime partie du flipper et c'est plutôt énervant qu'autre chose. Par contre ce qui est agréable c'est que la bille donne l'impression de tourner sur elle même. Les musiques sont pas terribles, et les bruitages ne valent guère mieux. Mais bon, attendons la version finale. Ah un dernier petit truc qui à son importance. Si les personnes qui bossent sur ce logiciel me lisent, il faudrait séparer par tranche de trois, les chiffres du score. Car la lecture est bien trop longue. De plus, essayez de vous inspirer de pinball dream, ou de logiciels du même style. Car dans ce dernier, règne une magie qui fait tout le charme du logiciel et qui le rend attrayant.





EDITEUR : INFOGRAMES

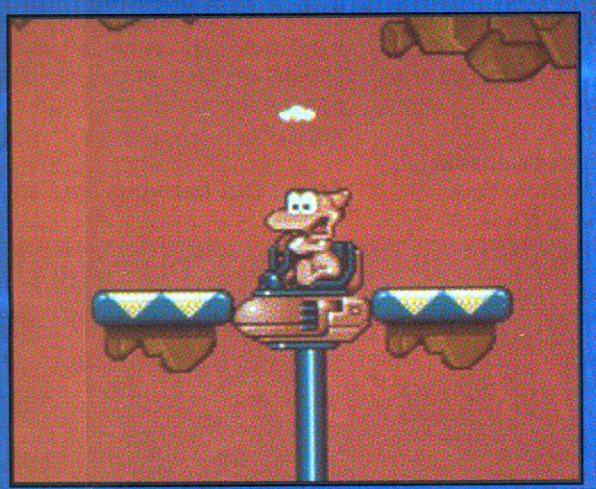
SORTIE : Mai 94



PINKIE







Meet pinkie, c'est son nom et c'est justement lui qui est le héros de ses propres aventures. Ce jeune alien déterminé, courageux, vulnérable mais surtout rose, est en voyage à travers l'univers à la recherche d'oeufs de dinosaure. Sa motivation en est la sécurité de ces derniers. Une fois récupérés il les emménera dans un monde où ils seront en sécurité. Voyageant de planète en planète notre héros découvre ce qu'il est venu chercher mais aussi est confronté à de nombreux ennemis aussi terrifiants les uns que les autres. Pour lui faciliter la tâche, Meet pinkie est doté d'un véhicule assez spécial, appelé Pinkie-Pod, bourré de gadgets qui lui sont nécessaires durant son déplacement. C'est d'ailleurs au cours du jeu qu'il collecte quelques bonus pour ajouter à son Pinkie-Pod d'autres nouvelles options. Voilà, en bref, tout ce qui vous attendra dans ce logiciel gentillet. A part ça Millennium nous promet son oeuvre d'ici début juin avec des graphismes de qualité, puisqu'il nous les annonce en 256 couleurs sur Amiga 1200 et sur console CD 32.

Editeur: Millennium

Sortie: Fin Mai - Début Juin

LA 2ème FOIRE DU CIEU

Celle-ci se deroulera le samedi 28 mai 1994. On vous proposera une vente de matériels d'occasions aux particuliers ainsi qu'une démonstration sur des logiciels et Matos comme la CD^{32} et l'AMIGA 4000.

Rendez-vous à la salle des fêtes de VENDIN-LE-VIEIL (5Km de LENS) pour une visite utile et enrichissante pour tous les passionés du Concept AMIGA.

TEST

LANKHOR

TYPE :	COURSE
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTROLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	30
ANIMATION	20
MUSIQUE	---
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	40
DUREE DE VIE	50

AMBIANCE	30
MANIABILITE	60
REALISME	20

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

40%

G&B OD F

▲ - Jeu à deux en simultanée
▲ - Son

▼ - Graphisme
▼ - Animation

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

STEPHANE TAPIE

VROOM M



Cette rubrique, que vous retrouverez régulièrement, est un espace réservé aux célébrités. Le principe est de faire tester un grand jeu (pas forcement récent) par des personnalités de tout horizon.
Ce mois ci, ce sont Stéphane TAPIE et Olivier BROCHERIOU les animateurs de l'émission "Sa me dit et vous?" qui ont testé pour vous un des plus célèbre simulateur de formule 1, j'ai nommé : VROOM

Alex : Quels sont vos jeux préférés ?

Olivier : Sur Super Nintendo Mario card.
Stéphane : Sur Séga le Basket N.B.A, sur Super Nes j'aime beaucoup Zelda, sur Néo-géo le jeu de foot est vraiment extra et enfin sur PC c'est la formule 1 ou Flith Simulateur.

Alex : Quel est votre genre de jeu préféré ?

Olivier : Les jeux de sports.
Stéphane : On adore cela.

Alex : Nous allons maintenant passer au test, alors Stéphane et Olivier parlez-moi un peu de Vroom.

Stéphane : Au niveau des graphismes et du son c'est mieux qu'un Séga ou un Nintendo mais je trouve cela moins fort qu'un PC.
Olivier : Moi ce qui me gène c'est que l'écran ne soit pas séparé en deux et qu'il n'y ait pas beaucoup de place pour voir.

Alex : Oui car vous êtes en



MULTI-PLAYER. Comme vous pourrez le constater, ils ne sont pas tendres.

Alex : Sur quels machines évoluez vous ?

Stéphane : Toutes.

Alex : C'est à dire ?

Stéphane : Séga, Super-Nes, PC compatible et Néo-Géo.
Olivier : Pareil car on joue toujours ensemble.

Alex : Combien de temps jouez-vous par semaine ?

Stéphane : Cela dépend car on peu çe faire une semaine à 5 heures de jeux par jour et des semaines où on ne joue pas donc c'est en moyenne 1 heure par jour.

Alex : Combien avez vous de jeux ?
Stéphane : A peu près une cinquantaine de cassettes.

mode deux joueurs mais en mode un joueur il y a beaucoup plus d'espace.

Stéphane : Je trouve qu'il n'y a pas beaucoup d'indication par rapport à la voiture. C'est à dire à combien de secondes l'autre est devant toi, combien, il reste de capacité d'essence, où sont les stands.
Olivier : Il faut regarder un petit peu partout du coup on se plante.

Alex : Que pensez vous de

ULTIPLAYER

l'animation, de la fluidité des images ?

Olivier : Moi j'aime bien c'est un jeu qui va vite. Les images ne sont pas saccadées.
Stéphane : Moi ce que j'aime bien c'est qu'en deux players les deux voitures s'affrontent en même temps. Sur mon PC on est en deux players mais ont ne s'affronte pas en même temps.

Alex : Au niveau des bruitages...

Stéphane : A deux c'est un peu embrouillé par contre qu'en on est seul on comprend beaucoup mieux.
Olivier : Je trouve les bruitages réalistes, j'aime bien le passage des vitesses. Bref les bruitages sont très sympas.

Alex : Au niveau de la prise en main...

Stéphane : Je trouve les manettes un peu pourraves car sur mes simalateurs on peu brancher un volant. Et puis l'information sur le circuit est mal faite car on n'a pas le temps de la voir.

Alex : Peut être parce que le jeu va très vite.

Stèphane : Non je pense que c'est une question de couleurs, il n'y a pas assez de couleurs.
Olivier : Moi je sais que je ne regarde pas les pancartes noires et blanches car je n'ai pas le temps.
Stéphane : Et puis les décors ne sont pas très réalistes, le longt du circuit il n'y a que du vert, ce qui fait que tu n'as pas de points de repère par rapport à certains virages. Tous les virages se ressemblent car il y a toujours la même chose dans l'environnement.

Alex : Au niveau de la difficulté...

Olivier : C'est pas très dur.

Alex : Grâce à la prise en main facile peut-être ?

Stéphane : Oui il suffit juste de savoir tenir une manette. La seule difficulté c'est l'entrée au stand.

Alex : A combien estimez-vous la durée de vie de ce jeu ?

Stéphane : Peux de temps parce qu' il n'y a pas de variété dans les circuits. La seule variété dans les circuits c'est le changement des courbes. Quant au décors ce sont exactement les même a chaque circuit. Je ne m'amuserais pas 15 jours de suite la-dessus.

Alex : Que pensez-vous de la maniabilité de la voiture ?

Olivier : Elle met longtemps à réagir.
Stéphane : Pour ma part j'estime qu'elle a énormément de jeu sur les à-coups que tu donnes à la manette.

Alex : Vous la trouvez donc sensible.

Stéphane : Non pas assez sensible.

Alex : Le jeu est-il convivial ?

Stéphane : Ah oui car on peut jouer à deux en simultané.
Olivier : Avant tout c'est ce qu'on recherche.

Alex : A votre avis quelle est l'originalité du jeu ?

Stéphane : Encore une fois c'est qu'on peut jouer à deux en simultané.

Alex : Rien d'autre ?

Stéphane : Non.
Olivier : Moi, ce que j'aime bien c'est que l'accident est réaliste.
Stéphane : C'est pour cela qu'il fait que des accidents. A ce propos, je trouve la voiture trop indestructible. Quand est sorti ce jeu ?

Alex : Il y a trois ans.

Stéphane : Alors pour un jeu vieux de trois ans c'est un très bon jeu.
Olivier : Ce jeu me fait penser à "pole position" sur Amstrad bien sûr en beaucoup plus amélioré.

Alex : Pouvez-vous me résumer brièvement les points positifs et négatifs les plus importants de Vroom ?

Olivier : Ce qui est bien c'est de pouvoir jouer à deux.
Stéphane : Le son aussi est très bon, par contre, ce qui n'est pas bien, ce sont les graphismes et le manque de réalisme par rapport aux vraix circuits.

Propos receullis par Alexandre BEL

Vous pouvez retrouver **Stéphane TAPIE** et **Olivier BROCHERIOU** tous les Samedi matin de 10h35 à 11h45 sur TF1.



TEST

LANKHOR

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

GRAPHISME	45
ANIMATION	60
MUSIQUE	---
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	50

REALISME	10
CONVIVIALITE	60
ORIGINALITE	30

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

45%

G&B OD&F

- Jouable à 2
- Son
- Graphisme

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

OLIVIER BROCHERIOU

TEST

OCEAN

MR NUTZ

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

GRAPHISME	72
ANIMATION	89
MUSIQUE	82
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	80

REALISME	78
CONVIVIALITE	77
ORIGINALITE	91

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

85%

G&B OD F

▲ - Très rapide
▲ - Mieux que Sonic

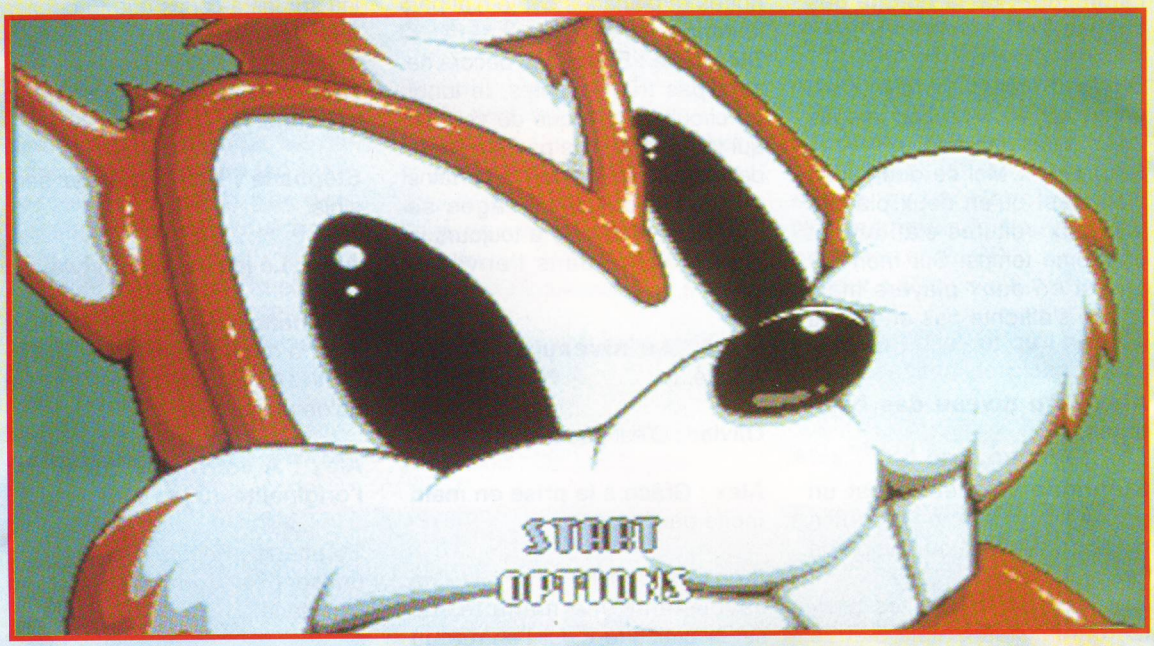
▼ - Graphisme moins bon que SNES
▼ - Un peu trop rapide

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

Cote de popularité

CYRIL	8
IMRE	7
JEROME	7
DAVID	7
FABIEN	6

MOY = 7

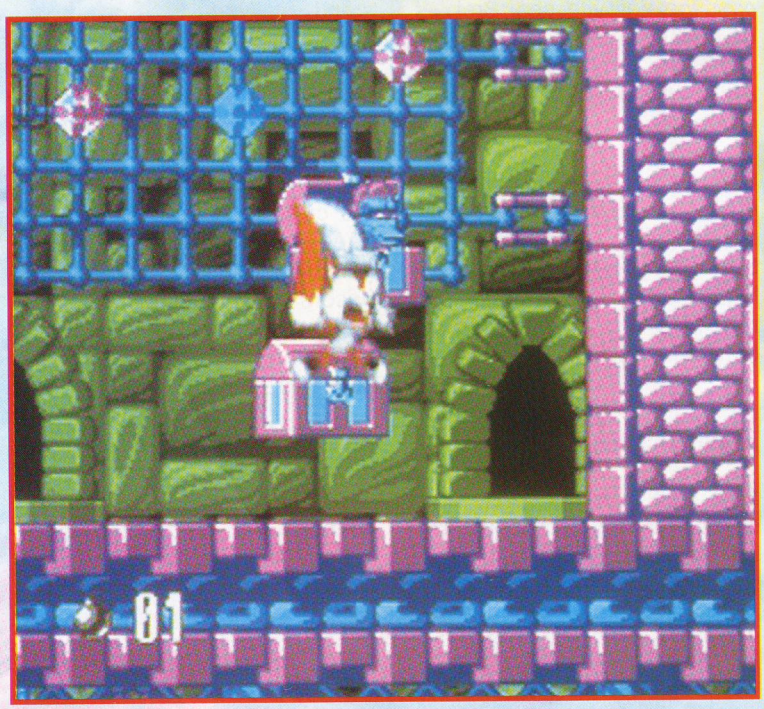


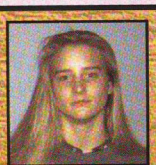


Yataaaaaaaa !!!!!! Enfin un super jeu de plate-formes débarque sur notre machine préférée. J'ai nommé, le grand, le magnifique, l'excellent..... MISTER NUTZ... Vous allez plonger dans un Océan de bonheur, quand vous vous apercevrez que ce jeu est plus rapide, et plus beau que Sonic et qu'il tourne sur votre bel Amiga. Là, je peux dire : Bravo Ocean. Même pour une version A500, c'est une belle réussite.

Version Cover ??
Pas sûr !!!

Le jeu comporte deux parties distinctes. L'une des deux ressemble étrangement à un jeu légendaire sur la console NES et maintenant adapté sur SNES et sur Gameboy, j'ai nommé Zelda.





AVIS

Mr Nutz est un jeu de plateformes sympathique, spécialement conçu pour les nanas comme dirait François alias Farid Chopel. Pour tout vous dire il ne m'a pas tapé dans l'oeil, loin de là. Ce logiciel est certes amusant, mais loin d'être un chef-d'oeuvre : les graphismes sont simplets et sans grande originalité et Mr Nutz est difficilement maniable par sa rapidité. Il reste néanmoins un petit point positif, le héros a été très bien conçu et bien représenté. En bref Mr Nutz est loin de se placer dans la catégorie des bons jeux de plate-formes.

SEVERINE



ZELDA

Comme dans ce dernier, vous devrez chercher des objets, ou plutôt des bonus qui vous permettront de continuer le jeu plus facilement. Des vies supplémentaires, des noisettes, des gants, des pierres précieuses sont quelques-unes des options que vous devrez récupérer. L'écran est un peu petit, mais le scrolling est fluide. La musique est bien adaptée à ce genre de jeu. Cette partie plaira sûrement aux habitués du genre.

SONIC

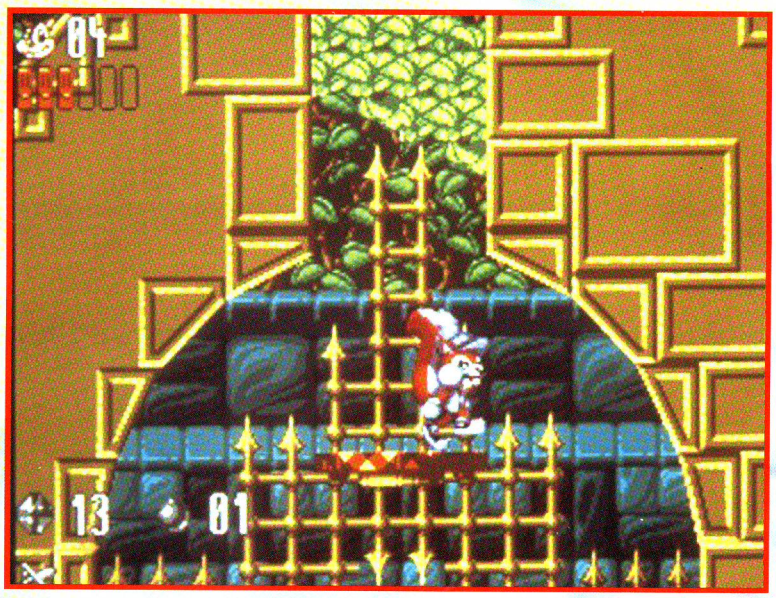
Ah, bonheur ! Ca bouge vite, très vite... Trop vite même... Le Scrolling est de toute beauté. D'une fluidité jamais égalée sur Amiga, (ni sur une autre machine d'ailleurs). Vous foncez à travers les niveaux tout en évitant les pièges. Même si le jeu permet d'être kamicaze, je vous conseillerais de ne pas trop vous presser, car vous ne savez jamais où vous posez les pieds. Les musiques sont superbes et sont au nombre de 9. Elles vous entraîneront tout au long de cette histoire, pour le plaisir de vos oreilles. Les bruitages ne manquent pas non plus, ils ne sont pas moins de 30, tous là pour ponctuer l'action. La prise en main est relativement bonne, et la progression de la difficulté est excellente. Au départ, le jeu est assez simple et à la portée d'un débutant. Seuls les joueurs acharnés pourront finir le jeu. La durée de vie est appréciable, car vous pouvez gagner des vies tout au long du jeu. Vous pouvez également acquérir des points d'énergie, et comme dans Sonic, vous récupérez de petites pierres qui en fin de niveau se transforment en points d'énergie. (Bon je sais, dans Sonic, ce ne sont pas des pierres, mais des anneaux, mais j'ai bien le droit de faire des comparaisons !!! Non ?).

LES DEFAUTS

Là un gros problème se pose. Je trouve dommage qu'il n'y ait pas assez de bornes de sauvegarde. Il n'y a rien de plus énervant que de recommencer tout un niveau, surtout quand vous êtes près de la borne de sortie. De plus, les bornes elles-mêmes, ne se distinguent pas assez du reste de l'écran.

LES QUALITES

Vous pouvez jouer avec un Joystick, ou même un Joypad. (Je vous conseille de prendre un joypad, car il est plus facile de sauter avec le bouton de feu, plutôt que d'aller vers le haut), mais bon là, c'est vous qui voyez. Libre à vous de choisir.





AVIS

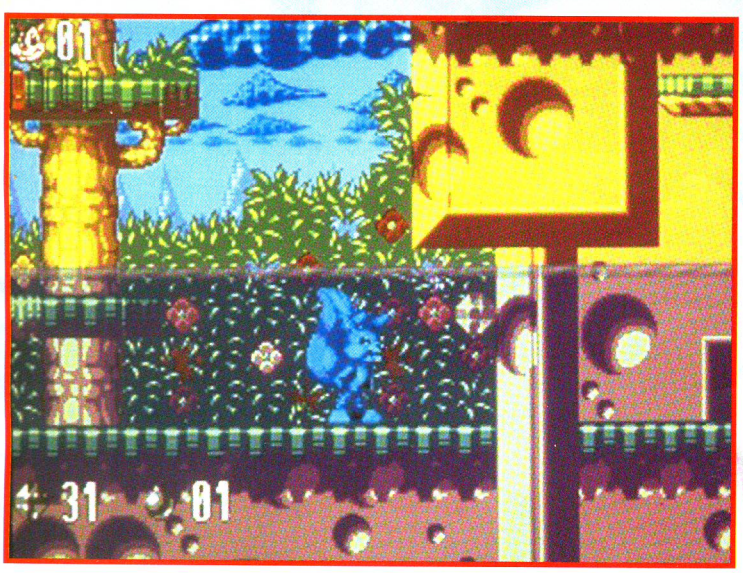
Dans la série des jeux de plateformes qui cartonnent, MR NUTZ occupe très certainement une place de choix. Plus de doute, l'Amiga est bien le micro du genre. Je ferais tout de même un petit reproche en ce qui concerne l'originalité du soft. Ben oui, c'est toujours la même rengaine ! Les adeptes, et je sais qu'ils sont nombreux, seront aux anges. MR NUTZ, par sa vitesse surtout, assure une éclate totale. Les consoles n'ont qu'à bien se tenir !

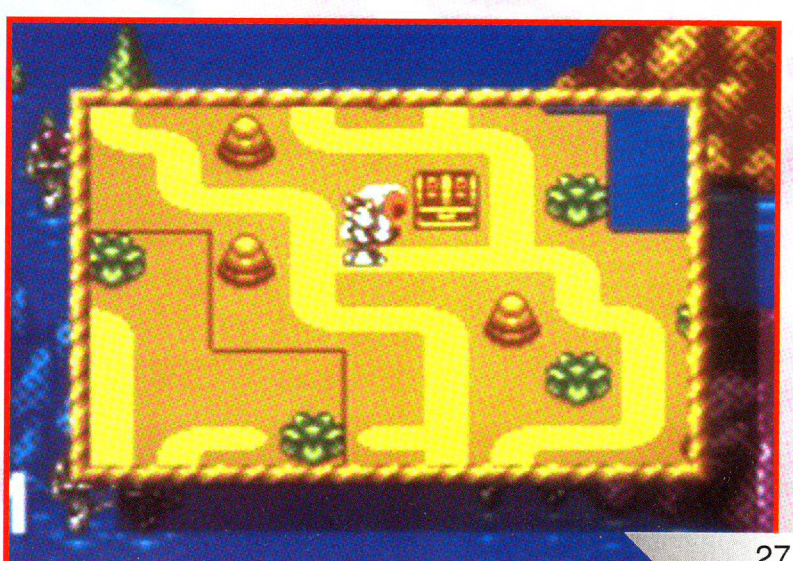
CYRIL

CONCLUSION

Je vous conseille vivement l'achat de ce jeu, car il en vaut vraiment la peine. A lui seul il vaut presque deux jeux complets. De si bons jeux devraient sortir plus souvent sur notre machine. Sinon la conversion de la SNES vers l'Amiga est très bonne. C'est assez rare qu'un jeu soit aussi bien adapté. Ce logiciel a fait un tel carton sur SNES, qu'Ocean est en train de préparer une seconde version qui sera mille fois meilleure que cette version. Voici quelques données qui vous feront baver. L'animation sera le point fort de cette seconde partie, avec pas moins de 9 (oui j'ai bien dis NEUF) images pour décomposer le sprite à partir du moment où il est debout jusqu'au moment où il s'accroupit. Le personnage lorsqu'il court ne balance plus la tête de droite à gauche ou de haut en bas, mais réalise un demi arc de cercle vers le bas, tout en tournant la tête de droite à gauche. Avouez que c'est géant! Ce sont les seuls détails qu'il m'est permis de vous divulger, le reste est top secret ; et puis vous verrez bien par vous même. C'est pas bon d'en savoir trop, ça vous gâche tout. Je tiens au passage à saluer mon pote Sébastien qui à aide Philippe pour les somptueux graphismes de ce jeu. Nous attendons avec impatience que la seconde version soit lancée sur le marché. Ce serait sympa de la part d'Ocean, qu'il commercialise une version PCMCIA en 256 couleurs. J'espère aussi qu'une version CD 32 sortira avec un petit dessin animé pour l'intro comme Bubba 'n' Stix, et des musiques en "direct-to-disk". Alors messieurs de chez Ocean, si vous lisez ces quelques lignes, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Sinon continuez dans cette voie. Et un jour viendra où l'Amiga vaincra !

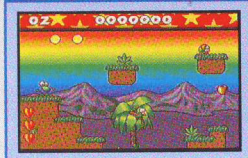
FRANCK.





Les meilleurs logiciels du Domaine Public

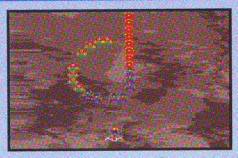
4210 SMIDGE --+



Une dizaine de niveaux à explorer dans cette splendide préview. Un excellent jeu d'arcade, rebondissant...

15 F

4211 THE EARTH INVADER +++



Remake du fameux Space Invaders. Les graphismes et les bruitages ont avantageusement évolué...

15 F

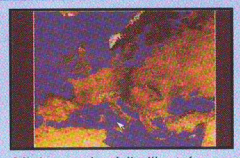
4212 SICKBALL II +++



Un jeu diabolique nécessitant pas mal d'adresse et de reflexes. Mi-casse-briques, mi flipper, un arcade magnifique...

15 F

4215 STATES OF EUROPE +++



Mini-encyclopédie illustrée traitant de la communeauté européenne. Une mine de renseignements impressionnante...

15 F

4216 BLUE ROSE FONT 2 +++



Une multitude de fonts IFF présentées sous forme d'un slide-show. A utiliser avec vos logiciels de dessin (Dpaint).

15 F

4217 BLUE ROSE X-MAS +++



Nouvelle série de caractères sous forme de planches IFF. Le thème étant cette fois ci les fêtes de Noël.

15 F

4219 AWESOME JPEG 1 -++



Une disquette remplie d'images de synthèse éblouissantes. Le tout est compressé en Jpeg et le viewer est présent sur le disk.

15 F

4220 AWESOME JPEG 2 -++



Le deuxième volet de cette série est encore plus beau ! Une collection d'images à voir et à revoir.

15 F

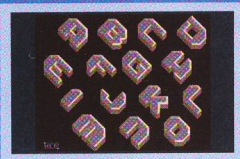
4221 GORF +++



Reprise d'un ancien Coin-Op (jeu de café). Cinq styles de shoot'em-Up très différents. De très bons graphismes.

15 F

4222 VIDEO WORKSHOP +++



Sélection d'images IFF présentées sous forme d'un slide-show ayant pour thème la vidéo. Fontes, backgrounds...

15 F

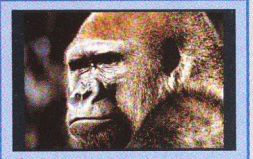
4223 SOMMERSAULT +++



Mégadémo agrémentée de très beaux graphismes et effets 3D , le tout accompagné d'une musique géniale.

15 F

4224 JPEG XXX --+



Petits programmes et commandes vous permettant de mieux exploiter le nouveau chipset AGA.

15 F

4225 BODY SHOP 7 --+



Slide-show regroupant une série de splendides images au format HAM-8. De splendides filles à l'anatomie généreuse.

15 F

4227 JETSTRIKE DP +++



Dix niveaux jouables de cet excellent logiciel d'action-simulation. Déjouez les plans d'une organisation secrète...

15 F

4228 BOGGLEDOP +++



Mégadémo originale et superbe. Retrouvez le héros de chez Sega, une production de grande qualité. A voir absolument.

15 F

4229 PEPTHCHARGE +++



Dirigez un bateau de guerre devant repousser l'invasion des sous-marins ennemis. Un jeu d'arcade très prenant et réussi.

15 F

4230 WEDDING VIDEO 1 +++



Sélection d'animations, de brosses et d'images IFF vraiment magnifiques, idéal pour illustrer vos productions vidéo.

15 F

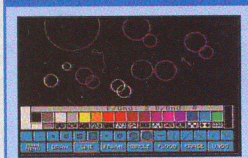
4231 WEDDING VIDEO 2 +++



Le deuxième volet de cette production recélant de créations facilitant le travail des vidéastes et des graphistes.

15 F

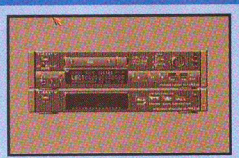
4232 SMARTY PAINTS +++



Version d'évaluation de ce nouveau venu dans la grande famille des logiciels de dessin. Une excellente réalisation.

15 F

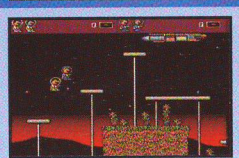
4233 AUDIO MAGIC 6 -++



Compilation des derniers utilitaires audio, toujours d'une grande qualité. Simplement indispensable...

15 F

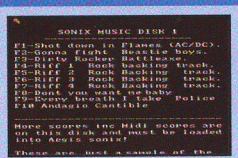
4234 DITHELL IN SPACE +++



Preview jouable sur deux niveaux de ce très joli jeu d'arcade. Enrayez l'invasion des extra-terrestres...

15 F

4235 SONIX MUSIC 1 +++



Dix morceaux de musique dans le plus pur style hard-rock et Rock & Roll. Notamment deux très bonnes reprises d'AC/DC.

15 F

4236 BLUE ROSE FONTS 1 -++



Impressionnante collection de polices de caractères sous forme de planches IFF récupérables avec un logiciel de

15 F

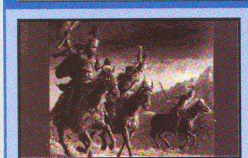
4237 X-MAS TIME -++



La vide du Père Noël n'est plus ce qu'elle était. Un superbe jeu de plateau ou vous devrez être rapide et vigilant.

15 F

4238 JPM AGA PICS 5 --+



Sélection d'images digitalisées en HAM-8 et compressées en JPEG. Scènes d'Héroïc Fantasy de toute beauté.

15 F

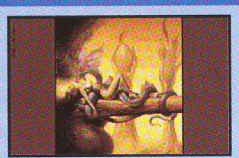
4239 JPM AGA PICS 6 --+



D'autres images fantastiques à admirer sur votre Amiga 1200 et A4000. Des scènes d'une beauté remarquable.

15 F

4240 JPM AGA PICS 7 --+



La suite de cette extraordinaire collection d'images compressées en JPEG. A admirer...

15 F

4241 JPM AGA PICS 8 --+



Les amateurs de Dungeon et Dragon trouveront ici leur bonheur. Des images toujours superbes...

15 F

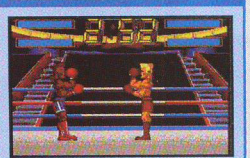
4242 JPM AGA PICS 9 --+



A nouveau une superbe série d'images d'Héroïc Fantasy de toute beauté...

15 F

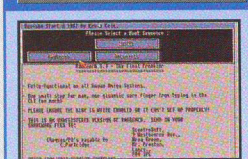
4243 KISS THE CANVAS +++



Voici un jeu de boxe en Domaine Public. Enfilez vos gants et partez pour quelques rounds. De beaux graphismes...

15 F

4244 RADBENCH V-1.7 +++



Cet utilitaire génial permet de charger le Workbench en RAM de façon résidente. Idéal pour ceux qui n'ont pas de disque dur.

15 F

4245 TOME OF MYTHS -++



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la mythologie grecque.

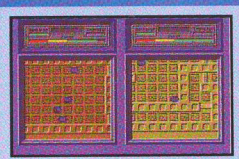
En deux disks. **30 F**

4247 QUACKERS +++



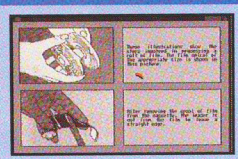
Récupérez les clefs, niveau par niveau, en évitant les ennemis. Un jeu très amusant, plein de tableaux

4248 CREATE ADV GAME +++



Créez vous-même vos propres jeux d'aventure. Très intuitif. Versions A500 et A1200. Doc en anglais

4250 PHOTOGRAPHY +++



Voici un cours détaillé sur la façon de développer vos photos.

4251 SMELL CHANNEL 5 --+



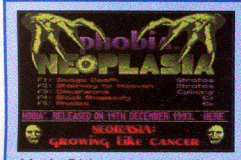
Mégadémo dédiée aux

Demandez notre catalogue sur disquette

Plus de 4000 titres !

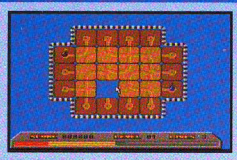
Les nouveautés du mois de mai...

4252 NEOPASIA +++



Music-Disk comprenant cinq thèmes variés et originaux. Une production très soignée et très rythmée. A écouter d'urgence. **15 F**

4253 CONFUZION +++



Un jeu qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Il s'agit d'éteindre la mèche d'une bombe sur le point d'exploser... **15 F**

4254 DREAM TRIPPING -++



Une très agréable mégadémo du groupe DIgital regorgeant d'excellents effets. Très bien fait, à voir et à revoir. **15 F**

4255 MATRIX BLASTER -++



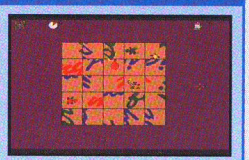
Nouveau remake du jeu Tron avec les graphismes tirés du film. La réalisation est superbe et la jouabilité excellente. **15 F**

4256 MUSIC FIREWORK --+



Music-Disk original proposant pas moins de six compositions du musicien G.F. Hendel. Superbe... **15 F**

4257 JIGSAW !



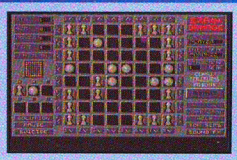
Très beau jeu de puzzle aux graphismes originaux et superbes, pour les petits et les grands... ***En deux disks.*** **30 F**

4259 TREASURE TUT. --+



Slide-show entièrement consacré au pharaon égyptien Tutankhamon. Images d'une finesse remarquable. ***En deux disquettes*** **30 F**

4261 BRAIN DAMAGE +++



Jeu de réflexion qui donnera du fil à retordre à plus d'un. Reconstituez un modèle précis sur un plateau mouvant. **15 F**

4262 ZONE WARRIOR --+



Music-Disk proposant cinq titres de Rave-Music particulièrement rythmés. Pour amateurs de Dance... **15 F**

4263 YATCY --+



Notre meilleure simulation de jeux de dés. Jusqu'à quatre participants simultanément. Réalisation splendide. **15 F**

4264 CARD PACKAGE -++



Pack de six jeux de cartes. Réalisation impeccable et documentation en anglais. Une excellente compil shareware. **15 F**

4265 SOCCER CARDS +-+



Jeu de société très amusant où vous participerez à la coupe du monde de football. Excellente réalisation. **15 F**

4266 EXCELLENT GAMES +-+



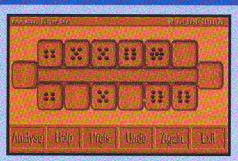
Les amateurs de jeux de cartes sont servis ce mois-ci ! Une nouvelle compilation de ce qui se fait de mieux dans le genre. **15 F**

4267 SCRABBLE +--



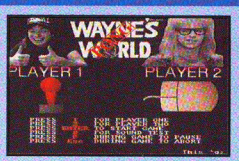
Enfin un jeu de Scrabble en français ! Ce programme reprend fidèlement toutes les règle du jeu de société. **15 F**

4268 MONCALA +++



Moncala est réputé pour être un des plus anciens jeux dans l'histoire de l'humanité... Maintenant sur votre Amiga ! **15 F**

4269 WAYNE'S PONG --+



Un jeu de Pong complètement délirant accompagné de nombreux bruitages et graphismes tout droit issus du film.... **15 F**

4270 C-TOOLS V-6.0 -++



Compilation incontournable de ce qui se fait de mieux en matière d'utilitaires. indispensable pour votre Amiga. **15 F**

4271 SKATE TRIBE -+-



Vous voici dans la peau d'un skateur lancé à toute vitesse. Un jeu d'arcade original et amusant, réalisation irréprochable. **15 F**

4272 DEC. DE L'ATOME +-+



Voici deux disquettes qui vous apprendront tout sur la découverte de l'atome (un vaste cours en anglais) ***En deux disks.*** **30 F**

4274 HIGHT STUFF 1 --+



Slide-show érotique dévoilant les ébats amoureux de charmantes personnes. Réservé aux plus de 18 ans. **15 F**

4275 HIGHT STUFF 2 --+



Second volume de cette collection "brulante". Toujours réservé aux plus de 18 ans. A1200 et A4000 uniquement. **15 F**

4276 SUMMER BEACH 1 --+



Nouveau slide show érotique nous dévoilant les corps de rêve de ravissantes demoiselles. A1200 et A4000 only ! **15 F**

4277 SUMMER BEACH 2 --+



La suite de cette collection pleine de charme. De nouvelles images paradisiaques pour adultes. **15 F**

4278 BENEATH STEEL SKY -++



Preview jouable du dernier jeu d'aventure de chez Revolution Software. Un prochaint hit à voir absolument. **15 F**

Compatibilité avec différents systèmes : +-- (1.3 seulement) ++- (1.3 et 2.0) +++ (toutes machines) -++ (2.0 et 3.0) -+- (2.0) +-+ (1.3 et 3.0) --+ (uniquement 3.0)

TELEPHONE 59 59 19 37 DE 9 H A 17 H EN CONTINU, DU LUNDI AU VENDREDI

BON DE COMMANDE à retourner à BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

FRAIS DE PORT Logiciels DP

FRANCE

- A - Ordinaire	Gratuit
- B - Recommandé	15 F
- C - Colissimo (48 H) Ordinaire	20 F
- D - Colissimo (48 H) Et Recommandé	30 F

AUTRES DESTINATIONS

- E - Ordinaire Moins de 10 disks	10 F
- F - Ordinaire Plus de 10 Disks	15 F
- G - Recommandé Moins de 10 Disks	20 F
- H - Recommandé Plus de 10 Disks	30 F

Nom / Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Indiquez les numéros des disquettes que vous désirez...

Catalogue sur disquette 5 F		
Nombre de disquettes ____ x 15 F		
FRAIS DE PORT Voir tableau ci-contre	Port Ordinaire (Options A/E/F)	
	Port Recommandé (B/G/H)	
	Port Colissimo (48 h) (C)	
	Port Recommandé-Colissimo (D)	
Montant total (Règlement joint)		

○ Carte -Bleue ○ Mandat ○ Chèque

N° Carte-Bleue : ____ / ____ / ____ / ____

Date d'expiration : __ / __ *Minimum de 100 F pour les règlements par Carte-Bleue*

Signature obligaroire :

TEST

TITUS

RABBIT

TYPE :	PLATEFORMES
DISQUETTES :	1
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTROLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	67
ANIMATION	70
MUSIQUE	47
BRUITAGE	---
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	63
DUREE DE VIE	55

AMBIANCE	62
MANIABILITE	78
ORIGINALITE	69

Intérêt sur 1200	67%
Chargement	BON

67%

G&OD B&F

▲ - Le personnage est attachant

▼ - Le jeu lasse rapidement

▼ - La musique est vraiment prenante

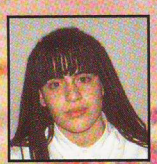
A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

FABIEN	2
IMRE	5
JEROME	7
SEVERINE	4
FRANCK	6

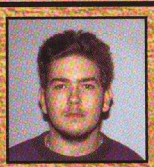
MOY = 4,8





Eh oui, comme son nom l'indique, RABBIT, c'est avant tout l'histoire d'un LAPIN qui doit, pour survivre, tuer des renards, des fourmiliers, des kangourous, des tornades (!), etc. Il doit aussi ramasser des petites fioles - qui lui rendent sa force et sa vitalité - et manger des carottes (Non ?!... Qui l'aurait cru : un lapin qui mange des carottes... ça existe ça ??). Il est tout mignon notre petit protégé, avec sa couleur bleu-gris, et ses grandes n'oreilles qui se baissent quand il s'accroupit. Oh ! mon petit lapinou, que tu as de grandes oreilles, que tu courres vite !... C'est pour mieux liquider mes ennemis, mon enfant... euh, pardon, je crois que je me suis trompée d'histoire... Bref, revenons-en au fait. Alors, notre " lapinou " court, saute, se roule en boule pour percuter et " assassiner " ses adversaires, et lorsqu'il trouve une fiole d'invincibilité, il court à toute vitesse : impossible de l'arrêter, et BOUM ! il se prend le bord de l'écran, ou un mur... c'est très rigolo !... Et pis quand il se fait mal, on voit des petits zozios tourner au-dessus de sa tête... c'est zoli tout plein ça ! Mais au fait, un lapin, ça court pas, ça saute ! Enfin bon, c'est pas grave, on s'y fait. Une fois qu'on a réussi à bien manipuler le lapin, le jeu paraît assez simple. J'ai bien dit " PARAIT ", car il n'en est rien ! Les méchants se font de plus en plus nombreux, et de plus en plus hargneux. De temps en temps on aperçoit une petite plaque avec une étoile ou, pour le niveau deux, un champignon : sautez dessus, c'est un tremplin ! Et alors là, on découvre pas mal de petites choses nouvelles. Avec ses deux niveaux à cinq tableaux, le jeu est assez intéressant, dommage qu'une fois arrivé à la fin du niveau deux, on revienne tout au début ! A part ça la qualité du graphisme est assez bonne dans l'ensemble, les paysages sont agréables, et les tableaux sont bien construits. Hélas, la musique ne suit pas : elle est vraiment trop synthétique et à force, ça fatigue. M'enfin, voilà un jeu de plateformes qui plaira sûrement aux plus jeunes d'entre vous, les "vieux" seront peut-être un peu moins passionnés, mais ils passeront un bon moment de détente... Si, si, je vous assure ! De toute façon, on ne peut que s'attacher à cette si mignonne créature !

LEYLA



AVIS

Un jeu mignon tout plein qui s'adresse aux grands enfants que vous êtes restés. Les graphismes sont plus qu'acceptables, la musique est belle mais très vite prenante. Le jeu en lui-même ressemble de beaucoup à SONIC sur console sauf que ce n'est plus un hérisson mais un lapin. Un jeu à réserver aux moins de 14 ans et aux plus de 77 ans.

DAVID



AVIS

Bzzzzzzzzzz-zzzzzzzzzzzz-zzzzzzzzzzzz-zzzzzzzzzzz-zzzzzzzzzzzzzzzz....!!! Ceci vous paraît-il concluant ? Rabbit, ce petit lapin à l'air malicieux, nous fait parcourir une série d'épreuves tout à fait ennuyeuses et sans intérêt. Les graphismes sont fades et banals. En bref, ce jeu conviendrait a une classe d'âge assez jeune. Bzzzzzzzzzz....!!!

SEVERINE





APOCALYPSE



Quoi! Un jeu d'hélicoptère! pourvu que ce soit Comanche. Ca alors! C'est pas Comanche mais ça s'appelle Apocalypse et c'est Virgin qui vient de nous le pondre. Bon ben d'accord, voilà que je m'en vais te le tester. Rien à dire, Apocalypse est l'une des meilleures réussites du shoot'em up version arcade dans le domaine de l'hélicoptère. Inspiré de Desert Strike, le but du jeu est pratiquement le même. Vous devrez aller délivrer vos compagnons qui ont été fait prisonniers de guerres dans la jungle de Majipoor. Vos ennemis sont installés dans cinq sections principales gardées par d'impressionnantes forces : armées terrestres ou aériennes. Votre mission sera de ramener le plus possible de prisonniers mais surtout de détruire un cuirassé qui mouille dans le port de Majipoor. Quand vous le croiserez, n'hésitez pas à sacrifier une partie de vos armes pour le détruire. Mais votre mission ne s'arrêtera pas là, puisque votre compagnon est détenu dans un temple en ruines et qu'il compte sur vous pour aller le récupérer.

les options:

Vous disposez de trois hélicoptères que vous utiliserez l'un après l'autre. Ceux-ci sont évidemment équipés de quatre armements différents. Durant votre partie vous croiserez des parachutes transportant des armes qui remplaceront celles que vous aurez dépensées, n'oubliez pas de les prendre car votre armement n'est pas illimité.

Pour conclure:

Les graphismes de bonne qualité vous donneront envie d'avancer dans le jeu. Mais méfiez-vous, si vous passez un niveau supérieur évitez d'y perdre car vous serez obligé de recommencer au début du jeu (sans pitié Virgin!). Allez donc vite acheter cette petite merveille sans tarder, vous ne serez pas déçu.

FABIEN

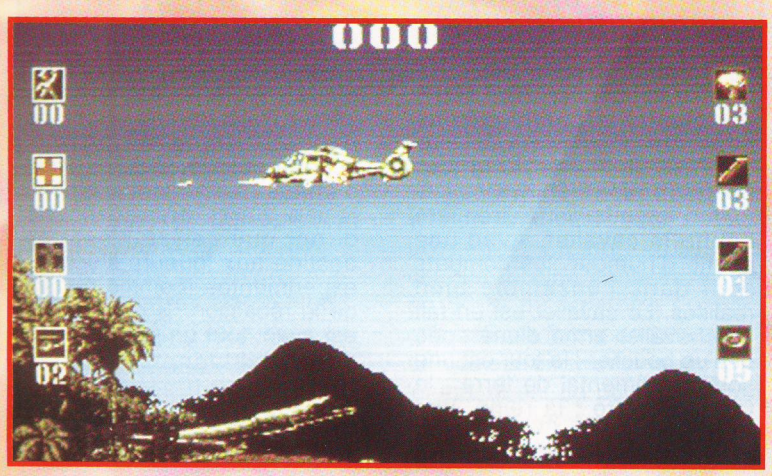


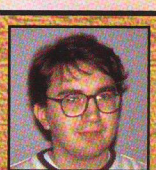
AVIS

Alors comme ça Desert Strike a bien marché ? Je plaisante. Apocalypse n'est pas tout neuf, mais il est assez bien réalisé dans l'ensemble. Enfin presque, les graphismes craignent un peu. Un exemple comme quoi on peut s'amuser avec un rien... Moi, j'aime bien : un jeu un peu naze mais l'ambiance et l'intérêt sont excellenst.

LAURENT







AVIS

Ce Jeu est assez sympa dans sa conception. Vous dirigez un hélicoptère, et vous devez tirer sur tout ce qui bouge. L'impression de profondeur est assez bien rendue. Ce n'est pas ce que j'appelle un hit. Mais bon, ne soyons pas trop méchant, car il y a pire comme logiciel. Je ne vous le conseille que si vous êtes kamikaze ou bien si vous aimez vous prendre la tête.

FRANCK



TEST

VIRGIN

TYPE :	SHOOT'EM UP
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	83
ANIMATION	83
MUSIQUE	71
BRUITAGE	86
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	84

AMBIANCE	85
MANIABILITE	91
INTRO	43

Intérêt sur 1200	90%
Chargement	BON

90%

G&B OD&F

▲ - Le jeu est des plus intéressant
▲ - Les graphismes sont d'une excellente qualité.

▼ - On perd trop facilement
▼ - L'intro qu'est pas géniale

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

Cote de popularité

IMRE	8
CYRIL	6
FRANCK	6
LAURENT	5
DAVID	7

MOY = 6,4

TEST

INTERPLAY INFOGRAME

TYPE :	COMPILATION
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	1Mo
CONTRÔLE:	Souris/Clavier
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	58
ANIMATION	60
MUSIQUE	65
BRUITAGE	51
PRISE EN MAIN	76
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	85

AMBIANCE	69
ORIGINALITE	80
ERGONOMIE	71

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

80%

G&B OD F

- ▲ - 3 jeux en un
- ▲ - Une compilation intelligente
- ▼ - Un pauvre Tétris
- ▼ - Les graphismes sont pas géants

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

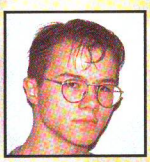
Cote de popularité

CYRIL	7
IMRE	7
DAVID	6
LEYLA	8
FRANCK	7

MOY = 7

LES INDISPENSABLES





Décidément je me paye toutes les compil' ce mois-ci... Je découvre en même temps que vous, ces trois jeux de chez Interplay et Infogrames. Battle Chess (un jeu d'échecs), Tetris (vous ne connaissez pas !?) et Seven Colors (vous connaissez !?). En conclusion, un très bon regroupement de jeux de réflexion.

BATTLE CHESS

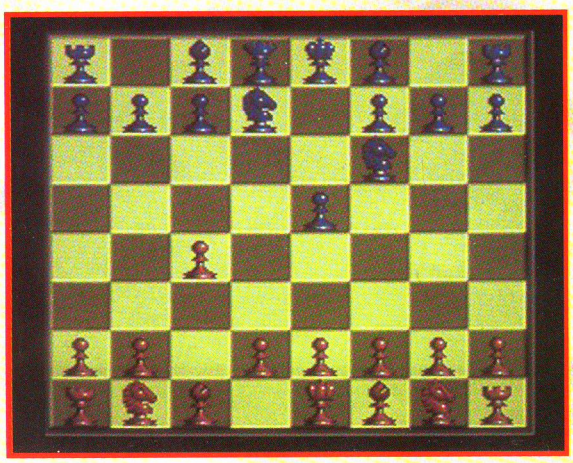
Vous voulez un bon jeu d'échecs, vous voulez apprendre sans vous prendre la tête, ou tout simplement vous voulez jouer aux échecs... Alors Battle Chess est pour vous. Bon fini la pub, ce jeu d'échecs n'est pas comme les autres, en plus d'utiliser des règles standards du jeu d'échecs (heureusement!), il nous propose une petite scène de bataille lorsque un autre pion se fait bouffer. Bien sur, il y a plusieurs combinaisons pour chaque attaque. Par exemple, la scène où la tour bouffe le pion ne sera pas la même lorsque cette première bouffe le cavalier. Avec une pointe d'humour, les combats sont dans l'ensemble bien réalisés. Le cavalier est en fait un chevalier armé d'une épée et d'un bouclier ; la tour est une sorte d'élémental de terre ; le fou, un prêtre ; la reine, une magicienne ; les pions sont des soldats et le roi est un vieux sénile avec un sac rempli de gadgets (flingue, bombe, sceptre faisant office de fléau d'armes...). Personnellement, je me marre bien. Certains diront que ce jeu n'est pas destiné aux joueurs d'échecs expérimentés (comme certain de la rédaction...), mais un jeu est avant tout un jeu... (phrase du mois).

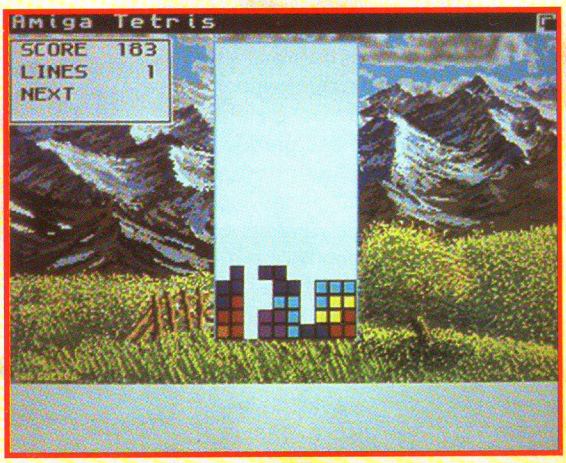


AVIS

Ah ! MON jeu... C'est vrai, TETRIS date un peu, mais le jeu en lui-même ne perd pas de sa valeur. Bon, d'accord, empiler des briques, c'est pas très passionnant, mais on verra ce que vous direz au dernier tableau ! De plus les décors (statiques, mais jolis) et la musique (russe) nous mettent dans l'ambiance (russe...). Sinon, on a aussi BATTLE CHESS qui, comme son nom l'indique (pour les anglophiles), est un jeu d'échec. Les dessins sont supers, et puis y'a pas mal de touches d'humour qui valent la peine d'être vues... et entendues ! Dommage qu'il soit un peu lent... M'enfin bon... On s'y fait !

LEYLA

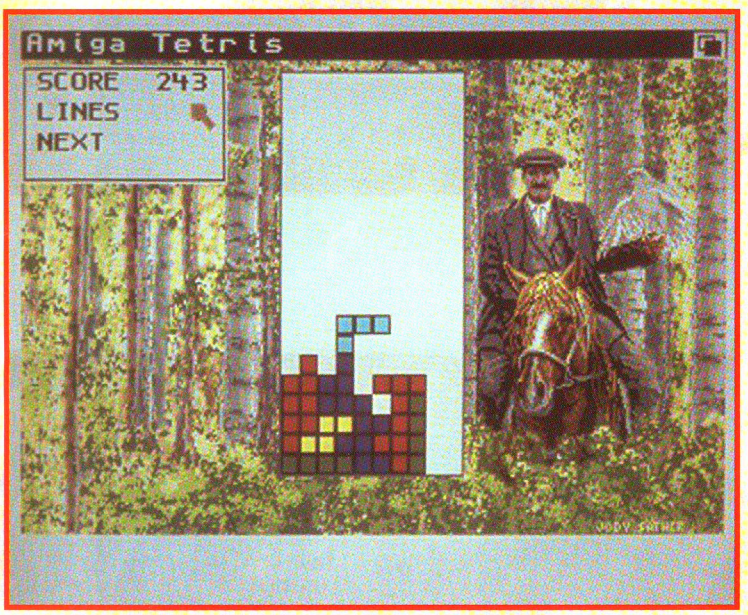






UNE ENVIE DE DELIRES ?

36 68 74 08

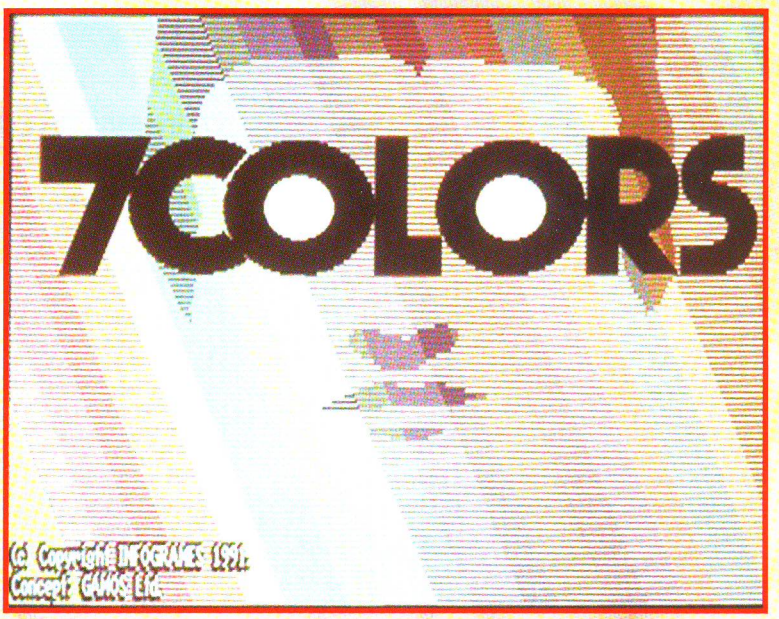




AVIS

Et voici en direct live, mon avis sur la compil' intitulée LES INCOMPARABLES ! Parlons tout d'abord du jeu d'échecs : en 3D, il est hyper sympa, particulièrement lorsque deux cavaliers s'affrontent et que leurs membres se coupent et tombent par terre (quasiment gore !). Il a tout de même un gros inconvénient : il est relativement lent (mais tout est relatif !). Concernant TETRIS, je dirais qu'il n'a rien d'exceptionnel, mais qu'il peut cependant servir de passe-temps. Par contre, j'associerais la musique à un terme que j'emploie très fréquemment, Eh oui, c'est une une une..... DAUBE !

ISABELLE



TETRIS

Que dire de ce jeu... Bon, je vais tout de même en parler, pour les plus néophytes d'entre vous. Tetris est un jeu de réflexion. Tetris est un jeu banal. Tetris est un jeu que je n'apprécie pas. Tetris est sûrement le seul jeu dont l'ancienneté dépasse l'âge des machines où il tourne. Tetris est disponible sur toutes machines ou consoles. Bon stop ! Voici le concept : vous avez un tableau rectangulaire, à la verticale. Des formes de diverses tailles (ou formes) descendent du haut du tableau de jeu et c'est à vous de les déplacer pour former des lignes. A chaque ligne créee, toutes les lignes incomplètes descendent d'un cran. Plus vous faite de ligne, plus la rapidité du jeu augmente. Vous faites un "Tetris" lorsque vous descendez quatre lignes d'un coup. Dans cette version, de "belles" images apparaissent à chaque niveau passé. Tetris est un jeu à avoir, mais cette version n'est pas terrible. Il existe des Tetris d'une plus grande beauté graphique, et aussi d'une plus grande convivialité (Tetris à trois dans le domaine publique).

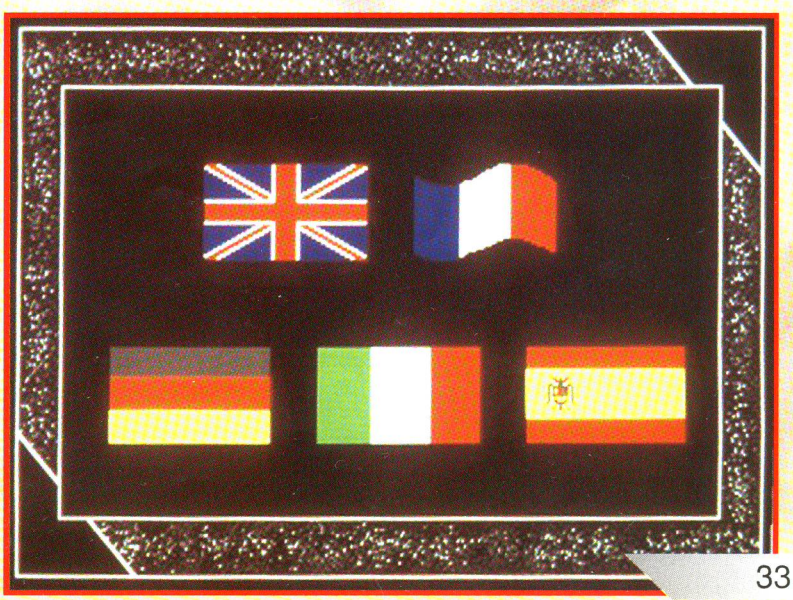
SEVEN COLORS

Seven Colors, un autre jeu de réflexion est disponible sur cette compilation. En partant de votre base, vous devez procéder, en changeant à chaque tour de couleurs, plus de 50 % du territoire à conquérir. Sous forme de losanges de couleur différente, le jeu en lui-même est un peu brouillon. On peut jouer seul ou à deux. Pas géant ce jeu !

LA FIN...

Dans cette compil', une bonne brochette de jeux intellectuels, à posséder si vous êtes un amateur du genre. Achetez-le au moins pour Battle Chess. Car la qualité des autres laisse un peu a désirer...

LAURENT



TEST

INFOGRAMES

TYPE :	COMPILATION
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	78
ANIMATION	---
MUSIQUE	78
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	88

REALISME	81
CONVIVIALITE	79
ORIGINALITE	85

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

83%

G&OD B&F

▲ - Lemmings
▲ - Sim City
▼ - Populous

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

Cote de popularité

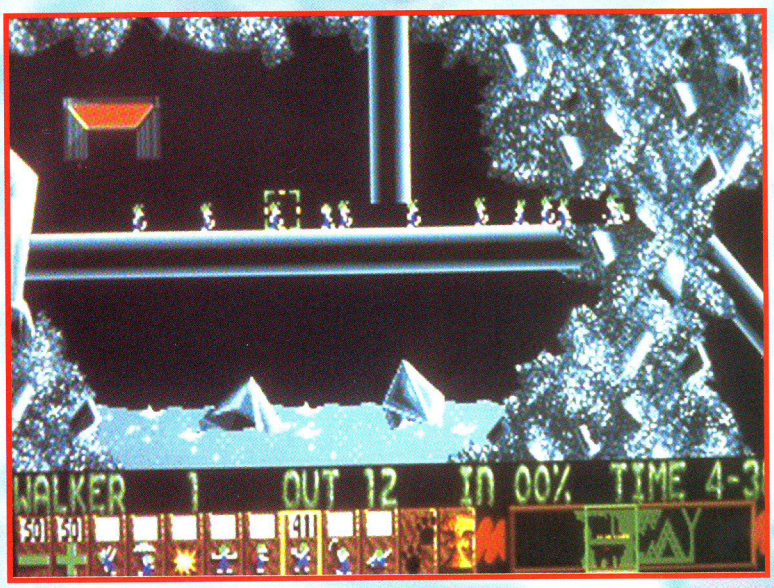
CYRIL	8
IMRE	7
LEYLA	6
LAURENT	9
FRANCK	7

MOY = 7,4

LES Vol. 2 INDISPENSABLES



Vraiment j'ai pas de pot. J'ai faux sur toute la ligne. Dans le numéro trois (cf avis page 48), je disais que les compils se font rares sur Amiga. Or dans le numéro quatre, elles arrivent par sac de dix tonnes. Bref (au bleu), cette compile est plutôt axée sur la réflexion. Vous devrez utiliser votre matière grise.



LEMMINGS

Alors là, un grand jeu. Un petit chef d'oeuvre, qui a eu tellement de succès qu'il a été adapté sur presque toutes les consoles. Ce qui est assez rare. Les Lemmings sont de charmantes petites bestioles de couleur verte, vêtues d'un vêtement bleu. Elles se déplacent par tribus, et votre mission est de les faire aller de niveau en niveau à travers des passages de plus en plus complexes. La diversité des décors est assez importante. En effet vous avez une centaine de niveaux a complèter. Mais faisons un peu le détail d'un niveau. L'ordinateur vous indique avant chacun d'eux, le nombre de lemmings auxquels vous aurez à faire. Cela peut varier de 1 à 100. Ne croyez pas qu'il est plus facile de diriger un seul lemming, plutôt que cent. Bon...vous avez ensuite un pourcentage de lemmings à sauver. En général de 50 à 100 %. Et pour finir, vous avez un temps à respecter. Tous vos lemmings doivent parvenir à la porte de sortie avant que le temps qui vous est imparti ne se soit écoulé. Vous avez également un schéma du niveau, ce qui vous donne une idée de la galère dans laquelle vous allez vous fourrer....Ah si j'avais su, je serais resté couché ce matin. Vos lemmings sont dotés de certaines qualités, mais encore

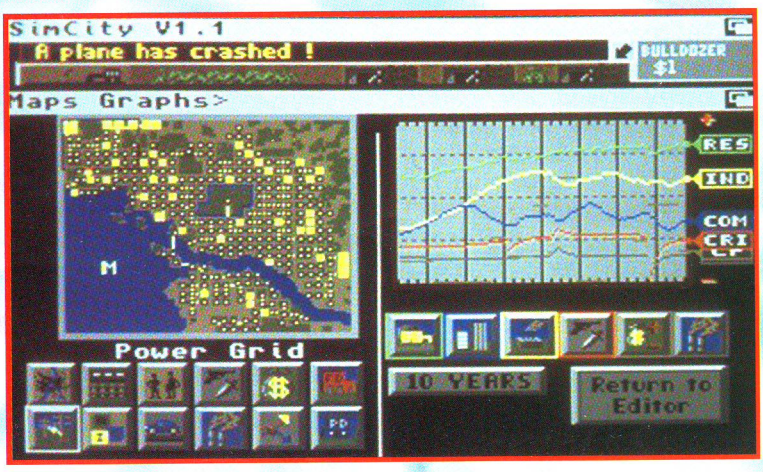


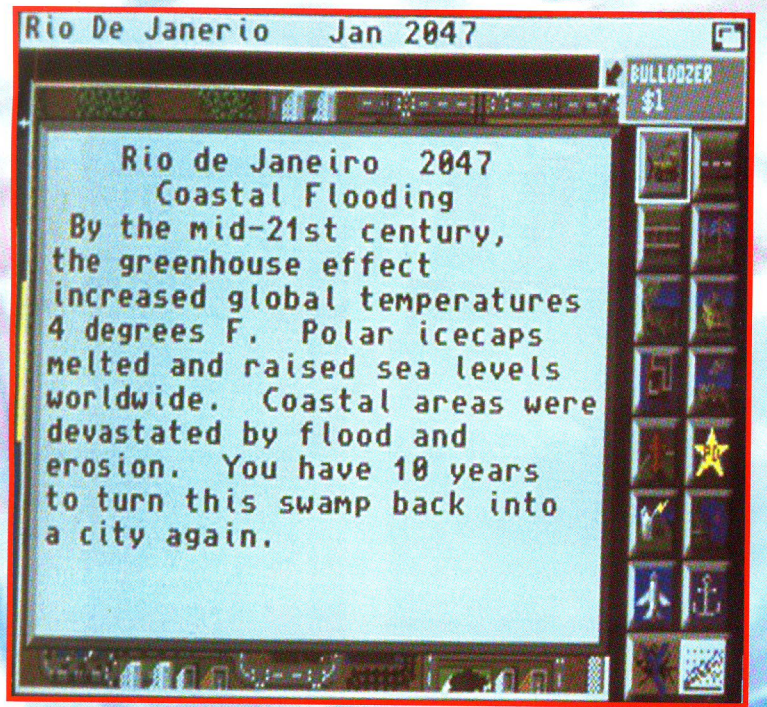


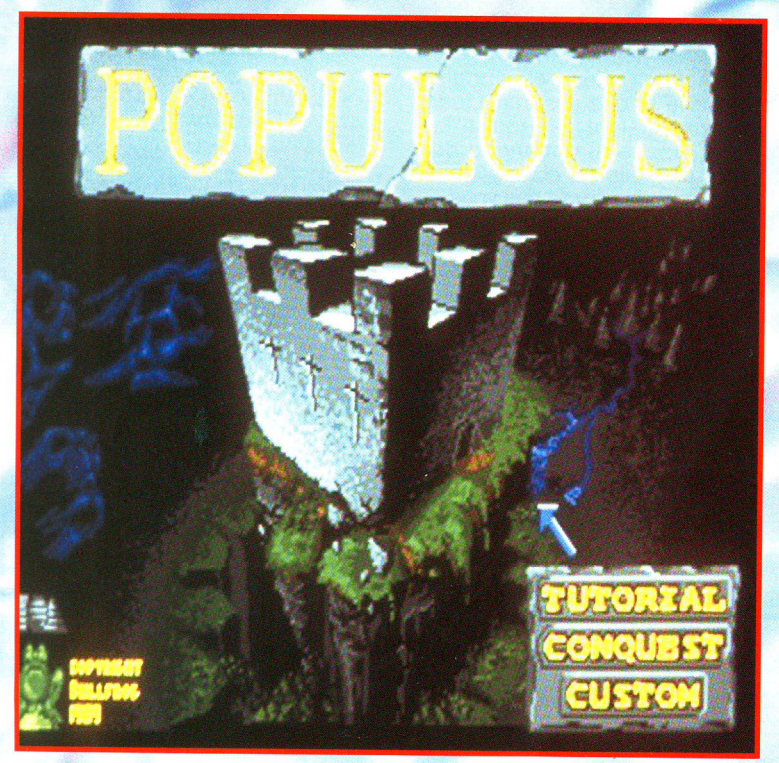
AVIS

Ils auraient pu mettre Christmas Lemmings, Sim City Deluxe et Populous II, mais ils ont préféré nous mettre les précurseurs de ces derniers. La "fusion" Psygnosis, Infogrames et Maxis nous propose une bonne brochette de jeux. Ca c'est une compil' comme j'aime ! Un jeu de reflexion, un jeu de stratégie, et... un autre. Je vous conseille fortement de l'acheter si vous ne possédez l'un d'eux. Ce sont des must du genre qui vous ferons passer des heures de jeux passionantes. Je repête achetez-les !

LAURENT





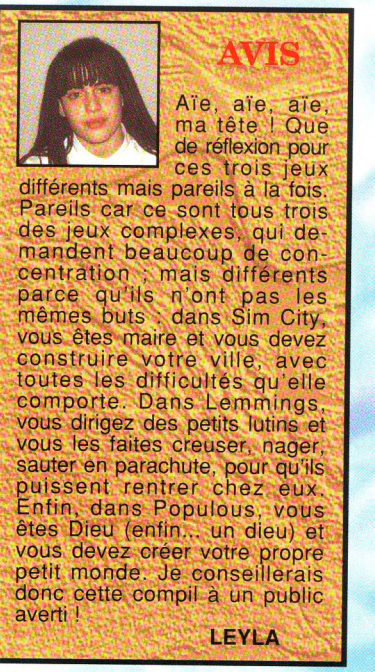


faut il savoir les utiliser. Vos bébêtes préférées doivent rejoindre la porte de sortie, mais c'est vous qui devez les y conduire, avec les capacités de chacun. Vous pourrez par exemple leur apprendre a creuser, leur apprendre à grimper, à construire un pont, ou les bloquer pour ne pas qu'ils fassent une chute dans le vide. Ce jeu est tellement complet et complexe qu'il me serait difficile, voir même impossible, de tout vous expliquer tellement c'est délire. Un data disk a été créé : une version spéciale Noël où les personnages sont habillés en père Noël, une suite sous le nom de Lemmings 2. Plusieurs démos du domaine public ont été conçues, mettant ainsi à rude épreuve nos petits amis. Par exemple "Anti-lemmings demo", "the lemmings revenche", "lemmings Vs aîro-toons", etc...

En tout cas, pour le résumer en quelques mots, lemmings est un jeu éclatant dans tous les sens du terme. Il vous divertira tout en vous rendant plus intelligent. Un jeu que je conseille à tous les passionnés du genre.

SIM CITY

La aussi, ce jeu est un régal. Vous êtes le maire d'une ville, et vous devez faire en sorte, qu'elle prospère dans la joie et la bonne humeur. Contrairement à ce que l'on peut croire, être maire, n'est pas une tâche facile. Vous devez au départ, construire une centrale électrique, (donc nucléaire, mais non électrique, car 80 % du courant électrique est nucléaire... hein ??? mon test, ah oui, je dois continuer mon test et ne pas faire une polémique à savoir si le courant électrique est oui ou non de source nucléaire). Bon, ou j'en étais. Ah oui, donc vous construisez une centrale électrique. Puis vous devez construire des zones résidentielles. Placez-les le plus loin possible de la centrale sinon votre ville risque de s'appeler Tchernobyl... Vous construirez ensuite des centres commerciaux et des usines pour que votre peuple puisse aller travailler. Des routes vous seront bien utiles, et elles ne coûtent pas trop cher, par contre, les voitures polluent l'atmosphère, et il est préférable de choisir le chemin de fer, qui lui, fonctionne au courant électrique (donc peut être nucléaire....bon j'arrête ok...), mais coûte plus cher. N'oubliez pas de placer des commissariats et des pompiers pour combattre un éventuel feu. Il faut bien répartir votre budget dans toutes les options et ne pas vouloir étendre votre ville trop rapidement, car sinon vous vous retrouverez sur la paille. Car si l'argent vient à manquer, la police qui sera moins payé, ne fera plus grand chose contre la criminalité, et donc, les voyous viendront saccager les routes, les voies de chemins de fer, et autres propriétés. De ce fait les habitants ne pourront plus se rendre à leur travail, et sans argent, ils n'achéteront plus autant dans les supermarchés, et c'est le début de la fin de votre commune. Mais pour éviter ce genre de choses, voici quelques petites astuces qui vous seront bien utiles. La première m'a été communiquée par Imré le grand, le rédac'chef d'Amiga Concept. Il faut placer des jardins autour des zones résidentielles, ce qui permet d'augmenter les impôts, car les maisons deviennent des maisons de luxe. L'autre m'a été communiquée par fax, par un lecteur qui nous explique qu'il est difficile d'augmenter la population et les imports. Pour résoudre ce problème épineux, durant les 11 premiers mois de l'année, mettez les impôts à 0 et au mois de décembre placer les à 20 000. Dans l'ensemble ce jeu est super. Je l'ai découvert il n'y a pas très longtemps, alors que je passais chez un copain qui y jouait sur SNES, et depuis ce temps, je ne le lâche plus. Même s'il est lourd à gérer, il reste quand même un très bon jeu. Une version 2000 (pas l'amiga 2000), devrait sortir sur Amiga. Sinon pour les fans du genre, Sim Life Aga, Sim ant, Sim Earth sont dans la même lignée.



AVIS

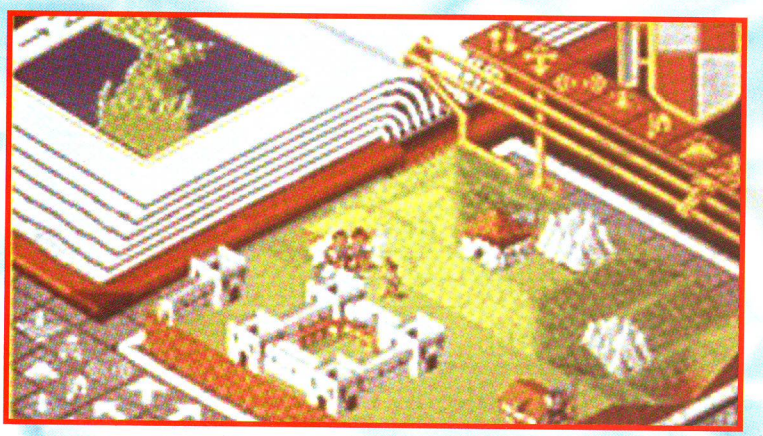
Aïe, aïe, aïe, ma tête ! Que de réflexion pour ces trois jeux différents mais pareils à la fois. Pareils car ce sont tous trois des jeux complexes, qui demandent beaucoup de concentration ; mais différents parce qu'ils n'ont pas les mêmes buts : dans Sim City, vous êtes maire et vous devez construire votre ville, avec toutes les difficultés qu'elle comporte. Dans Lemmings, vous dirigez des petits lutins et vous les faites creuser, nager, sauter en parachute, pour qu'ils puissent rentrer chez eux. Enfin, dans Populous, vous êtes Dieu (enfin... un dieu) et vous devez créer votre propre petit monde. Je conseillerais donc cette compil à un public averti !

LEYLA

POPULOUS

Il parait que ce jeu est un mythe. Le premier de toute une série du même genre. Bien sûr à part Populous 2, il y a eu de grandes quantités de jeux similaires à celui-ci, et le meilleur en date à l'heure actuelle est Génésia. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un dieu, qui doit régir un monde. Vous devez par exemple aplanir les montagnes et remplir les fossés afin que votre peuple puisse croître. Le logiciel est assez complexe et un peu lourd à gérer. Je préfére de loin Sim City à ce genre de jeux.
Dans l'ensemble cette compil est agréable et bien composée. Surtout grâce à Sim city.

FRANCK

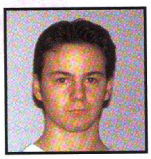


TEST

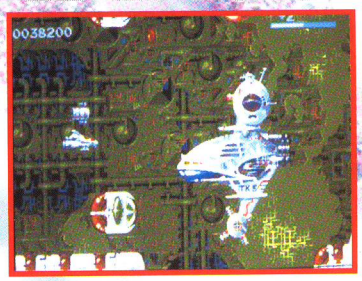
GREMLIN

CD 32

DISPOSABLE HERO



Testé le mois dernier sur le tout simple 500, Disposable Hero arrive sur la console CD 32. Je ne dirais pas ENCORE un bon shoot'em up sur CD, mais plutôt ENFIN un bon shoot'em up sur CD. En effet, ce petit jeu est d'une bonne fluidité et surtout d'une bonne maniabilité. Vous contrôlez votre vaisseau (vu de profil) allant de la gauche vers la droite et surtout ne devant toucher en aucun cas les parois du décor. Jusqu'ici rien de plus normal. Pendant votre déplacement vous



aurez le droit de vous arrêter dans des usines où vous changerez si vous le souhaitez l'armement de votre engin. Quatre armements sont disponibles et pour pouvoir en disposer il vous faudra récupérer des capsules apparemment appelées cyanotypies dans la notice du jeu. A noter d'ailleurs que celle-ci n'est pas d'origine française et que ses traducteurs ne possédaient pas tout à fait notre langue. Il y manque des mots, bref, elle est complètement décousue. Je ne vais pas vous en parler plus longtemps car ça vous gâcherait l'envie d'acheter cette perle rare. Au fait les musiques en option, sont exactement les mêmes que sur la version 500.

FABIEN



AVIS

Un gros n'avion qui tire partout: pan ! pan ! BRA-OUM !... Ouais, je l'ai eu !... Oh non, encore !... Y'a trop de bruit là-dedans. Et y'a même pas une jolie musique pour nous accompagner dans cette si périlleuse mission. Et puis c'est lent, si lent... Verdict : peut mieux faire. (Mais au fait, on n'a pas déjà vu ça quelque part ?)

LEYLA

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

GRAPHISME	80
ANIMATION	82
MUSIQUE	78
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	74

REALISME	78
CONVIVIALITE	82
SENSATION	76

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

75%

G&OD B&F

- La réalisation
- La maniabilité
- La difficulté

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

Cote de popularité

CYRIL	5
ALEXANDRE	3
JEROME	6
LAURENT	6
FRANCK	3

MOY = 4,6

PREMIER MAIL ORDER

	AM
A320 Airbus (USA)	249
Airbus A320 (Europe)	249
Alfred Chicken	A1200/CD32....199
Alien Breed 2	A500/A1200....209
Alien 3	229
Amberstar	199
Another World	149
Apocalypse	**199**
Arabian Nights	A500/CD32....129
Archer Macleans Pool	VOIR Excellent Games
Assasin S.E.	A500/CD32....129
A-Train	149
B17 Flying Fortress (1 Meg)	219
Bart Vs The World	199
Batman Returns	189
Battle Chess	CD32....219
Battle Isle '93	249
Beneath A Steel Sky	**229**
Big Sea	199
Birds of Prey	149
Body Blows	129
Body Blows Galactic	159
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199
Breach II	**249**
Brian The Lion	199
Bubba 'n' Stix	A500/CD32....199
Caesar/Cohort 2	CD32....249
Caesar Deluxe	249
Campaign 2	229
Cannon Fodder	**229**
Captive 2 Liberation	A500/CD32....229
Castles 2	A500/CD32....219
Championship Manager 93	199
Championship Manager '94 Season Disk	89
Chaos Engine	**A500/CD32....149**
Chuck Rock 1 ou 2	129
Civilisation (1 Meg)	A500/A1200....219
Cohort 2	219
Combat Classics	**229**
Combat Classics 2	179
Combat Air Patrol	199
Cool Spot	229
Cosmic Spacehead	199
Cruise For A Corpse	149
Cyberspace	249
Cybercon III	129
Dangerous Streets	CD32....219
Darkmere	**229**
Deep Core	CD32....199
Degeneration	CD32....219

	AM
Dennis	A500/A1200/CD32...199
Desert Strike	179
Detroit	249
Diggers	A1200....229
Dogfight	**229**
Donk	CD32....199
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania	199
Elite 2 (Frontier)	**A500/CD32....249**
European Champions	199
Excellent Games	**249**
Eye of the Beholder	149
Eye of the Beholder 2 (1 Meg)	229
F1	199
F17 Challenge	129
F17 Challenge/Project X	CD32....219
F117A Nighthawk Stealthfighter	229
Fantastic Worlds	229
FA Premier League Football	199
Fat Man	199
Fields of Glory	249
Fire Force	CD32....269
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flashback	189
Flight of the Intruder	89
Flight Simulator 2	**299**
Fly Harder	CD32....149
F Sim 2 Great Britain Scenery	159
F Sim 2 Japan Scenery	159
F Sim 2 Hawaiian Scenery	159
F Sim 2 USA No 7 Washington Scenery	159
F Sim 2 USA No 9 Chicago Scenery	159
F Sim 2 USA No 11 Detroit Scenery	159
F Sim 2 USA No 12 New York Scenery	159
Formula One Grand Prix	219
Fury of the Furries	CD32....219
Global Domination	289
Globdule	219
Goal	159
Goblins 3	249
Graham Gooch 2nd Innings (Data Disk)	129
Graham Gooch World Class Cricket	199
Grand Prix Circuit	219
Gunship 2000 (1 Meg)	189
Harrier Jump Jet	249
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blues	A500/CD32..129
Hired Guns	**209**
History Line (1914-1918)	199

	AM
Hoyle's Book of Games 2	149
Hunt For Red October	CD32....219
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Innocent Until Caught	229
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	189
Ishar 2	A500/A1200....229
Jack Nicklaus Golf	99
Jack The Ripper	299
James Pond 2	VOIR Excellent Games
James Pond 3	A1200/CD32....219
John Barnes European Football	109
John Madden	129
Jurassic Park	A1200/CD32....179
K240 -Utopia 2	219
Kingmaker	229
Kings Quest 2	129
Kings Quest V1	A500/A1200....269
Knights of the Sky	129
Labyrinth of Time	CD32....229
Lamborghini American Challenge	179
Laser Squad	129
Legends of Valour	299
Leisure Suit Larry 2	149
Lemmings 2 (The Tribes)	199
Lemmings Oh No Not More	249
Links - The Challenge of Golf	149
Lords of Power	249
Lotus Trilogy	A500/CD32....249
Manchester United Premier League Champs.	**219**
Microcosm	**CD32 ....319**
Micro Machines	199
Mortal Kombat	209
Mr Nutz	199
Naughty Ones	199
Nick Faldos Golf	A500/CD32....229
Nicky 2	199
Nigel Mansell World Champ	CD32....219
No Second Prize	A500/CD32....149
Operation Stealth	199
Oscar	199
Out to Lunch	A1200....179
Overkill (A1200)	199
Overkill/Luna C	CD32....219
Perfect General	VOIR Lords Of Power
Perihelion	**199**
Pinball Dreams & Fantasies	**249**
Pinball Fantasies	A1200....199
Pinball Fantasies	CD32....269
Pinball Magic	89

	AM
Pirates Gold	CD32....199
Police Quest 2	139
Populous & Promised Lands	129
Populous 2	VOIR Excellent Games
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Manager 2	189
Prince of Persia	89
Project X	129
Prophecy	219
Pro Tennis Tour 2	89
Psycho Killer	CD32....249
Puggsy	219
Quest For Glory 1	149
Quest For Glory 2	149
Qwak/Alien Breed S.E	CD32....219
Railroad Tycoon	VOIR Lords of Power
Reach for the Skies	219
Reach out for Gold	CD32....219
Red Baron	VOIR Lords of Power
Rome AD92	189
Rules of Engagement 2	249
Ryder Cup	A500/CD32....199
Sabre Team	129
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32....129
Second Samurai	**A500/A1200....199**
Secret of Monkey Island (1 Meg)	**129**
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy	A500/CD32....199
Sensible Soccer	CD32....179
Sensible Soccer 1.1 (92/93)	189
Settlers	**229**
Shadoworlds	129
Shuttle	VOIR Excellent Games
Silent Service 2	VOIR Excellent Games
Sim City Deluxe	249
Sim City + Populous	199
Sim City/Lemmings	219
Simon The Sorcerer	A500/A1200....249
Skidmarks	**199**
Soccer Kid	**A500/A1200....179**
Space Hulk	249
Space Legends	229
Space Quest 1	149
Space Quest 2	119
StarTrek	**A1200....219**
Streetfighter 2	129
Striker	89
Super Methane Brothers	199
Super Methane Brothers	CD32....249
Super League Manager	199

	AM
Syndicate	219
T2-Arcade	209
Tetris (7 colours)	169
TFX	A1200/CD32....249
The Blue And The Gray	**249**
The Greatest	199
Tornado	249
Town With No Name	CD32....249
Traps + Treasures	CD32....149
Trolls	A500/A1200/CD32....199
Turning Points	249
Turrican 3	A500/CD32....189
UFO	**249**
Ultimate Body Blows	CD32....199
UMS Compilation	299
Uridium 2	A500/CD32....199
Walker	199
Whale's Voyage	CD32....219
Wing Commander	129
Winter Olympics	219
Wiz N Liz	219
World Class Rugby (5 Nations)	129
Yo Joe	199
Zool	**CD32....199**
Zool	A500....99
Zool 2	A500/A1200/CD32....179

JOYSTICKS

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

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

ADRESSE .....

C POSTAL ..... VILLE .....

TEL .....

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA

NUMERO DE CARTE .....

DATE D'EXPIRATION ☐☐ / ☐☐

BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44.268.271.172 LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00

POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER

DEPT. AMCON4, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES

PRIX-FFrs

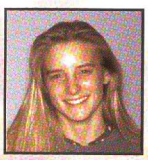
TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. .....

A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

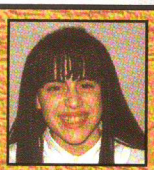
FURY OF THE FURRIES

CD 32



Vous connaissez la version de Fury of the Furries sur Amiga ? Et bien, elle est pratiquement identique sur console CD32. Voici son histoire mouvementée qui résulte du fantastique. Les Tinies sont des petites créatures poilues on ne peut plus malicieuses, qui ont un humour assez machiavélique. Un jour, les Tinies rebelles eurent l'idée de dérober un vaisseau spatial expérimental sur leur planète Skulmph. Les Tinies avaient donc pour but d'envahir la Terre.





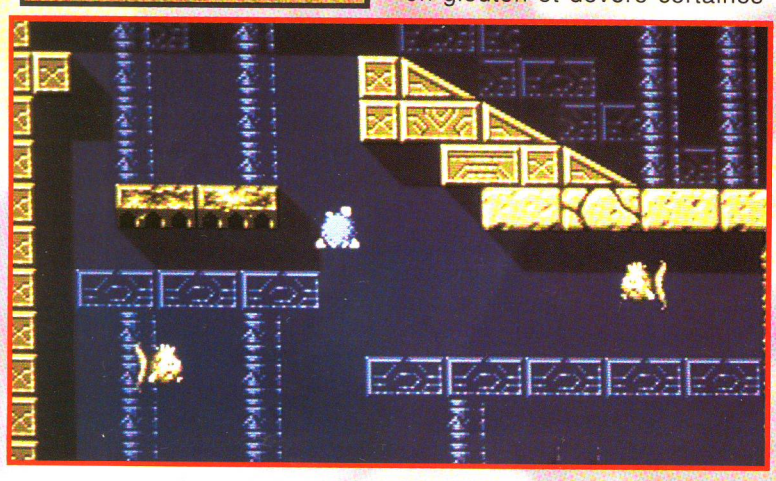
AVIS

Oh, les jolies petites bouboules de poipoils ! Fury of the furries est un jeu intéressant sous presque tous les points de vue. Les personnages sont amusants, les tableaux varient, et la musique est quand même assez jolie. Seul gros inconvénient que j'y trouve, c'est que ce n'est pas toujours facile de manipuler le personnage. Et pis en plus, y'a quatre Furries pour nous tous seuls ! C'est-y pas beau tout ça !

LEYLA

roi. Puis il se proclama nouveau souverain de Sklumph. Aujourd'hui, il ne reste que très peu de Tinies ayant gardé la raison. Ainsi leur mission sera de retourner sur la planète pour mettre fin au règne du roi maléfique. Une aventure assez périlleuse vous attend donc, car vous devrez parcourir une série de huit tableaux. Pour vous aider vous aurez la possibilité de changer de Tinies, je m'explique : lorsque votre Tinies est vert, il sera muni d'une corde pouvant s'agripper à n'importe quel objet, lorsqu'il est rouge, il se transforme en glouton et dévore certaines pierres et quand il est bleu, il se munit d'un tir. En ce qui concerne les graphismes, ils sont mignons et bourrés d'humour. Au moment fatidique c'est à dire à votre mort, il s'inscrira sur votre écran "devinez quoi ? vous êtes planté, vous êtes maladroit ou malencontreux." Serait-ce ici l'humour habituel et machiavélique des Tinies rebelles ? Il reste néanmoins un détail tout à fait gênant, celui de la maniabilité, en effet Fury of the furries est difficilement jouable surtout lorsque vous devez sauter. En bref, ce jeu est bien fait et ne manque pas d'originalité.

SEVERINE



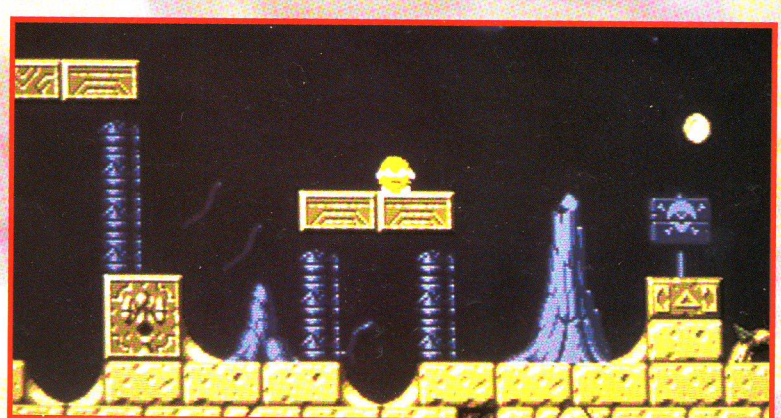


AVIS

Bon, ben Fury c'est toujours aussi chouette, il n'y manque rien (heureusement, y'manquerait plus qu'y nous enlèvent des trucs pendant la conversion CD !). Le jeu en lui-même est identique à la version de base (micro), c'est-à-dire qu'il n'y a pas même une couleur en plus ! Petit effort quand même au niveau de l'intro (saccadée d'ailleurs) et quelques petites séquences intermédiaires en pseudo 3D. Ca reste tout de même un très bon jeu.

IMRE

Heureusement cette malencontreuse aventure fut évitée de justesse. Les Tinies repartirent en direction de leur planète natale. Pendant que les rebelles étaient loin, le roi des Tinies convoqua tous ses savants. Pour rétablir l'ordre le vieux roi inventa une machine servant à transformer ces petites créatures en êtres plus sympathiques. Mais certains Tinies résistèrent à cette métamorphose. L'un des plus méchants prit la décision d'envahir le château, de prendre possession de la fabuleuse machine et de s'emparer du



TEST

KALISTO

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

GRAPHISME	85
ANIMATION	70
MUSIQUE	80
BRUITAGE	55
PRISE EN MAIN	55
DIFFICULTE	75
DUREE DE VIE	85

MANIABILITE	50
ORIGINALITE	85
INTRO	90

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

85%

G&B OD F

▲ - Original
▲ - Beaux graphismes
▼ - La maniabilité n'est pas bonne

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

Cote de popularité

FRANCK	8
IMRE	8
JEROME	7
LAURENT	5
DAVID	7

MOY = 7

TEST

GREMLIN

K 240

TYPE :	Stratégie/Simulation
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE:	Souris/Clavier
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	72
ANIMATION	79
MUSIQUE	82
BRUITAGE	93
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	92

ORIGINALITE	70
ERGONOMIE	82
INTRO	43

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

84%

G & B / OD & F

- ▲ - L'intérêt bien sûr
- ▲ - La durée de vie: aucune partie ne se ressemble
- ▼ - L'originalité, mais la recette a fait ces preuves
- ▼ - Les graphismes sont laids

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

Cote de popularité

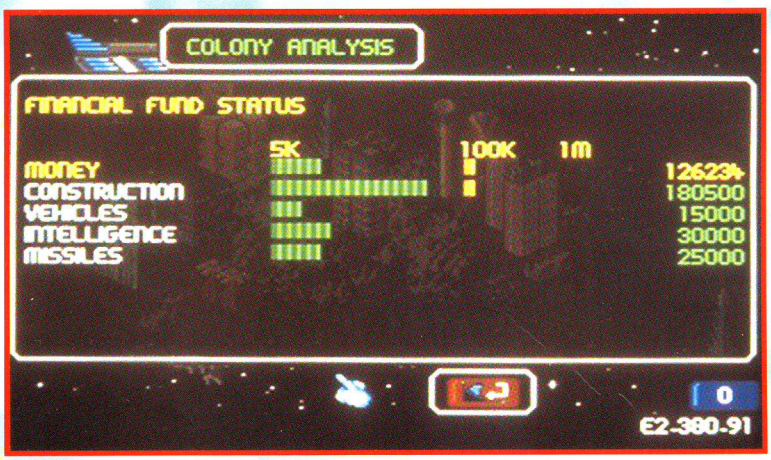
DAVID	6
IMRE	7
FABIEN	4
LAURENT	6
FRANCK	5

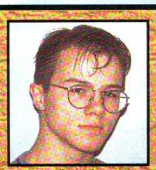
MOY = 5,6



En preview dans notre numéro 1, voici la version complète et définitive de K240. L'empire est né officieusement en 2215 sous le commandement de Parillo. Pour éviter la surpopulation, ce dernier a mis en oeuvre une gigantesque politique d'expansion. Son action fut récompensée en 2253, lorsqu'il fut officiellement déclaré Empereur. C'est son fils, Marcissus, qui lui succéda en 2274. Seulement voilà, le fils n'a pas les qualités de son père et s'avère même être un pur xénophobe. Ce fut la cause de nombreuses guerres avec les races aliennes. Résultat, Marcissus fut destitué en 2303. Et cette fois-ci, c'est sa fille, Lynn Salaria, qui fut couronnée Impératrice, la même année. Enfin une gonzesse ! Mégacool, puisqu'elle rétablit illicopresto la paix et ira même jusqu'à négocier un traité subtil qui mettra l'Empire dans une posture plus qu'avantageuse. A coté de ça, il existe deux importantes compagnies qui prospère. La première : SCI-TEK. Fondée en 2309, propose, à qui veut, d'acheter des droits de licence de plans et de fabriquer les produits. Ses bénéfices sont énormes et sa crédibilité intacte. L'autre : TETRACORP. Fondée en 2221, est plutôt spécialisée dans la fabrication de vaisseaux éclaireurs et dans l'équipement de détection pour la Flotte Impériale. Son succès n'est plus à démontrer. Pendant que l'expansion se poursuivait, à la recherche de mondes habitables et de ressources, les flottes d'exploration commencèrent à découvrir un nombre croissant de systèmes stellaires dont les planètes avaient été séparées pour produire d'immenses champs d'astéroïdes gravitant autour de l'étoile, appelés les secteurs fragmentés. Ceci rendait l'extraction des minerais précieux beaucoup plus facile. K240 est un secteur fragmenté occupant un cube spatial avec une section de 50 années-lumières. En tant que franchisé de TETRACORP, vous avez revendiqué une section de K240 et êtes prêt à commencer vos opérations minières dans les champs d'astéroïdes. Voici donc la situation actuelle. Un



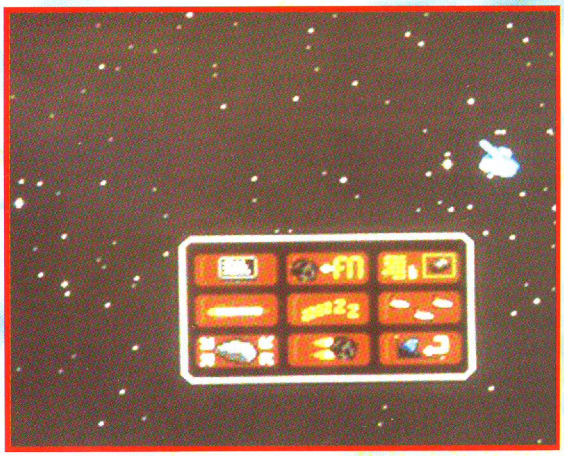




AVIS

Attention ! Pour ce jeu, les amateurs de notice bordélique sont de rigueur... En effet K 240 est, d'après les rumeurs, sponsorisé par Valium... Non sans délirer, K 240 est un bon jeu de stratégie spatial. Très complet, il me rappelle Elite 1 ou 2. Les créateurs pourront s'en mettre plein la tronche : créations de flottes, de vaisseaux, de colonies, et bien d'autres encore. Dommage que, la plupart du temps, les jeux de ce type sont si complexes à gérer. Mais le "réalisme" est parfait. Achetez ce jeu ! Pour les amateurs et les pros.

LAURENT







AVIS

Voilà un game... euh, oui pardon, un jeu qui vous fera devenir extra-terrestre, pour peu que vous ayez viré au vert comme Cyril quand il a commencé à y mettre la patte ; immense, c'est le premier mot que m'a inspiré K240. Si, comme moi, vous avez passé des nuits entières sur Deuteuros ou Sim City, là aussi vous risquez d'accrocher sérieusement. Au premier abord les graphismes sont BAH, pas très beaux mais ça s'oublie vite... Le plus grand bonheur, c'est peut-être cette voix féminine et sensuelle qui vient vous annoncer d'importants événements et même si c'est en anglais, ça fait plaisir à entendre (z'auraient pu mettre sa photo...).

IMRE

peu d'histoire ne fait de mal à personne, n'est-ce pas ?

LE JEU EN LUI-MEME

C'est clair, K240 est le digne successeur de la série des DEUTEROS, MILLENIUM et compagnie. Exploiter les ressources de l'espace, établir un véritable commerce, et peupler la galaxie, rien de nouveau, on connaît déjà ! De ce fait, le jeu ne brille pas par son originalité. Il ne brille pas non plus par son intro. Oui, les graphismes de celle-ci sont atrocement mauvais. Le son par contre, est exemplaire. Pendant le jeu, une voie féminine pulpeuse et franchement triquante vous informe, vous rappelle à l'ordre et vous avertit. Je n'ai pas fini de réécouter les "Astéroïd discovered", les "Equipment now fonction", les "Attention", les "Alert-Alert-Alert", rien que pour le plaisir.

Commencez donc par répartir vos crédits comme il se doit. Un conseil : privilégiez plutôt, au départ, la construction. Maintenant, vous pouvez construire vos bâtiments : résidences, générateurs solaires, centre de commandement, usine d'armement, filtre de décontamination (oui, parce qu'il traîne des radiations),



centre médical, mines (pour extraire le minerai), entrepôt, et radars sensoriels (pour découvrir de nouveaux astéroïdes). J'en passe et des meilleurs. Bien sûr, le jeu ne s'arrête pas ici puisqu'il va falloir gérer vos colonies. Leurs bonnes croissances dépendra de la population, de la sécurité, de l'autonomie et l'énergie. Il faudra qu'il y ait constamment suffisamment d'air, de nourriture et d'eau pour faire vivre vos colons. Le but du jeu est également et surtout de localiser et d'extraire des minerais pour les vendre à TETRA-CORP et à l'Empire. Tout ça pour devenir riche et célèbre dans la fraternité minière. C'est avec vos vaisseaux éclaireurs-que vous aurez préalablement construit que vous allez devoir prospecter pour évaluer la richesse de chacun des astéroïdes.

Evidemment, vous ne tarderez pas à tomber sur des territoires étrangers, envahis par des aliens. A vous de juger s'il vous est possible de casser le traité ou non. L'espionnage sera alors utile pour connaître l'ennemi. N'oubliez pas d'investir dans la recherche et d'acheter des plans à SCI-TEK pour accroître vos forces de survie et de frappe.

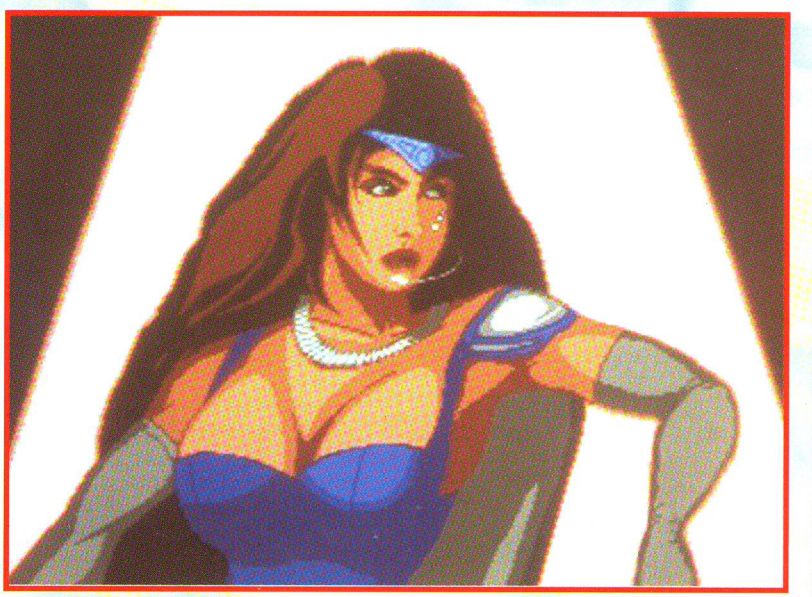
PAS SI SIMPLE TOUT CA !

Effectivement, le jeu est costaud et le nombre d'actions possibles est incroyable. Vous n'êtes pas arrivé au bout de vos peines, croyez-moi.

Cela dit, K240 vaut la peine d'être adopté. Là où ça coince un peu, c'est dans les graphismes. Mais rassurez-vous, l'intérêt reste intact.

Alors oui, c'est pas très original, mais la mixture est indéniablement prometteuse et convaincante. DEUTEROS, par exemple, l'a bien prouvé. Maintenant, on aime ou on aime pas le genre, mais ça... c'est autre chose !

CYRIL





UN JEU GRATUIT VOUS TENTE ? RENDEZ-VOUS PAGE 61

TEST

CD 32

DEEP CORE

ICE

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

GRAPHISME	73
ANIMATION	68
MUSIQUE	---
BRUITAGE	32
PRISE EN MAIN	92
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	72

AMBIANCE	72
ORIGINALITE	52
INTRO	77

Intérêt sur 1200	---
Chargement	EXCELLENT

66%

G&B OD&F

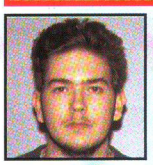
- ▲ - Une prise en main simple et rapide
- ▲ - Une difficulté bien dosée
- ▼ - Un manque d'originalité
- ▼ - N'exploite pas la machine

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

Cote de popularité

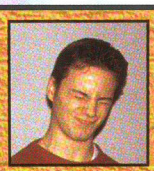
CYRIL	5
IMRE	4
JEROME	5
LAURENT	4
FRANCK	7
MOY = 5	





Les envahisseurs ont envahi les sombres fonds sous-marins de notre bonne vieille terre et vous avez été désigné, encore une fois, pour vous débarrasser de ces dangereux intrus. Cette mission, si vous l'acceptez, sera de détruire la poubelle spatiale de ces détritus intersidéraux venus polluer nos beaux océans bleus. Pour cela, il vous sera fourni un équipement d'homme grenouille ultra-sophistiqué et une arme de très bonne qualité dont la puissance de feu est cent fois inférieure à celle de vos ennemis. Bien sûr, si vous veniez à mourir, le magazine niera avoir eu connaissance de vos agissements. Les armes et autres bonus que vos pourrez trouver dans cette base ennemie seront considérés comme vôtres, ils ne seront ni repris ni échangés. Ces dangereux envahisseurs ne sont que des machines dont certaines possèdent un cerveau naturel. Vous aurez du mal à les détruire jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle arme et encore, certaines sont encore plus merdiques que la vôtre. Les tableaux sont trop répétitifs dans leurs décors et pauvres d'originalité. L'animation est très inspirée du jeu GODS, elle est lente et il n'y a aucun mouvement du corps du personnage lorsqu'il saute, ce qui aurait ajouté un peu de réalisme au jeu ainsi que de la musique comme celle que l'on peut entendre pendant la présentation. Les sprites sont assez détaillés sauf pour le héros ce qui est dommage car c'est quand même l'acteur principal. Les bruitages sont ignobles, dans le genre tchac-tchac-poum-poum on fait mieux! Les qualités de ce jeu sont sa prise en main qui est très aisé mais pourquoi ne pas avoir mis un bouton pour sauter au lieu d'une direction (je vous signale, mesdames, messieurs les programmeurs que le joypad de la CD32 posséde six boutons et qu'il faut vous en servir!), sa difficulté qui est bien dosée par rapport à la progression du personnage dans le complexe. Ceci en fait un jeu pour les amateurs d'action dont ils ne se lasseront pas si vite

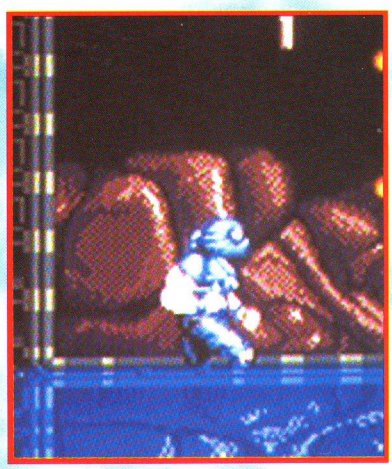
DAVID

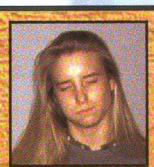


AVIS

A première vue, Deep core un hybride d'ALIEN et de GODS. En effet la présentation ressemble étrangement à celle d'ALIEN, quant au personnage, il est la réincarnation même du héros de Gods. Bizarre non ? Tout cela aurait au moins pu passer si le jeu avait été réussi..

FABIEN

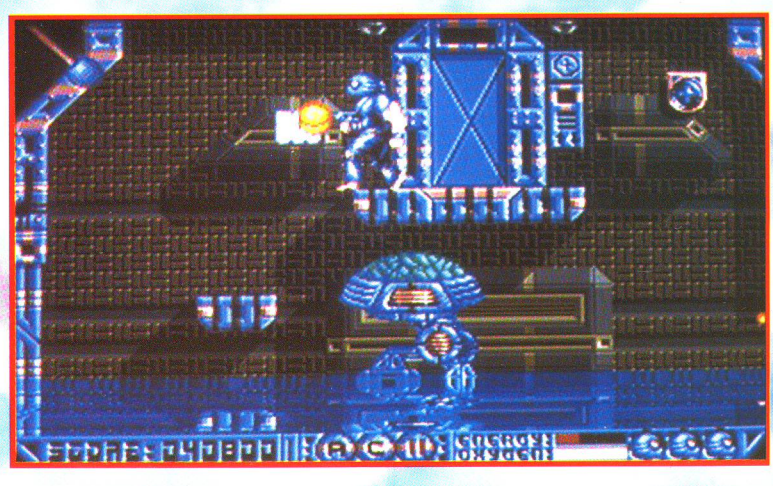




AVIS

Deep Core se résume en un seul mot : daube. Pardonnez-moi l'expression, mais les jeux où l'on fait pan-pan sur tout ce qui bouge, ce n'est pas vraiment ma tasse de thé. Les bruitages sont minables et banals. Les graphismes sont nuls et cafouillis. Là, je dirais, que c'est un jeu exclusivement réservé aux mâles, (je parle pour ceux qui font partie de la rédaction !).

SEVERINE






AMIGA



TEST

ALIEN BREED QWAK

TEAM 17

TYPE :	COMPILATION
DISQUETTES :	1CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1/2

GRAPHISME	35/80
ANIMATION	40/87
MUSIQUE	33/90
BRUITAGE	35/87
PRISE EN MAIN	75/88
DIFFICULTE	78/70
DUREE DE VIE	72/72

AMBIANCE	45/78
MANIABILITE	75/89
ORIGINALITE	12/72

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

QWAK 45%
A. Breed 89%

G&D
- Alien Breed
- Bonne jouabilité

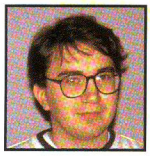
B&F
- Qwak
- Manque d'intérêt

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

Cote de popularité

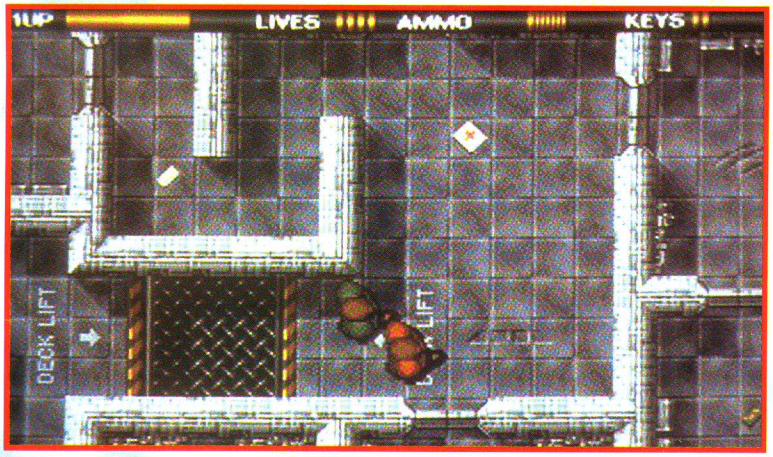
CYRIL	7
IMRE	7
JEROME	7
LAURENT	7
FABIEN	5

MOY = 6,6



Cette compil' comporte deux jeux. Un très bon jeu qui est l'édition spéciale d'Alien Breed et un autre qui selon moi est beaucoup moins bien et qui se prénomme Qwak. Dans l'ensemble ces deux jeux n'ont rien à faire ensemble. Je me demande qui a eu l'idée de faire une telle compilation, mais ces deux jeux me semblent incompatibles. Bon commençons par le plus mauvais, c'est-à-dire Qwak.





QWAK

Vous êtes un canard, et vous devez passer de niveau en niveau tout en ramassant divers objets sur votre passage. Ce genre de jeu à été développé des centaines de fois, et ce n'est pas ce dernier qui brille par son originalité. En effet quoi de plus banal qu'un coin-up, si ce n'est qu'un autre coin-up. Le meilleur du genre est bien Rodland qui diffère des autres, par son originalité et par son aspect très mignon. Mais revenons à nos moutons, ou plutôt devrais-je dire a notre canard. Les décors sont simples et n'exploitent en rien les capacités graphiques de la machine. Les compétences au point de vue animation et sonore sont à peine éxistantes. Je me demande presque si le jeu fonctionne quand la machine est éteinte. Bon je rigole, mais c'est très décevant, j'ai vraiment l'impression de me retrouver il y a quelques années devant mon Amstrad CPC 464, et encore cette machine, bien que vieille, est encore capable d'un meilleur résultat au niveau technique.. Sinon il n'y pas de grande différence avec la version amiga, sinon que le chargement est un p'tit chouilla plus rapide.

DEGOUTE

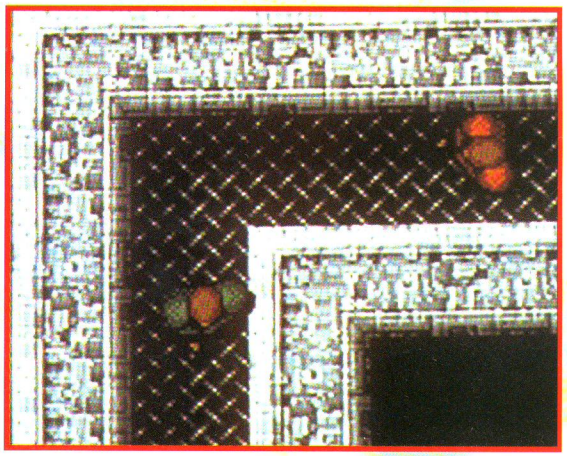
Je suis désolé, mais Team 17, nous avait habitué à de bons jeux, alors quand je vois une chose pareille, je suis ecoeuré. De plus, il n'y a aucune musique en direct to disk. C'est vraiment dommage, car les deux jeux ne prennent pas plus de 20 méga octets, sur un CD qui peut en contenir

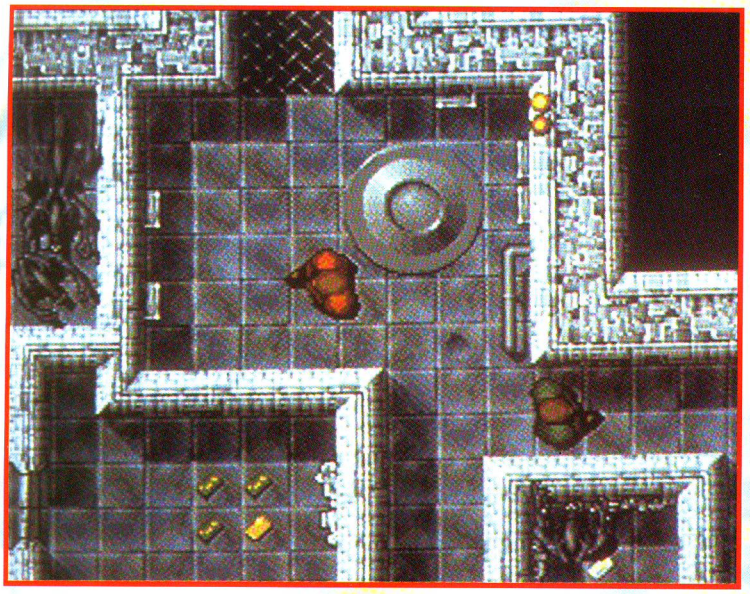


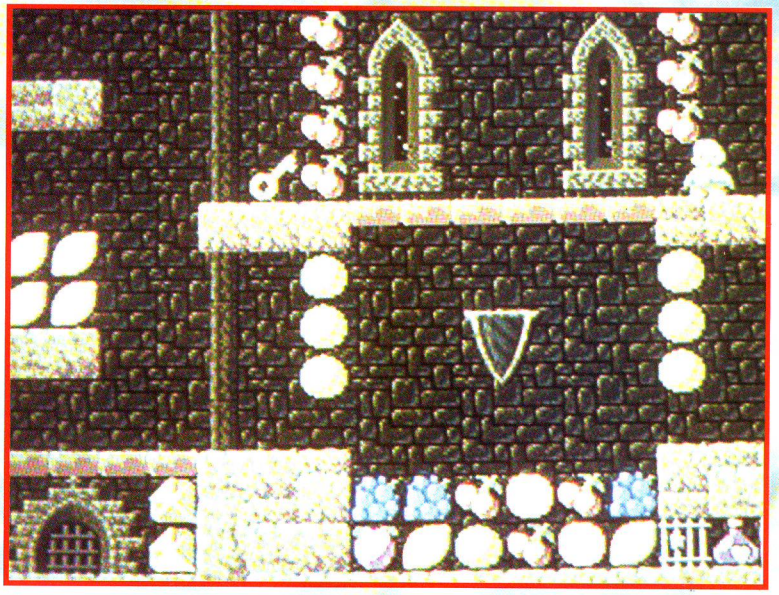
AVIS

Pas la peine de pavoiser sur l'un des deux jeux exclusivement réservé aux rédactrices du magazine répondant au nom de qwack puisqu'une fois arrivé au bout de tous les tableaux vous gagnerez le droit de recommencer au début...Cassez-vous donc la tête dessus si vous ne me croyez pas, vous vous rendrez vite compte que vous aurez mieux fait de vous amusez Alien, au lieu de contrôler un canard qui balance des oeufs et qui perd ses plumes dès qu'on le touche. Maintenant, c'est vous qui voyez!

FABIEN





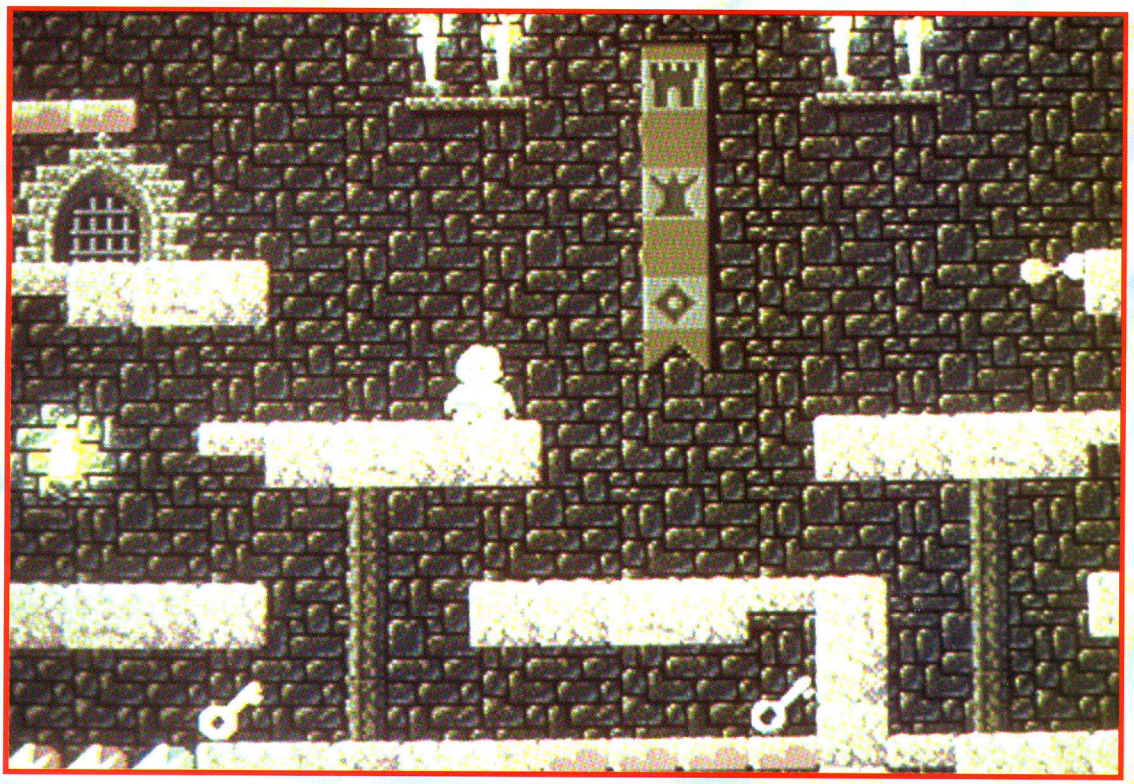




AVIS

Eh oui, le secret des compilations a encore frappé. Comme pour Project X / F17, on a ici un bon jeu et un autre un peu trop enfantin à mon goût. Alien Breed est, je trouve, très bien conçu ; on le prend en main très facilement, et puis ça défoule bien quand on explose tous les aliens (" les méchants " dans le jeu...). Ca m'a plu quoi ! Mais hélas, la (mauvaise) surprise c'est quand on découvre l'autre jeu. Un petit lutin - à l'air complétement idiot - qui doit juste lancer des fruits pour assassiner de pauvres petites bêbêtes et qui doit sauter partout, c'est pas vraiment mon truc... M'enfin, à vous de voir !

LEYLA



plus de 650.

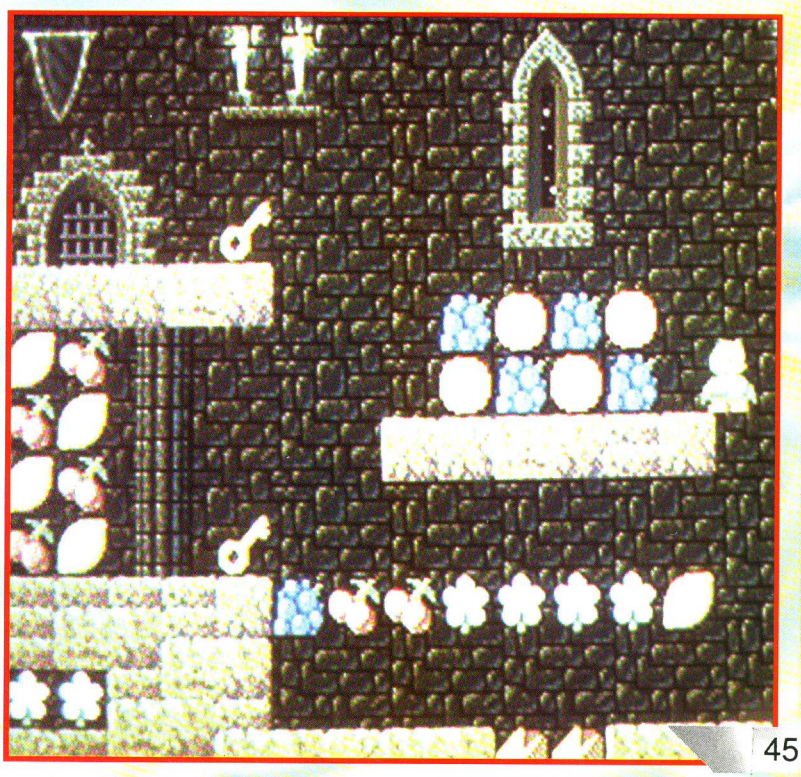
ALIEN BREED SPECIAL EDITION

Ah, eh ben voilà un bon jeu ! Normal c'est Team 17. Heureusement qu'il est meilleur que le précédent. Votre mission est simple, vous incarnez un homme et vous devez détruire tous les aliens qui passent devant votre mitraillette. Si vous jouez seul, vous risquez de le trouver assez dur, mais avec un petit peu d'entraînement vous deviendrez un redoutable guerrier.

UN MOMENT DE FRISSON

Schwarzenegger et Stallone n'ont qu'à bien se tenir. Y'a pas de place pour les gosses. Les aliens débarquent. Les musiques vous glacent de sang. J'ai peur. J'aurais mieux fait de rester couché ce matin. J'avance doucement dans les couloirs sombres et humides, mes pas résonnent. Une drôle d'odeur plane, mes mains se font moites, et bien que le fond de l'air soit frais, je transpire à grosses gouttes. Je marche sereinement à l'affût de pouvoir me défouler sur quelque chose. Dans de longs et étroits couloirs, j'avance péniblement, car la peur prend de plus en plus de place en moi. Tout-à-coup, un alien surgit de je ne sais où. Pris de panique je fais un bond en arrière, et me retrouve sur l'arrière train. Je m'apprête à prendre mon fling quand je m'aperçois que c'était mon équipier qui me demande en souriant. - Eh t'as pas du feu ? Là je l'ai regardé un instant.... Je lui ai souri...!!! Tu veux vraiment du feu...??? Et bien prends ça dans les dents tocard ! tacatacatacatacataca-taca..... Ah Ah Ah Ah Ah !!!! Inutile de me remercier, ce fût avec plaisir.

FRANCK



TEST

CD 32

PROJECT X F17

TEAM 17

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

GRAPHISME	83
ANIMATION	70
MUSIQUE	73
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	73
DUREE DE VIE	79

AMBIANCE	74
MANIABILITE	88
SENSATION	72

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

78%

G&B OD F

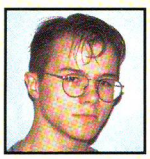
▲ - Project X
▲ - Les graphismes
▼ - F17

- [ ] A 500
- [ ] A 500+
- [ ] A 600
- [ ] A 1200
- [ ] A 2000
- [ ] A 3000
- [ ] A 4000
- [x] CD 32

Cote de popularité

FABIEN	8
IMRE	7
JEROME	7
CYRIL	8
FRANCK	8

MOY = 7,6



HISTOIRE DE COMPIL'...

La première compilation de TEAM 17 vient de sortir des ateliers. Elle comprend : le meilleur shoot'em up du moment à savoir Project X, ainsi que l'un des simulateurs de formule 1 des plus mauvais, à savoir F-17. Pour l'information, la deuxième compil' comporte Alien Breed 92 spécial édition et Qwak. Basées sur un principe simple (un top et une daube...), ces deux compil' valent le coup pour leur prix. Bon, fini le baratin...





AVIS

Beaucoup de couleurs et de très beaux décors pour Projet X (qui, il ne faut pas l' oublier, à été classé n°1 dans la logithèque idéale), et puis c'est d'une jouabilité sensationnelle. Par contre (peut-être pour compenser), F17 n'est qu'une banale course automobile (Vroom ! Vroom !) avec des paysages assez médiocres : bref, sans gros intérêt. Un bon jeu, et un autre... euh... moins bon, c'est le secret des compilations ! Mais moi je vous la conseille juste pour le premier qui, je pense, rattrape largement l'autre.

LEYLA



UN PROJET ? QUEL PROJET ?

Project X, shoot them up remarquable, est doté de formidables arguments pour vous faire craquer. D'abord le graphisme : les couleurs, d'une beauté rare, sont très bien réalisées. Les bruitages, les voix digits et la musique sont près de l'excellence. Le jeu, en lui-même, est basé sur un scénario banal mais là n'est pas le centre d'intérêt. Les niveaux du jeu sont très diversifiés, l'espace, la neige, etc... Un choix d'armes intéressant, je les dicte : canons, missiles, tirs de coté, plasma, magma et laser. Il y a aussi une possibilité de furtivité (invincibilité temporaire). Et pour finir, trois chasseurs stellaires sont disponibles : le Hunter, rapide, maniable mais limité en armement ; le Hyperion, sans avantage, ni désavantage ; et le chasseur lourd : lent et peu maniable mais d'une grande puissance de feu. Je vous le conseille fortement pour améliorer votre ludothèque, côté bourrin. Il est réellement très, très bien. D'ailleurs je le préfère largement à Microcosm. Passons au mauvais coté de la chose...



F-17, UN SIMULATEUR ? DE QUOI ???

TEAM 17, nous propose un simul' de bagnole, pauvre en intérêt. C'est un peu naze de le placer avec un si bon jeu comme Project X, mais tel est le destin des compil'... Pas grand chose à dire, quand on a que du mal à dire d'un logiciel. Mais bon, explications : gra-

phismes potables, les décors ne sont pas trop mal réalisés, la caisse ça va aussi. L'animation est correcte. Il y a un truc qui ne va pas, en outre que la vitesse est lente, et que ce n'est pas fluide. On ne ressent aucune sensation. Bordel ! On ne se croirait pas à la place de Prost ! Il fallait que ça sorte... Je ne comprends pas... En plus c'est sur l'Amiga CD-32. Et après on s'étonne que la console ne marche pas. Mort aux consoles, alliance pour les micros... Je m'énerve, il faut que je me calme. Bon revenons à nos moutons. Pour conclure : je n'aime pas du tout ce jeu.

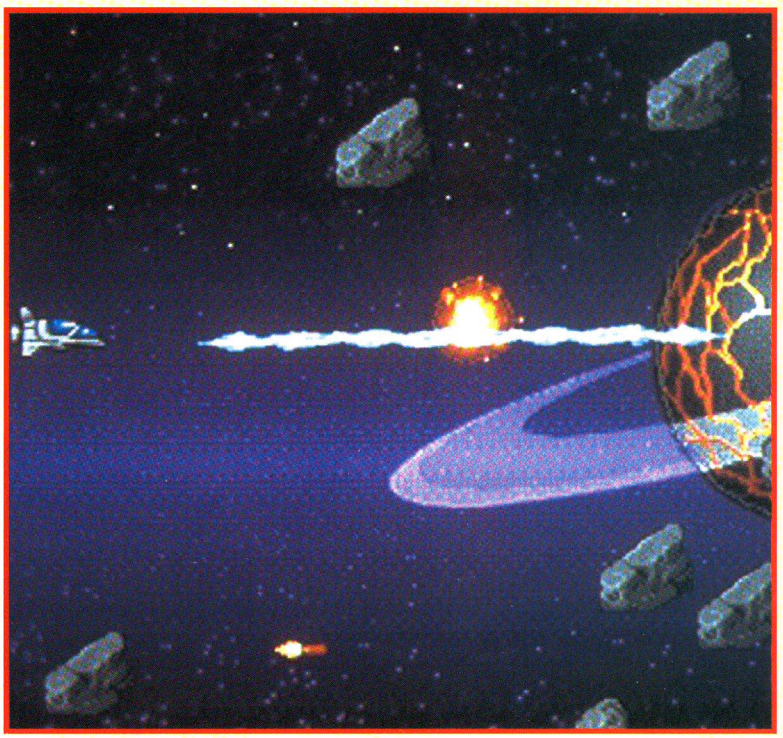
ON ACHETE OU PAS ?

Il faudrait que je fasse attention à mes titres, on pourrait me prendre pour un pirate... Alors l'éternelle question : oui, on achète. Pour Project X seulement. Le reste est toujours un plus. Mais attention, comme d'hab ne vous attendez pas une amélioration de la part des éditeurs pour ces versions reprises. Car ce sont des copies parfaites. Mais eux ils ont le droit... Ils sont en train de faire couler la réputation de l'Amiga CD-32. Peut-être qu'un jour, ils se réveilleront...

LAURENT









AVIS



Alors là, c'est du tout bon. Achetez les yeux fermés ! Vous aurez ainsi la chance de posséder le meilleur shoot them up et un jeu de tuture, pas extraordinaire, mais sympathique. Bon, c'est vrai que rien n'a réellement changé par rapport aux versions micros, mais que voulez-vous, le top, c'est le top ! Peut-être aurions nous pû avoir davantage de ziques, de graphs.. de tout quoi ! Allez, stoppons là les plaintes, et dégommons joyeusement, ensemble, du vaisseau sur PROJECT-X, histoire de se calmer les nerfs...

CYRIL

TEST

KRISALIS

TYPE :	STRATEGIE
DISQUETTES :	5
CONFIGURATION :	
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	74
ANIMATION	72
MUSIQUE	76
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	85

AMBIANCE	81
MANIABILITE	82
ORIGINALITE	79

Intérêt sur 1200	84%
Chargement	BON

84%

G&B OD F

▲ - L'intérêt est grand

▼ - La gueule du Sgt, ça me fait penser à un vieux jeu sur Amstrad

▼ - La lenteur du personnage

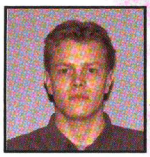
A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

DAVID	4
IMRE	6
JEROME	6
LAURENT	6
FABIEN	5

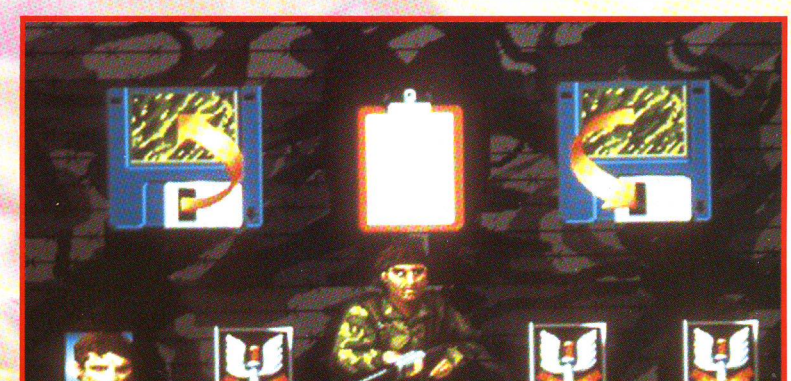
MOY = 5,4

SABRE TEAM



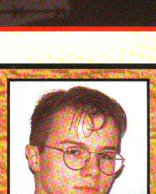
Fanas d'OPERATION JUPITER, voici ce mois-ci, SABRE TEAM. Ca faisait un petit bout de temps qu'on l'attendait celui-là ! Alors voilà, je m'y suis mis à fond et, très franchement, j'hésite. Ce qu'il y a de sûr, c'est que le jeu est prenant. Oui, parce qu'en écrivant ce test, j'ai une très forte envie d'y replonger ma cervelle. D'un autre côté, il y a certains apects du soft qui me font penser qu'il ne déchaînera pas les foules.





SABRE TEAM : LE PLUS

On va commencer par les points positifs. Comme je vous l'ai déjà dit, SABRE TEAM est prenant. Le but du jeu est d'investir une base ennemie, pour libérer des otages. Pour se faire, vous allez choisir vos troupes, de un à quatre personnages, et les armer de façon à ce qu'ils puissent faire face à une ribambelle d'ennemi sans peur et, surtout, sans reproche. A votre disposition : des fusils à pompes, des mitrailleuses, des armes d'assaut, des pistolets mitrailleurs et tout le tralala. Des munitions à gogo, des grenades, et une panoplie complète du parfait tireur d'élite. Vous voilà fin prêt à sauver vos compatriotes. Après avoir placé vos personnages devant l'immeuble ennemi, vous allez devoir y faire une visite, la plus dicrète au monde. A vous de définir votre plan stratégique d'attaque. Oui, car les ennemis rôdent et ne vous rateront pas au moindre



AVIS

Voici Sabre Team version 1200. T'es sûr que c'est pas la version 500 ? Non c'est la version 1200... Bah, où est la différence...? Sabre Team, dont je me suis pris la tête des heures pour parvenir à finir le premier tableau, est enfin disponible sur 1200 avec que de légères améliorations (c'est déjà pas mal, du moins c'est sur la voie...). C'est tellement dommage que sa lenteur soit un handicap majeur, ainsi que sa douteuse ergonomie. Par contre, quelques avantages, des scènes supplémentaires, l'absence des déplacements des otages et des ennemis accélére le jeu.

LAURENT







faux pas. C'est ici que vous devez localiser les otages et les ramener en lieux sûrs. Le jeu fonctionne par tour. Chaque personnage a un capital de points qu'il doit gérer et partager entre les différentes actions proposées. Vous pouvez, bien évidemment, vous déplacer, viser, armer, tirer, dégoupiller vos grenades, les balancer... bref, agir. L'interface est bien pensée et permet aux joueurs, via la souris, d'être complètement à l'aise. Le jeu est immense et, croyez-moi, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Mais...

SABRE TEAM : LE MOINS

Rien est parfait et SABRE TEAM le prouve plutôt bien. Au niveau des graphismes, c'est loin d'être exceptionnel. Soyons francs, c'est mauvais ! Les bruitages sont moyens et la musique quasi-inexistante. S' il n'y avait que ça, tout irait pour le mieux. Malheureusement, c'est au niveau de la jouabilité que ça coince. Les personnage avancent lentement, beaucoup trop lentement (même sur 1200). C'est pénible. D'autre part, lorsque vous tirez sur l'ennemi, la précision du tir est complètement aléatoire. On aurait pu nous concocter un système plus attrayant tout de même. Résultat : le joueur n'est pas complétement maître de ses actions. Une nouvelle fois, le hasard intervient. Dommage ! Au final, SABRE TEAM fait figure de vieux jeu, n'exploitant en rien les possibilités de notre machine adorée.



AVIS

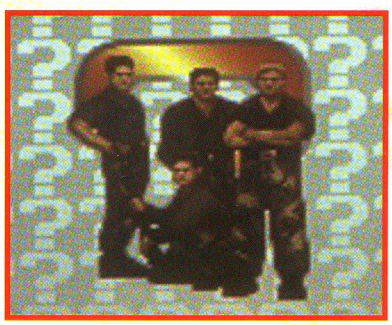
Les stratéges seront déçus de cette adaptation de la version A500. En effet l'animation est très lente, le scénario n'est pas très nouveau. Les points forts sont entre autres des graphismes assez bien travaillés mais ils manquent de détails, une très belle musique d'intro très rythmée. Une adaptation qui aurait pu être plus réussie si elle avait été un peu plus travaillé.

DAVID

ALORS, VALABLE OU NON ?

Pourtant, j'insiste, le jeu procure un réel intérêt. Alors, n'est-ce pas là le principal ? Certainement. Je regrette simplement, que tous ces points négatifs viennent noircir le tableau (de notes surtout !) et que l'on n'ait pas à notre disposition, un jeu qui, à mon avis, aurait pu faire un malheur et concurrencer le génial SYNDICATE de Bullfrog.

CYRIL



1 JEU GRATUIT
TOUT LES 100 APPELS AU
36 68 74 08



TEST

REVOLUTION

BENEATH A STEEL

TYPE :	AVENTURE
DISQUETTES :	15
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	8,3Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	97
ANIMATION	95
MUSIQUE	---
BRUITAGE	91
PRISE EN MAIN	97
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	98

ORIGINALITE	96
ERGONOMIE	98
INTRO	91

Intérêt sur 1200	97%
Chargement	MOYEN

97%

G&B OD F

- La bande dessinée
- L'optimisation ergonomique scientifico-intuitive
- Les graphs, l'intro... enfin TOUT
- Ben, rien à part les deux heures d'attente de l'installation sur DD

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

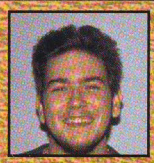
Cote de popularité

DAVID	10
CYRIL	9
JEROME	8
LAURENT	9
FABIEN	8

MOY = 8,8



AVEC SIMON THE SORCERER, LE MOIS DERNIER, NOUS AVIONS DEJA FAIT MENTIR TOUS CEUX QUI PRETENDAIENT QUE L'AVENTURE N'ETAIT PAS AU RENDEZ-VOUS SUR AMIGA. CETTE FOIS, ON PEUT CARREMENT PARLER DE CHEF D'OEUVRE POUR CETTE REALISATION QUI NOUS VIENT ENCORE UNE FOIS DU MONDE PC.



AVIS

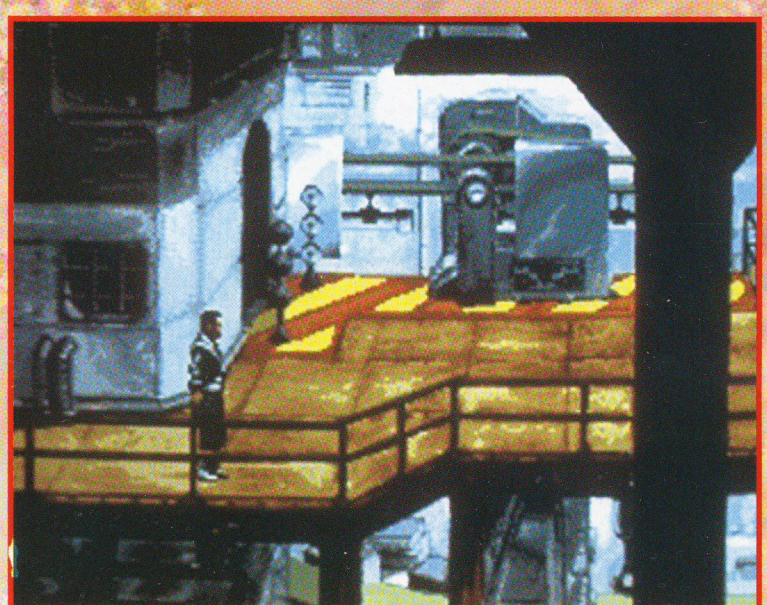
Super-extra-méga-génial ! Il est arrivé ! Quoi ! 15 disquettes ! Jamais nous n'avions vu ça sur Amiga ! Ce défaut est très rapidement compensé par la grande qualité du jeu. Depuis quelques temps, les jeux d'aventure animée en français, commencent à fleurir sur notre chère bécane (et oui, c'est le printemps). Nous avions commencé l'année avec le superbe "Simon the sorcerer" et voici "Beneath Steel Sky" ! Au jeu lui-même, il n'y a rien à reprocher : le scénario est un petit bijou d'intrigues dans lequel vous ne savez quasiment rien, les graphismes sont plus que superbes et il n'y a rien à reprocher à l'animation. Je le déconseille néanmoins à ceux qui n'ont pas de disque dur.

DAVID



DES ORIGINES DOUTEUSES...

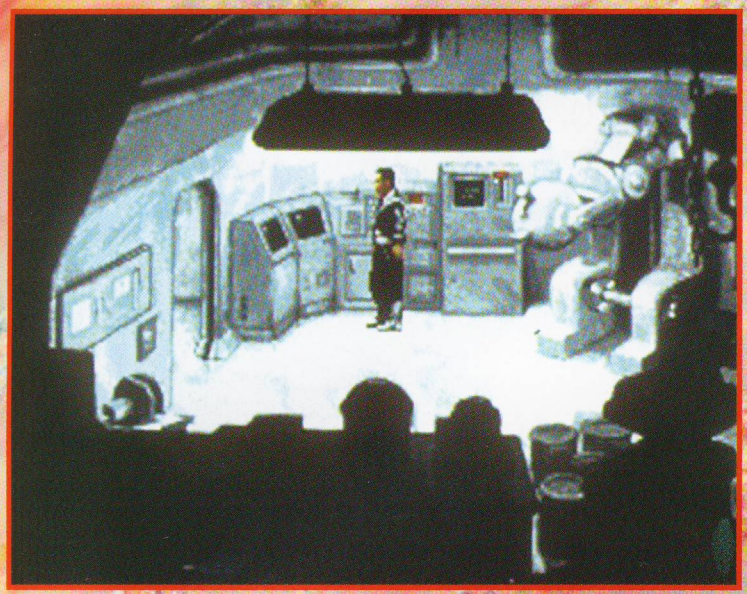
L'eau à la bouche vous vient déjà lorsque vous constatez, qu'avec le jeu, une superbe bande dessinée vous amorce l'intrigue de cette aventure du futur. Pour la petit histoire, vous avez été recueillis, très jeune, par une tribu d'indigènes du désert, puisque vous avez atterri par hasard chez eux ; enfin, pas tout à fait mais vous vous êtes plutôt scratché en hélico, accident pendant lequel vous vous êtes retrouvé orphelin (ben oui, désolé de vous l'apprendre mais votre mère est décédée dans l'accident). Baptisé Robert Foster par vos pairs, vous êtes devenu adulte et tout ceci n'est plus qu'un vague souvenir... Souvenir d'une vie citadine alors que, depuis, vous vivez de façon primitive jusqu'au jour où le calme de votre village se voit troublé par des soldats hargneux venus vous rechercher. Pourquoi ? Vous n'en avez aucune idée mais espérez bien le découvrir bientôt. Le village exterminé ; vous, capturé et reconduit en ville, vous subissez à nouveau, et heureusement cette fois, un crash d'hélico, ressemblant étrangement à celui qui vous a éloigné de votre mère. Ceci vous permettra de prendre la fuite... Vous vous trouvez donc dans cette ville de gratte-ciels (Union City), coincé pour le moment dans une usine sophistiquée...

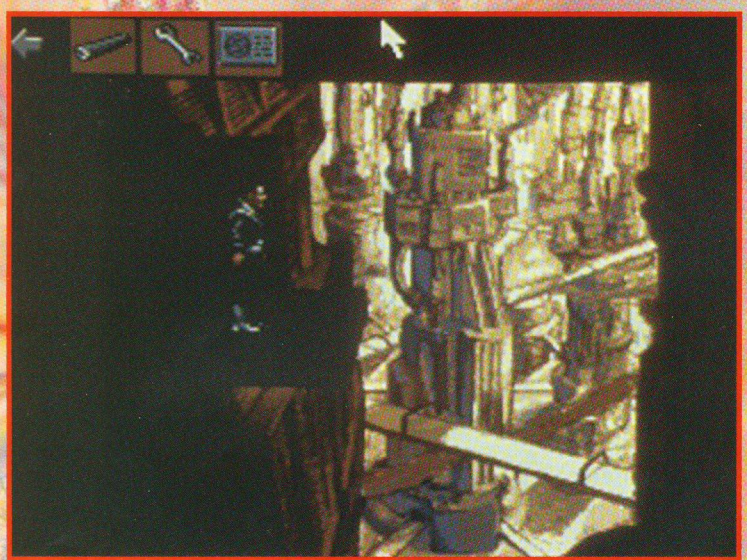


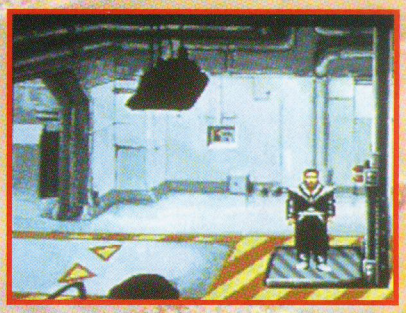
A LA RECHERCHE DU PASSE

En fait, c'est après Robert Overmann qu'ils en ont et apparemment ce serait votre véritable identité. L'usine dans laquelle vous avez atterri surplombe la ville et vous aimeriez bien en sortir pour aller inspecter au niveau du sol. Seulement, tous les accès ont été verrouillés et il va falloir être très malin pour passer quand même au travers.











AVIS

Les Amigaphiles aventuriers vont être ravis ! Tous les ingrédients sont réunis pour que BENEATH A STEEL SKY soit un hit en puissance. Sachant qu'il est traduit en français, ce jeu est accessible à tous, à condition d'avoir un disque dur. Oui, parce que sinon, c'est l'opération grille-pain. Le jeu tient en effet sur 15 disquettes ! Cela dit, le jeu est vraiment superbe. Je crois bien qu'il est capable de détrôner les meilleurs du genre. Continuez donc à nous pondre des chefs-d'oeuvre comme celui-ci, on pourra ainsi épater les potes et peut-être, un jour, faire de l'Amiga, la machine la plus appréciée et, pourquoi pas, la plus utilisée. Bientôt vous verrez, justice sera faite. Mais oui !

CYRIL

UN COMPAGNON INESPERE

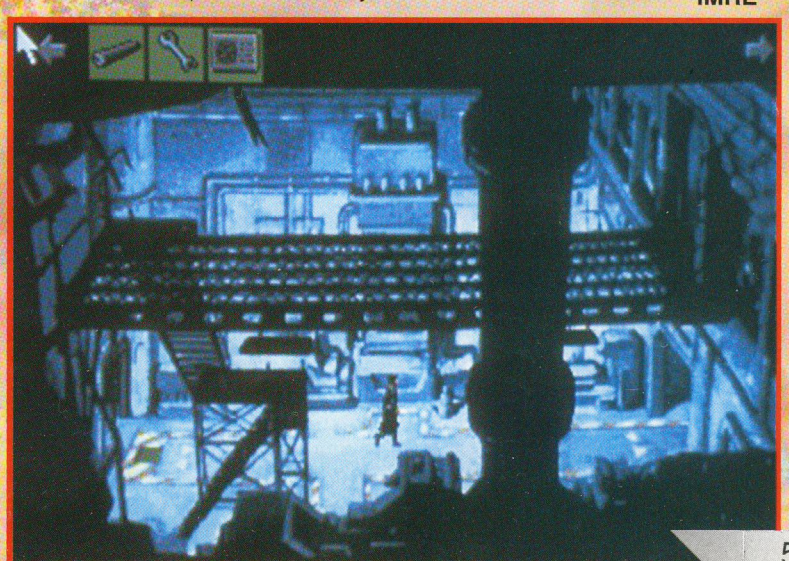
Durant toutes ces années au village, vous vous étiez découvert la passion de l'électronique et aviez conçu un petit robot parlant, du nom de Joey ; endommagé par l'arrivée des soldats, vous avez pensé à garder sa carte maîtresse, c'est à dire son cerveau. Joey, une fois reconstitué par vos soins, vous sera d'un grand secours dans votre quête, analysant tout ce que vous trouvez, ouvrant les portes infranchissables, anéantissant les systèmes de protection, il vous donnera même des indices inespérés (et bourrés d'humour !). Au fil de l'aventure, et selon les pièces que vous trouverez, vous pourrez lui ajouter de nouvelles caractéristiques très utiles.

UNE ERGONOMIE PARFAITE (ou presque)

Je n'ai pas eu l'occasion d'utiliser la version PC (on est Amigaphile ou on ne l'est pas !), donc pas de comparaison mais si la gestion de la souris est aussi efficace que sur cette version Amiga, alors là je dis chapeau ! Contrairement à presque tous les autres jeux d'aventure, ici il n'y a aucune action de disponible à l'écran sous forme de verbes - du type 'regarder', 'prendre', 'ouvrir' - tout se gère à la souris d'un concept déconcertant : curseur posé sur un objet, son nom apparait automatiquement (là, classique) ; bouton gauche enclenché sur cet objet, on vous donne quelques informations ; par contre, si vous pressez le bouton droit, vous actionnez l'objet en question avec, éventuellement, l'aide d'un autre qui s'utilise conjointement. Autre astuce, pour accéder aux bidules, trucs et machins que vous possédez, vous n'avez qu'à amener la souris en haut de l'écran et, sans rien faire, un menu horizontal coulisse. Tout ceci fait que votre écran n'est pas surchargé d'options et que les graphismes occupent tout l'écran.

TECHNIQUEMENT PARLANT !

Tiens, justement parlons des graphismes... A part, peut-être, "Lure of the Temptress", sur A500, ce sont les plus beaux que vous aurez la joie de contempler. Le tramage de la conversion en 256 couleurs du mode PC est superbement réussi et laisse une superbe impression... (à quand la version AGA en 256 couleurs ?). C'est un véritable dessin animé... Tiens, ben oui, l'animation, parlons en aussi... Dans "Simon the Sorcerer", les graphs étaient beaux mais c'était un peu lent ; là, ça bouge de partout (sur A1200 comme sur A500), les sprites sont parfois nombreux (ventilateurs, person-nages, lumières, etc...) et donnent au jeu un punch non négligeable. Tiens, encore, oui, le punch sonore parle de lui-même... Les bruitages sont bien utilisés et de bonne qualité et y'en a tellement qu'on ne se rend même pas compte qu'il n'y a pas de musique. Oui, c'est bien 'qualité' et même 'excellente qualité' qui me revient toujours à l'esprit ; qualité aussi de l'intro animée, de la doc (pourtant en anglais, c'est dommage), du scénar' en béton armé, du dosage de la difficulté croissante, des gonzesses à poil à la fin (non, je déconne, commencez pas à loucher !)... Ce qui le rend aussi encore plus beau, plus jouable, plus grandiose, plus.. plus... c'est que tout a été traduit en bon français bien délirant, et j'vous cache pas que même pour quelqu'un qui touche sa bille en anglais, c'est une chose importante. Enfin, petite parenthèse, je remercie les éditeurs qui daignent enfin s'intéresser à l'Amiga pour de telles conversions et je ne fais que m'incliner devant la supériorité des réalisations de ce type sur le marché PC (enfin, je parle uniquement des jeux d'aventure, et encore... Le jour où on aura des jeux en HAM8 sur 1200, les PCistes n'auront qu'à bien se tenir !)... allez STOP ! Je vous sens déjà pressé d'aller l'acheter, ce n'est pas moi qui vous contredirais, mais avant ça, faut que je vous prévienne qu'il est préférable d'avoir un disque dur car Beneath of Steel Sky détient aussi le record de disquettes utilisées sur Amiga (pas moins de 15 disk. !!!!) avec près de DEUX heures d'installation, si, si ! Mais incontestablement, si vous deviez choisir un seul jeu d'aventure, sans hésiter, vous seriez amenés à choisir celui-ci. **IMRE**



TEST

GAME TEK

CD 32 FRONTIER

TYPE :	Aventure/Stratégie
DISQUETTES :	1CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTROLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	62
ANIMATION	58
MUSIQUE	71
BRUITAGE	68
PRISE EN MAIN	49
DIFFICULTE	95
DUREE DE VIE	40

AMBIANCE	89
ORIGINALITE	93
ERGONOMIE	32

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

41%

G&B OD F

▲ - Un chef d'oeuvre sur la CD32

▼ - Version identique à celle du micro

▼ - Adaptation baclée, jeu injouable

▼ - Doc inadaptée (pour cause, c'est celle du micro)

- [ ] A 500
- [ ] A 500+
- [ ] A 600
- [ ] A 1200
- [ ] A 2000
- [ ] A 3000
- [ ] A 4000
- [x] CD 32

Cote de popularité

DAVID

IMRE 5

JEROME

LAURENT 6

FRANCK

MOY =





Voilà enfin le chef-d'oeuvre de David Braben (l'homme qui se prend la tête plus vite que son ombre !?!), adapté sur notre console adorée. Chouette, on va pouvoir apprécier des graphismes retravaillés, des mappings sur les surfaces 3D, des zicmus de la mort et une rapidité d'enfer ? Et bien non ! Encore une adaption identique aux versions micro. Pour certains jeux, passe encore... mais lorsqu'il s'agit d'ELITE 2, alors là je dis STOP ! Oui parce qu'à mon avis, c'était l'occase révée pour faire grimper les ventes de CD32 et, surtout, faire de ce jeu, un bijou. Quand j'affirme que rien n'a été transformé, je n'exagère en rien : l'animation est saccadée, les graphismes sont hideux et la musique, les bruitages sont minables.

ATTENTION, CE JEU EST UN CHEF D'OEUVRE

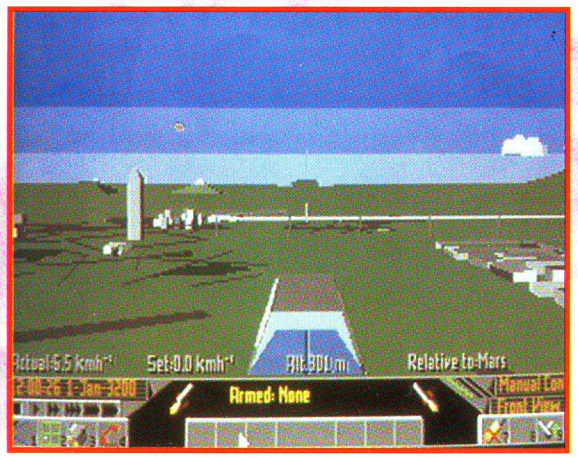
Bon, je préférais vous prévenir tout de suite, voilà qui est fait. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, ELITE 2 vous propose en partant de rien de posséder le vaisseau le plus convoité de la galaxie, de vous faire une renommée intergalactique et de devenir l'être le plus riche de l'univers. Pour se faire, il vous faudra voyager de planète en planète et de système solaire en système solaire. Un tas de missions vous seront proposées, toutes plus rémunératrices les unes que les autres. Il vous faudra



AVIS

Areuh, areuh... Agha, agha... Au secours ! Sur l'échelle des jeux " prise de tête" , celui-là est bien classé. Le manuel est en anglais, le jeu est en anglais, et sur CD 32, il est injouable (avec joypad ou souris, c'est exactement pareil...). Dur dur quoi ! Dommage, vu qu'il a quand même l'air intéressant... quand on a compris comment l'utiliser ! En plus de ça, comme l'Univers est infini (plus de 100 000 000 000 de planètes et d'étoiles), le jeu l'est aussi. Ca, c'est un gros avantage. Sinon, j'veux pas être méchante, mais franchement, je trouve que l'animation est trop saccadée et que les bruitages ne sont pas très originaux. C'est bête, hein ?! Voilà quoi, c'est tout ce que j'ai à dire, à part-ça BON COURAGE !

LEYLA







mement, je n'ai pas trouvé le moyen de faire défiler la carte galactique de gauche à droite et de bas en haut. J'ai seulement pu la faire pivoter sur elle-même. On ne peut même pas compter sur le manuel, puisque c'est celui des versions micro. Bizarre, non ? Alors là, c'est plus grave parce que l'on ne peut plus sélectionner de systèmes se trouvant hors de l'écran proposé. Ceci fait d'ELITE 2, un jeu pratiquement injouable. Si quelqu'un peut me contredire, n'hésitez pas, écrivez-nous. Troisièmement, l'utilisation du joypad sur ce type de jeu est atrocement chiant. Optez plutôt pour la souris. Voilà, en ajoutant ce que j'ai dit au début, on peut dire que l'adaptation d'ELITE 2 sur CD32 est un bide total. Dommage ! Ca me fait mal de voir un jeu si génial, devenir une grosse daube sur la console. Pauvre David Braben, lui qui s'est donné tant de mal !

CYRIL



AVIS

C'est superbe, c'est pas facile, pas évident à prendre en main et surtout la gestion du jeu avec le joypad est délicate voire quasi-impossible puisque vous n'avez pas accès à toutes les options de la version micro. Bien évidemment, mais ça on y est habitué, la version est quasi-identique à celle qu'on peut voir sur ordi ; au niveau de l'animation, en mode simulation, ça reste aussi assez saccadé comme sur 1200 et c'est loin de rivaliser avec l'extrême fluidité du jeu sur 4000. En observant les photos d'Elite sur le packaging - la boi-boite pour les anglophobes - on s'était demandé si les décors avaient bénéficié d'un peu de mapping... mais fausse joie, rien. Mais que fait la police ?

IMRE



acheter des produits à bas prix et les revendre là où il y à pénurie. Ces actions vous permettront de vous faire un maximum de blé pour ensuite investir dans de nouveaux vaisseaux et accroître sensiblement votre capacité de transport. Oui, vous pourrez ainsi acheminer davantage de marchandises, mais aussi jouer les taxis pour transporter des personnes dans les différents systèmes. Encore du pognon, toujours plus ! La grande particularité du jeu est que vous êtes libre d'agir comme bon vous semble : soit vous jouez les super-héros défenseurs de la liberté et de la morale, soit vous incarnez un rebelle en transportant des marchandises illicites (mais fort payantes), et outrepassez les règles établies. Bien sûr, les parties de castagnes sont présentes et vous n'avez pas fini de vous faire agresser dans l'espace. Il va donc falloir investir également en missiles, lasers et autres joujoux qui font très mal. Bien d'autres accessoires sont à votre disposition, tels des boucliers, des moteurs interplanétaires, des autopilotes (indispensables pour atterrir), des cabines (pour transporter du peuple), etc... la liste est longue. Pour voyager, il vous faudra impérativement du fuel (ici, ça se mesure en tonnes bien-sûr).

LES MEGA BUGS SUR CD32

Le problème, c'est que cette version est louche : premièrement, lorsque vous sélectionnez le français, le jeu n'en tient pas compte et reste in english. Bon, s'il n'y avait que ça... Deuxiè-



TEST

HEIMDALL 77

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

GRAPHISME	83
ANIMATION	81
MUSIQUE	75
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	79
DUREE DE VIE	77

REALISME	87
CONVIVIALITE	82
SENSATION	81

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

87%

G&B OD F

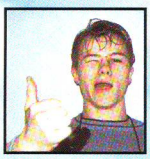
- ▲ - Les graphismes du jeu
- ▲ - Le jeu tout en français
- ▼ - Le côté grill-pain avec les disquettes

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

Cote de popularité

CYRIL	7
IMRE	6
JEROME	5
DAVID	6
FABIEN	5

MOY = 5,8



Le deuxième volet d'Heimdall, le jeu de rôle-aventure, est sorti sur Amiga 1200. Après plusieurs previews, on peut enfin le tester. Je le trouve personnellement très bien. Beaucoup de changements par rapport au premier, mais l'ambiance et le style restent toujours les mêmes. Très captivant, il vous fera passer de très bons moments où vous vous casserez la tête pour un rien. Je vous en raconte l'histoire...





DONC L'HISTOIRE...

L'action se déroule pendant l'âge de Ragnarok. Il y a plusieurs milliers d'années. Cette période était marquée par la bataille épique entre les Dieux d'Asgard et Loki le dieu maudit. Loki s'étant fait exiler d'Asgard, le domaine des Dieux, il décida de se venger et vola les armes des dieux. Celles d'Odin, de Thor et de Frey. Mais Heimdall, gardien du pont du ciel, sacrifia son immortalité pour descendre sur terre, et partit à la recherche des armes volées. Heimdall réussit sa mission et ramena les armes perdues à Asgard. Là il retrouva son statut de dieu. Loki, après cette défaite, ne put que maudire son nouvel ennemi : Heimdall.

MAINTENANT LE PRESENT...

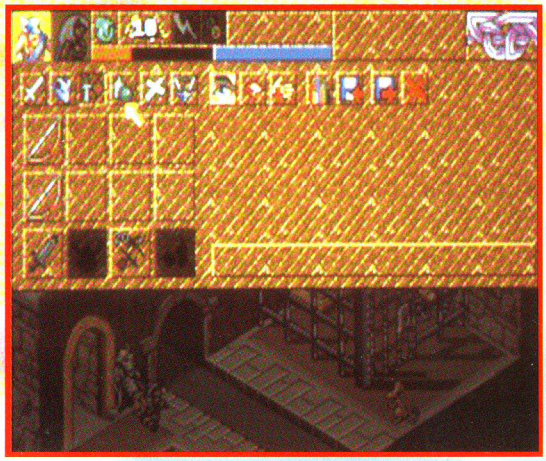
Deux cent ans passèrent dans l'âge de Ragnarok. Dans Midgard, la terre des hommes et à Utgard, la terre des semi-humains (comme les nains ou les géants), les guerriers de Loki, les Hakrats, ravagèrent du plus petit village à la plus grande cité. Dans Asgard, Les dieux étaient déconcertés, Odin décida de mener sa petite enquête. Il fit une grande découverte, il trouva le Hall des Mondes, un hall magique qui possède plusieurs portes permettant de se téléporter d'un territoire à l'autre. Dans une des portes il trouva un talisman magique. Ensuite il revint à Asgard où il fit son exposé aux autres dieux. Les dieux délibérèrent et décidèrent d'envoyer Heimdall et une volontaire pour l'accompagner, Ursha, une des Valkyries, pour défaire Loki le dieu maudit. Ainsi Heimdall retrouva, pour sa quête, son ancienne mortalité. Mais cette fois-ci, il ne sera pas seul...



AVIS

Voici enfin la suite très attendue (j'ai raison, non ?) du fameux HEIMDALL. Plus de couleurs, des séquences en extérieur, une nouvelle forme de combats en direct. Le deuxième épisode est en core meilleur. Malheureusement, je pense aux non-possesseurs de disque dur. Les pauvres, ils n'ont pas fini de jongler avec les quatre disks du jeu. Effectivement, pour chaque changement de plan, le soft vous demande de changer de disk. Le pire, c'est que ça n'est jamais dans l'ordre. Alors, même avec deux lecteurs, vous ne pourrez pas savoir quel disk correspond aux plans qui suivent. Pour les autres, c'est du tout bon !

CYRIL





musiques de voyage (donc quand vous voyager en drakkar) rendent une ambiance appréciable. L'utilisation des deux aventuriers est simultanée, on choisit soit Ursha ou Heimdall mais en plein cours du jeu on peut en changer. Les icônes sont facilement utilisables et la magie est très complète (avec un système de runes me rappelant un certain jeu de rôle du nom de Dungeon Master...). Les combats sont moins précis qu'au premier volet mais l'action est au rendez-vous, pas de scènes intermédiaires, le combat est directement sur vue isométrique. Toujours des pièges sadiques, par contre plus de parlotes et d'énigmes coriaces. Dans l'ensemble, il est très bien (je le répète) et je vous le conseille. L'ambiance est au rendez-vous et rien est à dire de très méchant. Ceux qui donneront leurs avis (autrement dit Cyril et Imré), devraient être unanimes dans leurs textes. A moins qu'ils n'aiment pas ce genre de jeu. Alors là ! Les goûts et les couleurs...

LAURENT

EN CLAIR...

Ne rêvez pas ! Vous êtes aussi mortel que moi (ou presque...), et vous n'êtes que le joueur d'un jeu de Core Design, appelé Heimdall 2, Into the Hall of Worlds. Vous contrôlez Heimdall et Ursha dans leur quête contre Loki. Vous devriez trouver, dans chaque monde, une amulette, ensuite on vous expliquera ce que vous voudriez faire. Pas de panique tout est en français ! Peut-être pas le manuel. Mais avec ce que je me suis pris la tête à traduire, vous devriez ne pas avoir trop de problèmes. Sinon coté technique, toujours les même graphiques "dessins animés" sympathiques, qui allaient si bien au premier volet. Rien à redire sur les bruitages. Une musique d'intro pas trop mal, et même les





AVIS

Et hop ! Encore un jeu spécial grille-pain : il ne se passe pas trois tableaux sans qu'il faille changer de disquette. A part ça, le jeu en lui-même est intéressant, les énigmes sont astucieuses et parfois bien chiantes et les graphs sont mignons et comme illuminés. C'est du bon, mais moi, les vues isométriques ça me donne des boutons.

IMRE





TEST

THE BITMAP BROTHERS

TYPE :	ACTION
DISQUETTES :	1CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	88
ANIMATION	72
MUSIQUE	75
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	87

AMBIANCE	82
MANIABILITE	68
INTRO	92

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

86%

G&B OD F

- ▲ - Les graphismes retravaillés
- ▲ - Très prenant
- ▼ - Des ralentissements
- ▼ - C'est tout

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

Cote de popularité

FRANCK	8
IMRE	8
LEYLA	6
LAURENT	7
FABIEN	7

MOY = 7,2

CHAOS ENGINE

CD 32



LA MACHINE DE L'APOCALYPSE

Enfin, une réadaptation superbe d'une version micro sur CD32. Pour ceux qui ne connaissent pas ce splendide jeu très défoulant, je résume l'histoire : Un savant (fou comme d'ordinaire !) a inventé une machine. Comme son inventeur, elle est devenue complètement tarée, et a transformé son concepteur en un immonde lézard, tout vert, tout gluant, qui depuis, exerce sa tyrannie grâce à son invention en changeant les personnes en monstres inhumains. Deux survivants, choisis parmi six volontaires, partent dans l'espoir de détruire la machine et d'exploser le savant fou.

UN CHOIX DIFFICILE

Une de ces deux personnes sera contrôlée par vous et l'autre par l'ordinateur ou par un autre joueur. C'est à vous de choisir quelle équipe conviendra le mieux à cette grande mission. Chaque personnage est équipé différemment en armes et en objets transportés mais le seul problème est que tous les objets ont leur utilité. Il est effectivement difficile de se passer d'un médikit lorsque l'on voit sa barre d'énergie fondre à vue d'oeil ou de la carte pour découvrir les passages secrets. Mais vous pourrez l'améliorer dans les magasins que vous trouverez tous les deux niveaux.

UN CHEMIN PLEIN D'EMBUCHES

Votre périple ne sera pas simple car les vagues de monstres se feront de plus en plus fréquentes et dangereuses. Les monstres et les décors sont variés, ce qui permet de ne pas se lasser de ce jeu. Pour accéder à certains endroit, il vous faudra trouver des clés et encore, vous vous retrouvez souvent dans un véritable labyrinthe. Les graphismes sont superbes et ont été retravaillés pour la version CD, les bruitages décoiffent et le jeu est très très prenant. L'animation est très bien faite, mis à part celle des personnages dont la démarche est trop rigide (on dirait qu'ils ont un manche à balai dans le ...). Si vous avez aimé ALIEN BREED, vous aimerez CHAOS ENGINE.

DAVID



AVIS

Superbe sur 500, il était dur de faire mieux ce mois-ci avec la sortie de Choas Engine sur CD 32. La première réflexion que j'ai eus en le redécouvrant, c'est que le truc le plus chiant sur 500, a littéralement disparu sur la console puisqu'il s'agissait du chargement carrément trop long. A part ce détail, vous retrouverez l'ensemble du jeu avec ses six personnages aux choix et toutes ses options. Alors si vous voulez vous éclater tout seul ou à deux, achetez-le donc rapidement.

FABIEN



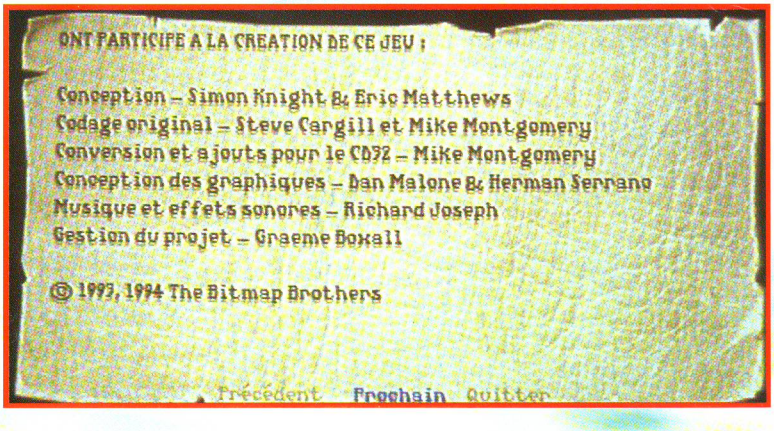




AVIS

Voilà un jeu d'action captivant ! Tout comme la plupart des autres du genre, on doit tirer sur tout ce qui bouge, c'est-à-dire sur les méchants... L'avantage, c'est qu'au lieu d'avoir seulement quatre directions de tir, on en a huit ! Eh oui, HUIT !... Et puis, les tableaux sont bien construits... Ouh! qui sont zolis les tableaux ! Les petits trucs qu'on doit ramasser sont originaux, y'a des trousseaux de clefs, des armes, des pièces... Non, sérieusement, le jeu est pas mal dans l'ensemble, mais, je le trouve assez classique. Par contre, les graphismes sont d'une qualité quasi-irréprochable.

LEYLA



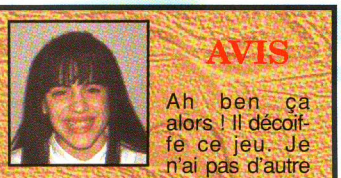
BRUTAL FOOTBALL SERIES

CD 32



Je suis le milieu de terrain de la division 2, dans l'équipe des Assassins. C'est mon premier match. Je suis impatient de commencer. Ah ! l'arbitre arrive avec le ballon, il court vers le centre du terrain, il jette la balle en l'air et sans demander son reste, il se taille hors du terrain. Les Thugs, nos adversaires sont redoutés pour leur coriacité. Mais aujourd'hui, on a décidé de gagner. Les avants-centres commencent à se foutre sur la gueule, je suis trop éloigné pour atteindre la balle. Alors je m'approche d'un Thug par derrière, qui veut s'élancer vers la mélée du centre. Sans crier gare, je lui assène un coup de poing sur sa nuque. Il s'étale direct ! je me mets sur lui et je le piétine sans pitié. Le capitaine de l'équipe, qui vient de prendre le ballon, me fait un signe comme quoi je me démerde. C'est cool ! Le type à terre ne se relève pas. Je cours vers l'avant. Un adversaire prend le symbole du lièvre, il commence à taper un sprint du tonnerre, il fonce vers le capitaine et d'un plaquage monstrueux, il le fout au sol. Je me dépêche d'arriver mais soudain un énorme Thug s'approche de moi et me plante avec une lame d'au moins un mètre. Sous la douleur, je tombe à terre. Je me réveille lorsque je reçois un violent coup sur la terre. Je tourne ma tête pour voir quel est le con qui vient de trébucher sur moi. Ouf ! ce n'est que la tête du capitaine adversaire. Je me relève, je regarde les scores. Déjà trois buts pour les Thugs ! Je ressens quelque chose au pied, je baisse la tête. C'est la balle ! J'entend un bruit sourd. Cinq Thugs fonce sur moi et me saute dessus. Et tout devient noir... Je me réveille à la fin du match. Je suis avec les brancardiers. On a perdu, mais la prochaine fois sera la bonne. Du moins pas avec moi, puisque j'ai perdu les deux jambes... Vous voulez avoir les même sensations, et sans blessures ! Achetez-le ! Dommage que encore une fois, que rien ne change de la version Amiga 1200. Sauf peut-être la musique...

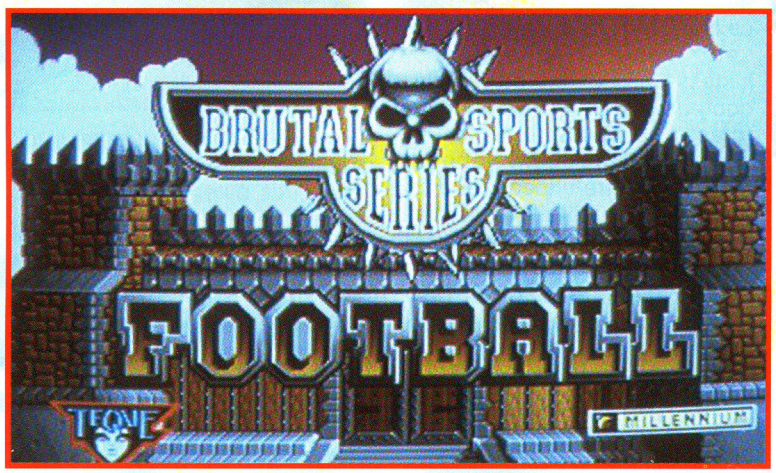
LAURENT



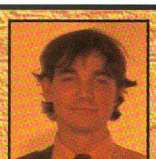
AVIS

Ah ben ça alors ! Il décoiffe ce jeu. Je n'ai pas d'autre terme que " WAOUH ! " pour le définir... Des gladiateurs violents et assoiffés de sang qui jouent au football américain, ça donne des sensations ! Franchement je vous conseille ce jeu si vous avez envie de vous défouler bien comme il faut. Encore ! J'en veux encore !...

LEYLA







AVIS

Original et très complet, Brutal football est un bon jeu de sport futuriste. Je regrette cependant que l'animation soit un peu saccadée et que les couleurs soient mal choisies. La musique aussi, est je pense, un peu trop criarde. Enfin si vous avez aimé Speed-ball, vous aimerez Brutal football.

ALEXANDRE



TEST

MILLENIUM

TYPE :	SPORT
DISQUETTES :	1CD
CONFIGURATION:	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	70
ANIMATION	72
MUSIQUE	91
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	75
DUREE DE VIE	58

AMBIANCE	85
CONVIVIALITE	78
INTRO	60

Intérêt sur 1200	70%
Chargement	EXCELLENT

76%

G&B OD F

▲ - La musique
▲ - L'ambiance
▼ - La durée de vie
▼ - La gueule des joueurs

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

Cote de popularité

CYRIL	6
ALEXANDRE	7
IMRE	7
FABIEN	7
DAVID	8

MOY = 7

TEST

ROBOCOD

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

GRAPHISME	55
ANIMATION	75
MUSIQUE	90
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	85

MANIABILITE	85
ORIGINALITE	65
INTRO	90

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

85%

G&OD B&F

- ▲ - Un jeu très bien conçu.
- ▲ - Très bonne introduction
- ▼ - Les graphismes ne sont pas superbes
- ▼ - Parfois on a du mal à manier James Pond

- [ ] A 500
- [ ] A 500+
- [ ] A 600
- [ ] A 1200
- [ ] A 2000
- [ ] A 3000
- [ ] A 4000
- [x] CD 32

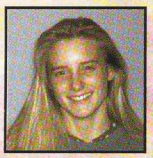
Cote de popularité

DAVID	4
LEYLA	5
FABIEN	3
LAURENT	3
SEVERINE	7

MOY = 4,4

CD 32

JAMES POND 2



Mon nom est James, James Pond, Pond pour les intimes. Voici que ce cher James nous fait, une fois de plus, partagés une de ses aventures assez saugrenues et périlleuses. Le méchant docteur Maybe a pris l'usine de jouets principale du pôle nord et a saboté de nombreux jouets destinés à être envoyés aux enfants pour ce Noël. M.P Noël président de cette usine a échappé de justesse aux griffes du terrible docteur Maybe et a déclaré : "c'est une nouvelle horrible, notre stock de toute l'année était prêt à être expédié quand nous avons été assaillis par Maybe". M.P Noël ne compte pas sur l'aide de l'Etat pour mettre fin à ce gang et compte s'adresser à l'agence F.1.5.H. James Pond fait partie de ces services secrets et c'est à lui que revient cette mission. Mr Pond a déjà eu affaire à ce cher Maybe et connaît la plupart de ses machinations qui ont été à plusieurs reprises défectueuses. C'est pourquoi il s'assure une vengeance envers Mr Pond qui s'avère sans merci. Votre but est de rentrer dans l'usine à jouets et de désamorcer les pigouins dans les 48 heures. Vous rencontrerez, bien sûr des embuscades machinées par le docteur Maybe, tels que des trains à vapeur ou des voitures folles. Pour vous aider d'aller de bas en haut, vous posséderez la super-étirabilité, je m'explique : son cou peut s'allonger de bas en haut et autant que vous le voulez. Vous détenez également des ustensciles qui vous aideront à parcourir toutes sortes d'épreuves tels que des avions ou encore des voitures. Au fur et à mesure du jeu, votre tâche deviendra plus compliquée (aussi prise de tête) car vous devrez emprunter des passages pas toujours visibles. Votre but est aussi de retrouver la sortie, ce qui n'est pas toujours évident. Mais ne vous inquiétez pas car la musique qui est parfois similaire à celle du film vous motivera. Pour finir je dirais que les graphismes sont loin d'être superbes mais le concept et la réalisation de ce jeu n'en reste pas moins bon.

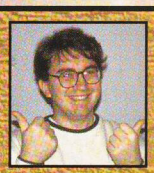
SEVERINE



AVIS

Notre James Bond international transformé en grenouille surdouée ! Quelle idée saugrenue... N'empêche que c'est une idée originale. Et oui, notre Mister Pond...James Pond, est doté de superpouvoirs comme celui d'avoir son corps qui s'étire à volonté. A part ça, y'a pas grand chose à dire, sinon que - je pense - ce jeu plaira sûrement plus aux petits qu'aux grands.

LEYLA

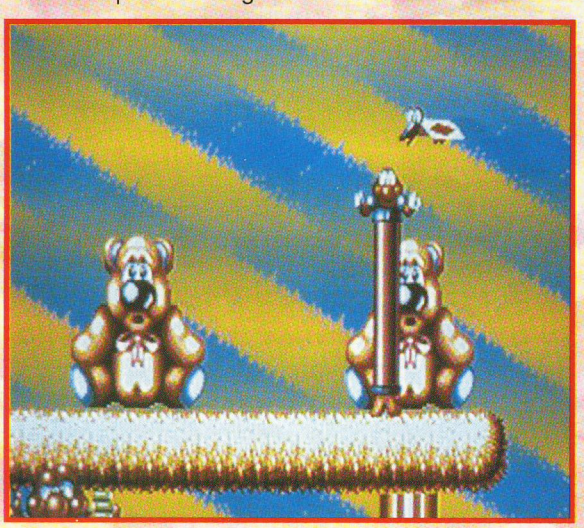


AVIS

Dans le genre coloré, il est difficile de faire mieux. En effet, ce logiciel utilise plus d'une centaine de couleurs. Edité il y a quelques années, ce jeu a connu plusieurs suites. Ce logiciel a une très bonne animation et les musiques sont belles. Je le conseille à ceux qui ne le connaissent pas.

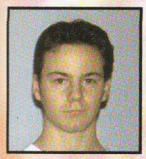
FRANCK





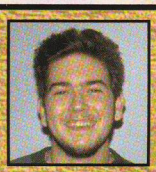


MANCHESTER UNITED



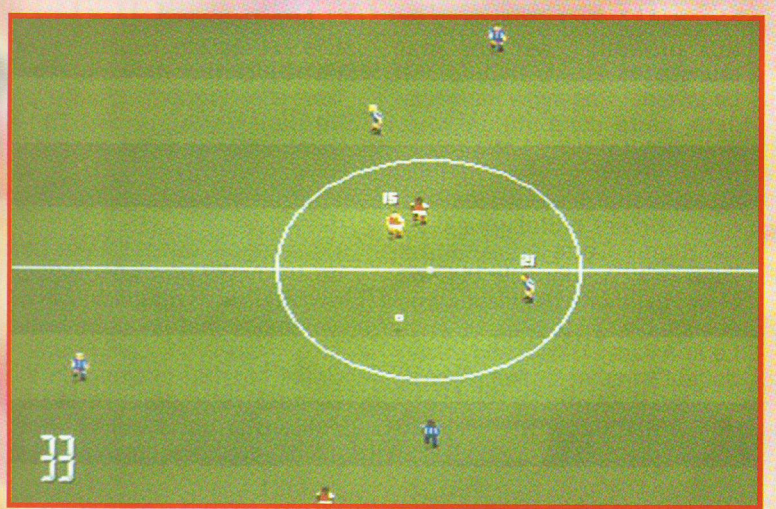
"Eh! Picasso, Picasso!". Ben ouais c'est lui. Connu sous le nom de Cantona ou mieux encore sous le nom de Canto, alias Picasso, le joueur fétiche de l'équipe Manchester United, a eu le privilège d'être le porte titre du nouveau Virgin. Enfin pres-que, puisque c'est son équipe qui en a eu l'honneur ; cependant c'est son portrait qui en est l'illustration. Pas mal non plus. Mais dites-nous monsieur Virgin, si c'est Canto que vous utilisez pour la promotion de votre jeu, peut-on espérer que ce dernier sera à la hauteur de Canto vis à vis de ce qu'il représente pour le Foot? .....(pas de réponse). Ben voyons, c'est encore moi qui doit répondre, remarquez c'est très simple. Il y a ceux qui aiment contrôler des tous petits bonhommes et il y a ceux qui préférent au contraire contrôler de très gros bonhommes. Eh bien ce sont les deuxièmes qui vont être déçus. Ils ne seront pas plus grands que ça les footballeurs (peut être bien qu'ils sont plus petits. Ah ouais, ils sont encore plus petits que je vous l'avais dit. Alors vous voyez y sont vraiment pas grands). Par contre je n'ai jamais vu de joueurs comme ceux là, traverser un terrain de 120 mètres en moins de 4 secondes. A mon avis ils doivent être dopés. Vous pourrez en revanche, choisir parmi 140 équipes anglaises disponibles celles qui vous plaisent le plus, choisir leurs tenues, le type de terrain sur lequel vous les ferez jouer, le décompte du temps de leur match, enfin pratiquement tout ce que peut vous offrir un autre jeu de foot du même type. En fait cette nouvelle version, c'est Sensible Soccer à l'anglaise, quoiqu'au niveau graphismes...humhum. En bref ce jeu s'adresse à tous ceux qui aiment jouer vite et qui contrôlent assez bien un ballon et qui n'attachent pas trop d'importance au reste du jeu. He! dis JJP, quand est ce que t'as ton jeu sur Amiga?

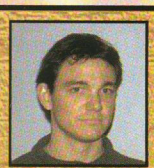
FABIEN



AVIS

Voici un petit jeu de football qui mérite vraiment le coup d'oeil car même moi, qui ne suis pas ce que l'on peut appeler un amateur, je me suis laisser envahir par la frénésie de ce sport. Il est dommage que les personnages soient trop petits. Il est agréable, par contre, de pouvoir soit manager son équipe soit jouer les parties en tant que joueur. C'est un bon jeu mais qui ne détrône quand même pas SENSIBLE SOCCER. **DAVID**

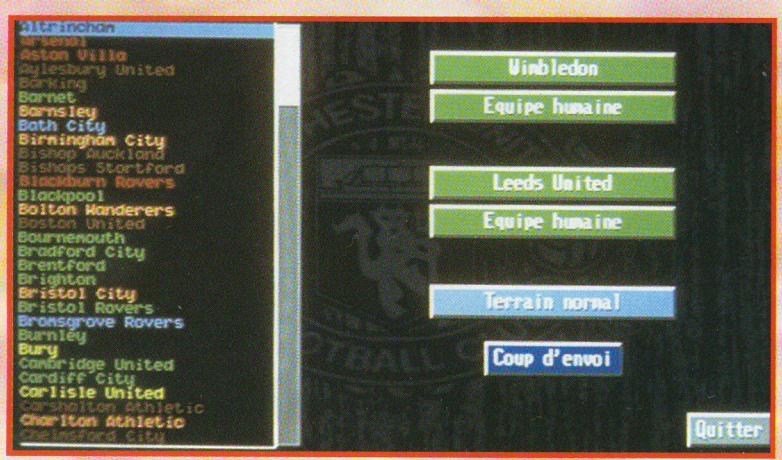




AVIS

La sortie de Manchester United va être un événement pour tous les passionnés de jeu de foot. Malheureusement, ce soft de chez Krisalis ne vaut pas le célèbre Sensible Soccer. Et cela malgré une bonne réalisation et des options surprenantes. Je crains par contre que la difficulté de la prise en main n'en décourage plus d'un.

ALEXANDRE





KRISALIS

TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION:	512Ko
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	61
ANIMATION	40
MUSIQUE	61
BRUITAGE	63
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	76
DUREE DE VIE	46

MANIABILITE	73
REALISME	31
ORIGINALITE	23

Intérêt sur 1200	71%
Chargement	BON

71%

G&B OD F

▲ - Le choix des équipes anglaises

▼ - Les joueurs sont beaucoup trop rapides

▼ - Les graphismes ne sont pas réussis

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

Cote de popularité

SEVERINE	3
ALEXANDRE	7
JEROME	6
LAURENT	7
DAVID	6

MOY = 5,8

TEST

FLAIR

TYPE :	SPORTS
DISQUETTES :	1CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	4

GRAPHISME	81
ANIMATION	84
MUSIQUE	76
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	92
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	40

MANIABILITE	84
ORIGINALITE	18
SENSATION	71

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

69%

G&B OD F

- ▲ L'humour
- ▲ L'effet du zoom du tir à l'arc
- ▼ La maniabilité de certaines épreuves
- ▼ On peut jouer l'un contre l'autre mais il faut 2 Joypads

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

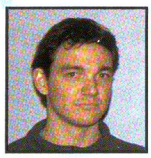
Cote de popularité

FRANCK	7
IMRE	7
LEILA	6
LAURENT	4
FABIEN	8

MOY = 6,4

CD 32

SUMMER OLYMPIX

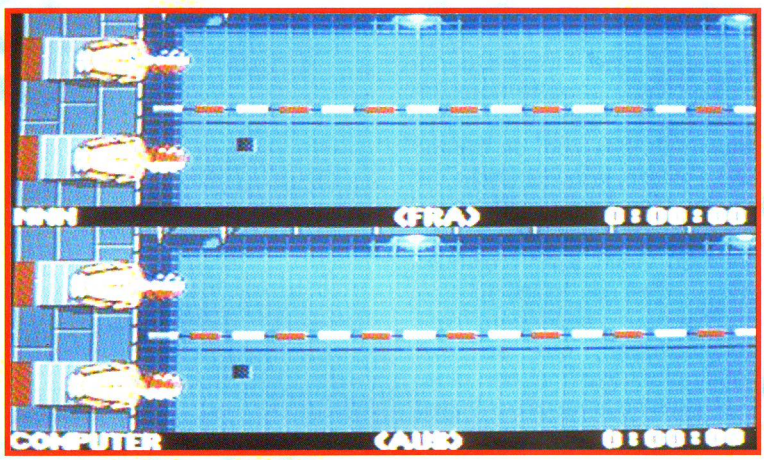


Comme son nom l'indique, Summer Olympix vient s'ajouter à la longue liste des softs consacrés aux Jeux Olympiques d'été. Sa principale particularité est d'être le premier du genre disponible sur CD 32 .Summer Olympix propose 8 compétitions que je vous décrirai ultérieurement. Bien évidemment, vous devrez toutes les disputer pour faire gagner un maximum de médailles à votre pays.

Au début de chaque partie vous pourez activer ou désactiver le système de qualification et choisir le pays dont vous défendrez les couleurs. En règle générale, les graphismes et les animations sont très honnêtes ; par contre la jouabilité de certaines épreuves est lamentable.

Afin d'être le plus objectif possible je vais passer au crible chacune des épreuves.

Le Ball-trap : le but est de tirer sur des disques en argile. Cette épreuve, réalisée façon "tirs aux pigeons", est pas mal réussie.



Le javelot : Pas facile mais réaliste, cette compétition vous oblige à faire attention à la durée de votre course, à l'angle de votre tir et au vent. Là encore c'est plutôt réussi.La natation : Cette épreuve est l'une des plus jouable qui soit et ce, avec une réalisation très acceptable.

Le tir à l'arc : C'est sans aucun doute l'épreuve la plus réussie. Elle est réaliste, originale et en prime elle nous offre un magnifique effet de zoom à chaque tir.

Le saut en longueur : Cette compétition n'a pas grand intérêt. Il faut juste appuyer sur le bouton "saut" au bon moment.

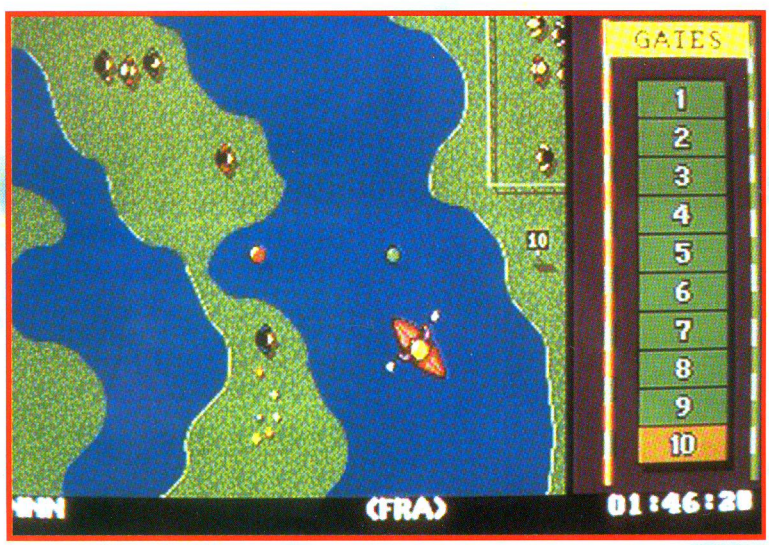
Courses de kayak : Il est rare de trouver cette compétition dans des jeux du même genre. Dommage que les graphismes et la jouabilité laisse à désirer.

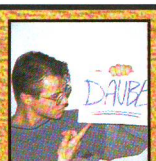
Sprint sur 100 mètres : Je décerne à cette épreuve la médaille d'or de la nullité. Pour courir vite il faut appuyer sur le bouton avant de la manette à petits coups rapides. Les premières "courses" sur Amstrad se jouaient sur clavier de la même manière !

La boxe : Cette compétition est simple mais sympathique. De plus c'est l'une de rares épreuves qui soit assez jouable.

Summer Olympix brille surtout par son humour et ses animations genre dessin animé. Je regrette cependant que la qualité des épreuves soit hétérogène.

ALEXANDRE





AVIS

Oui... Mais non. Summer Olympix n'est pas le meilleur jeu de sport et il en est même loin. Des graphismes banals, des bruitages pas terribles, et la lenteur du jeu et un handicap certain. Il y a un gros problème qui touche l'intérêt du jeu : on peut jouer à plusieurs mais il faut posséder un joypad CD-32. Il en fallait bien un sur CD-32 mais pourquoi un si mauvais... Sinon l'amusement est au rendez-vous.

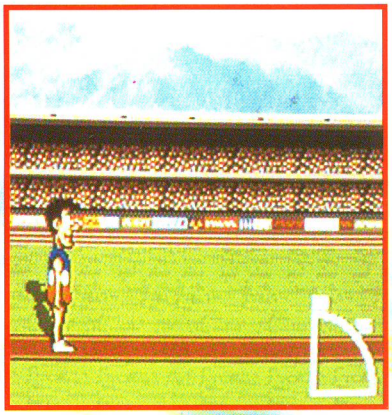
LAURENT



AVIS

Ce jeu aurai pu être un grand hit si la jouabilité avais été meilleur. Les touches utilisées par le logiciel sont en effet mal placées. De plus, des scènes digitalisées de grands sportifs n'auraient pas été un luxe. Dommage que ce jeu n'utilise pas les capacités de la CD 32. Encore une daube de plus. Mais quand s'arrêteront-ils ??

FRANCK



L'ABONNEMENT A LA CARTE

(Toutes les formules comprennent la disquette mensuelle incluse au magazine)

FORMULE 1

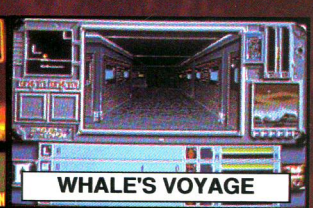
275 Frs l'abonnement (sans jeu), soit 11 numéros pour le prix de 9,5 !

FORMULE 2

300 Frs (275 + 25 frs de port) pour l'abonnement + 1 JEU du commerce (d'une valeur moyenne de 125 Frs) parmi la liste suivante :

- -Advantage Tennis
- -D-Day
- -Darkman
- -Aigle d'or II
- -Addams Family
- -Zool
- -Vroom
- -Jim Power
- -Lotus II
- -Hook
- -Super Ski II
- -Nicky II

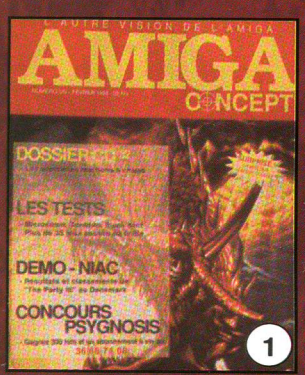


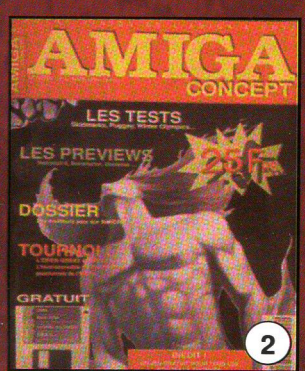


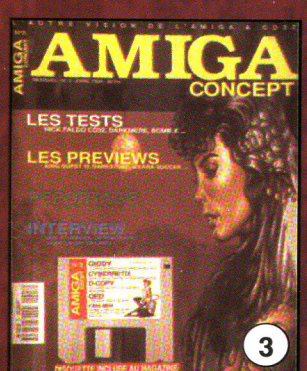
FORMULE 3

350 Frs comprenant l'abonnement + 1 JEU du commerce très récent,(prix moyen du jeu 250 Frs) parmi la liste suivante :

AMIGA	CD 32
SUPER CAULDRON	SENSIBLE SOCCER
LES AVENTURES DE MOKTAR	TROLLS
CRAZY CARS III	







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: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

.....

Ville: ..... CP : _ _ _ _ _

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 MAJUSCULE**

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CP ☐☐☐☐☐

DATE DE NAISSANCE _____ 19____

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 renvoyer à :

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

SIGNATURE :

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"

POKE

LE CRUNCHER DE MONDES

BON, C'EST QUOI C' BORDEL? J'AI DÛ FAIRE UNE ERREUR DANS LE TRAITEMENT DES ONDES VULCANO-STATIQUES... J'AVAIS RANCART AVEC Mr NUTZ AUX BAHAMAS !

SOUS UN CIEL D'ACIER...

INTERLUDE

C'EST VRAI QUOI ! J'AI CHOPPÉ DE L'URTICAIRE LA DERNIÈRE FOIS. J'AVAIS DE SALES BOUTONS PURULENTS PARTOUT ALORS J'AI ÉTÉ VOIR LE DOCTEUR PIKOUZ ET IL M'A REFILÉ DU DUFALAQUE POUR ME PURGER PARCE QU'IL CROYAIT QUE J'AVAIS LA GRIPPE ESPAGNOLE COMME PA... C'EST VIRA...

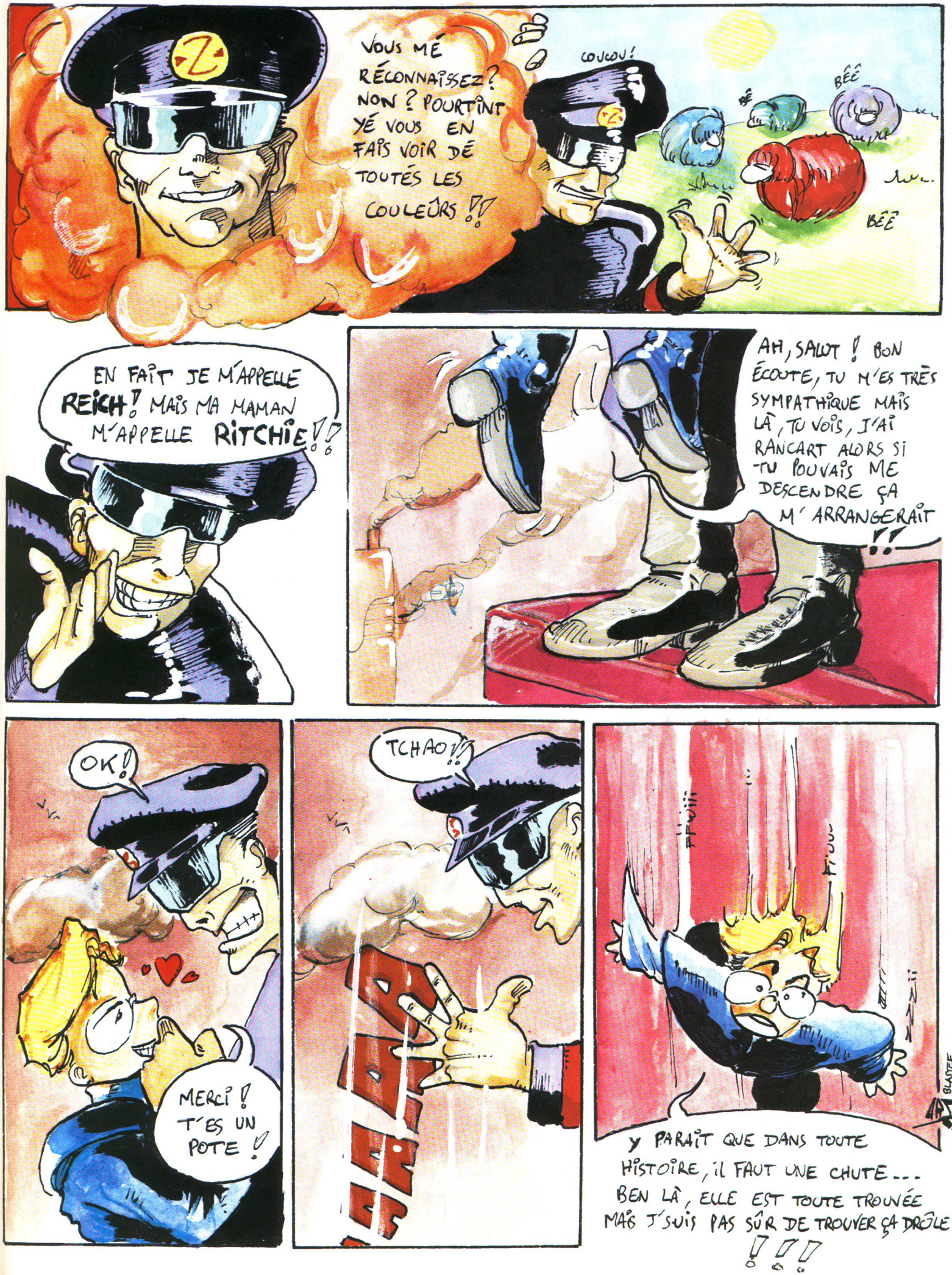
'SCUSE...

ET PIS QU'EST CE QUE C'EST QUE CES FRINGUES DE GONZESSE ?! EN PLUS DE ÇA JE SUPPORTE PAS L'ACRYLIQUE !!

C'EST TOI OVERMANN ??

EH ! D'OÙ TU M'AGRESSES, VIEUX ? ON A PAS GARDÉ LES COCHONS ENSEMBLE ALORS J'TE PRIERAI DE PAS FROISSER MA ROBE EN ACRYLIQUE !

ET TOI, T'ES QUI ?


VOUS MÉ RÉCONNAISSEZ? NON? POURTÎNT YÉ VOUS EN FAÎS VOIR DÉ TOUTÉS LES COULEURS!!
COUCOU!
BÉÉ
BÉ
BÉÉ
EN FAÎT JE M'APPELLE REICH! MAÎS MA MAMAN M'APPELLE RITCHIE!!
AH, SALUT! BON ÉCOUTE, TU M'ES TRÈS SYMPATHIQUE MAÎS LÀ, TU VOÎS, J'AÎ RANCART ALORS SI TU POUVAÎS ME DESCENDRE ÇA M'ARRANGERAÎT!!
OK!
MERCÎ! T'ES UN POTE!
TCHAO!!
BLAM
PFUIII
BLASTER
Y PARAÎT QUE DANS TOUTE HISTOÎRE, IL FAUT UNE CHUTE... BEN LÀ, ELLE EST TOUTE TROUVÉE MAÎS J'SUIS PAS SÛR DE TROUVER ÇA DRÔLE!!!

TRUCS & astuces

Vous entrez dans l'antre du maître des arcanes Amiga. N'oubliez pas que celui qui enverra le plus de NOUVELLES astuces se verra récompensé d'un abonnement d'une année au magazine. Je remercie à cette occasion TROTEVIN Alexandre ainsi que tous ceux qui ont pû participer à l'élaboration de cette rubrique et je vous rappelle que les astuces faites à l'aide de cartouches ou d'éditeurs de secteurs sont les bienvenues.

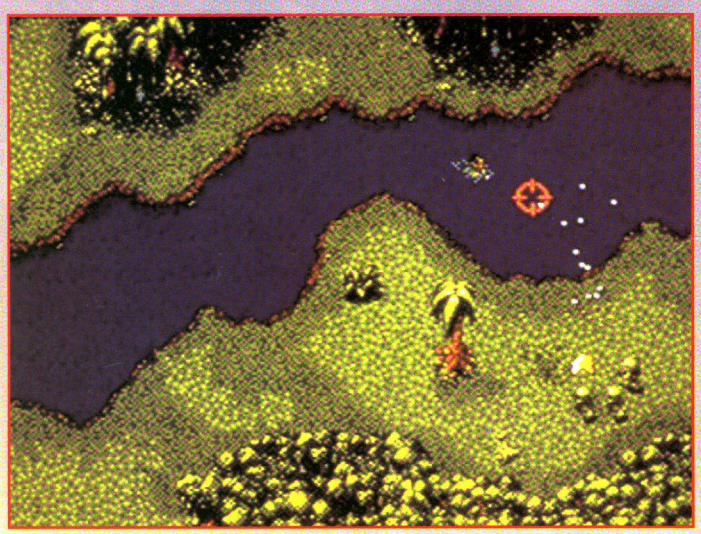
DAVID

CANNON FODDER

Pour avoir des vies infinies freezer, tapez ce qui suit sur A500:
l'adresse **$C1E208**, remplacez **9B 79 00 C0 06 38** par **4E 71 4E 71 4E 71**

Pour avoir des grenades infinies:
l'adresse **$C17E14**, remplacez **53 71 00 00** par **4E 71 4E 71**

Pour avoir des roquettes infinies:
l'adresse **$C1B584**, remplacez **53 70 00 00** par **4E 71 4E 71**



DISPOSABLE HERO

Cette astuce est à effectuer à l'aide de la cartouche Action Replay MK III et IV.



Pour avoir de l'énergie infinie freezer, tapez ce qui suit (toutes versions):

A l'adresse **$AOAC** remplacez **99 6D** par **6020**

A l'adresse **$9AD2** remplacez **99 6D 9F 23** par **60 26 9F 23**
Pour avoir des vies infinies:

ELITE II



Pendant un combat, voici le moyen de cadrer sans problème un ennemi, il suffit de voir son ennemi à l'écran puis de mettre le jeu en pause. Ensuite, cliquez sur le vaisseau ennemi pour l'avoir comme cible. Mettez le pilotage automatique et enlevez la pause.

CYBERPUNK

Appuyer sur R,G,B ainsi que sur le bouton gauche de la souris et sur celui du joystick et tout cela en même temps (va y'avoir du sport dans les chaumières).

F1 : Niveau 1
F2 : Niveau 2
F3 : Niveau 3
F4 : Niveau 4
1 : Sous niveau 1
2 : Sous niveau 2
3 : Sous niveau 3
4 : Sous niveau 4
A : Poser une mitrailleuse
S : Bouclier
D : Droïde
Shift gauche: Bombe
Z : Choix des armes pour le joueur 1
X : Choix des armes pour le joueur 2
C : Choix des armes pour le joueur 3

HIRED GUNS

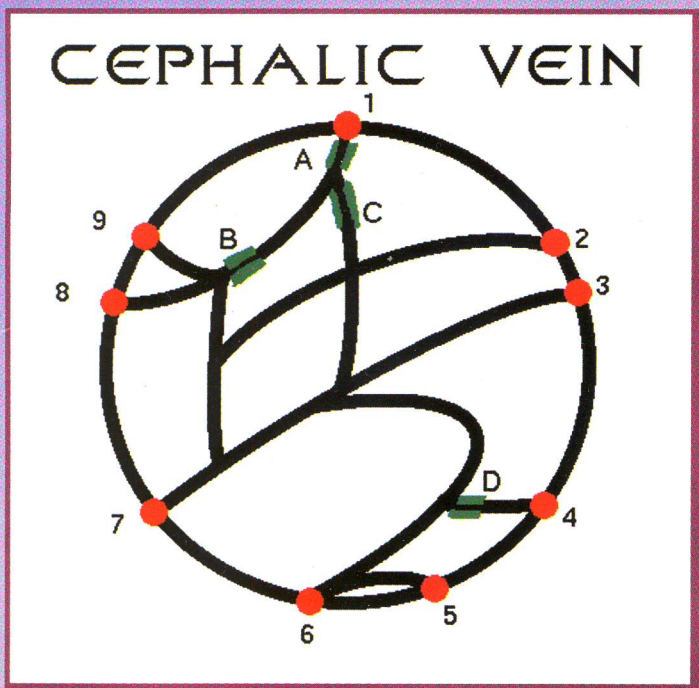
Dans le jeu, activez une mine mortelle et placez la sur le seul passage possible pour les aliens. Un monstre, attiré par votre présence, passe sur cette mine et meurt; placez-vous sur sa dépouille; aucun symbole d'objet à ramasser n'apparait mais effectuez l'action de prendre tout de même. Vous vous retrouvez avec une mine en main. Vous n'avez plus qu'à la déposer et attirer un nouveau monstre.

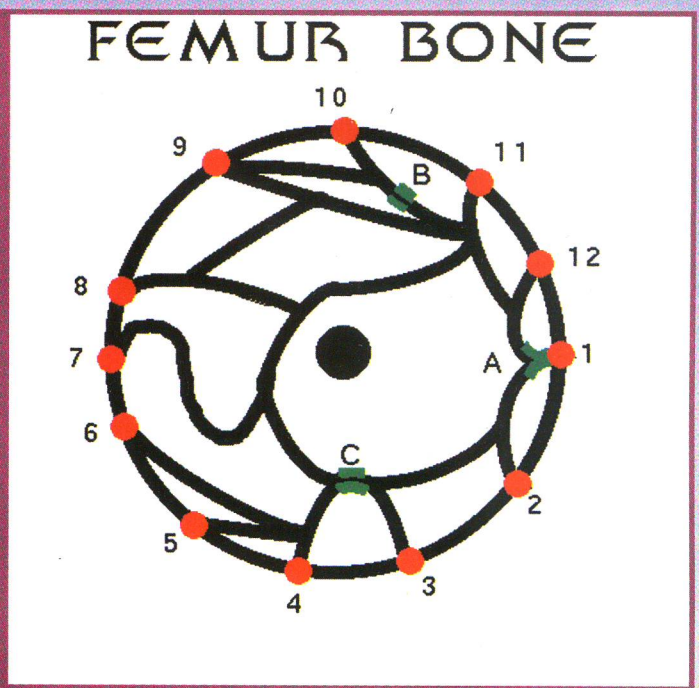
WIZ ' N ' LIZ

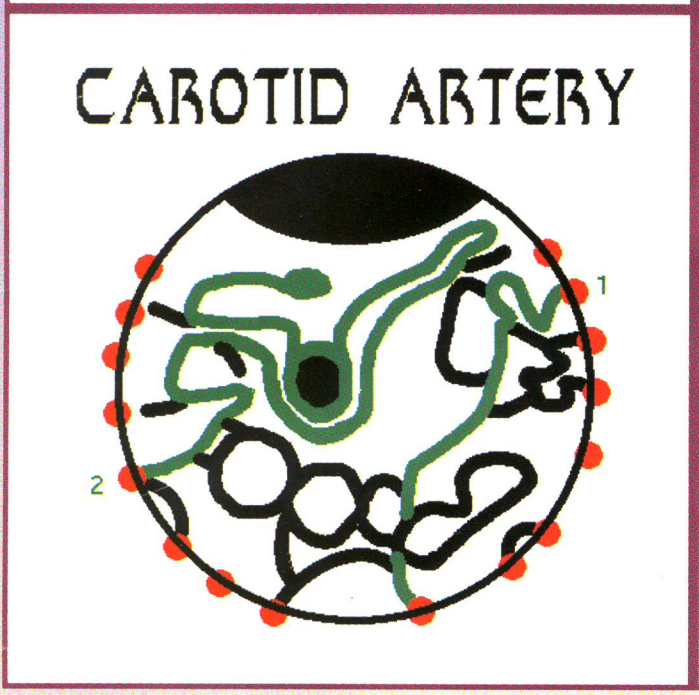
Cette astuce est à effectuer à l'aide de la cartouche Action Replay MK III.
Pour avoir du temps infini freezer, tapez ce qui suit:
A l'adresse **$C0C0608**, remplacez **53 6E 2B 5E** par **4E 71 4E 71**
Pour avoir des vies infinies:
A l'adresse **$C06AF6**, remplacez **28 6A 43 EE** par **4E 71 4E 71**

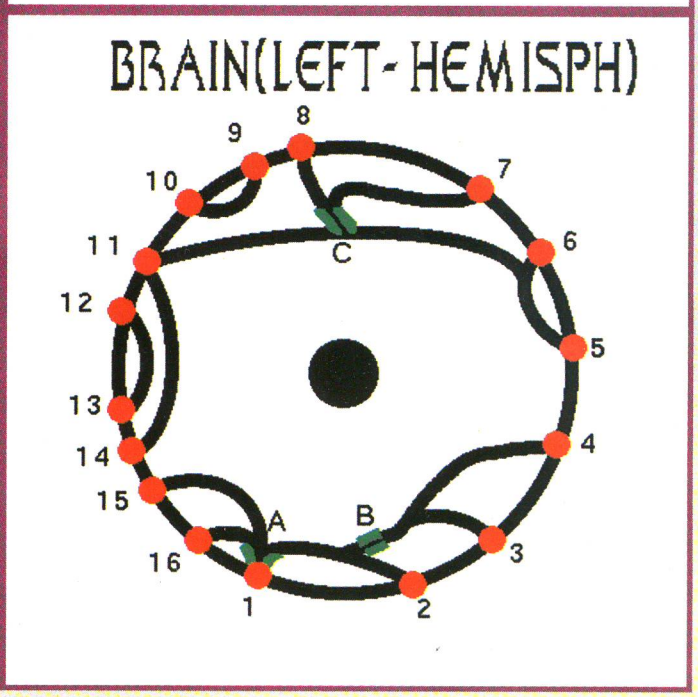


MICROCOSM LEGEND









MICROCOSM LEGENDE

Pour se téléporter, il suffit de faire apparaître la carte sur l'écran, et tout en restant appuyé, il faut larguer une bombe.
Pour changer le point de téléportation,faire apparaître la carte et appuyer sur le bouton jaune.

CEPHALIC VEIN

Aller en 8 se téléporter en B. Aller en 9 se téléporter en A;
Aller en 2 vous vous retrouvez en 6. Aller en 5 vous vous retrouvez en 3. allez tout droit et vous ferez bientôt face à un grand pote.

FEMUR BONE

Allez en 12, vous irez en 10, en 11 et en 3. Allez en 4, vous irez en 1. allez en 2, vous irez en 9. Se téléporter en C. Allez en 5, vous irez en 7 et se téléporter en C. Aller en 6 et vous ferez un superbe combat contre le gardien des lieux.

CAROTID ARTERY

Prenez le chemin décrit en vert. Le 1 vous mènera en 2 directement.

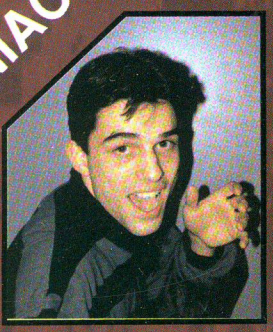
BRAIN (LEFT HEMISPHERE)

Allez en 2, se téléporter en A. Allez en 3, se téléporter en B. Allez en 4, vous irez en 5 puis allez en 6. Se téléporter en B, allez en 4 puis en 8, vous irez en 9 puis en 10. Se téléporter en C, allez en 7 et se téléporter en C. Allez en 11, vous irez en 12 puis en 13. Se téléporter en A. Allez en 16, vous irez en 11 puis en 14. Se téléporter en A. Allez en 15 et vous ferez face à une araignée.

MICROCOSM

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

Suite à une erreur dans le précédent numéro, je vous redonne le code complet et sans bavures :
VERT - BLEU - JAUNE - ROUGE - JAUNE - BAS - VERT - DROITE - ROUGE - HAUT

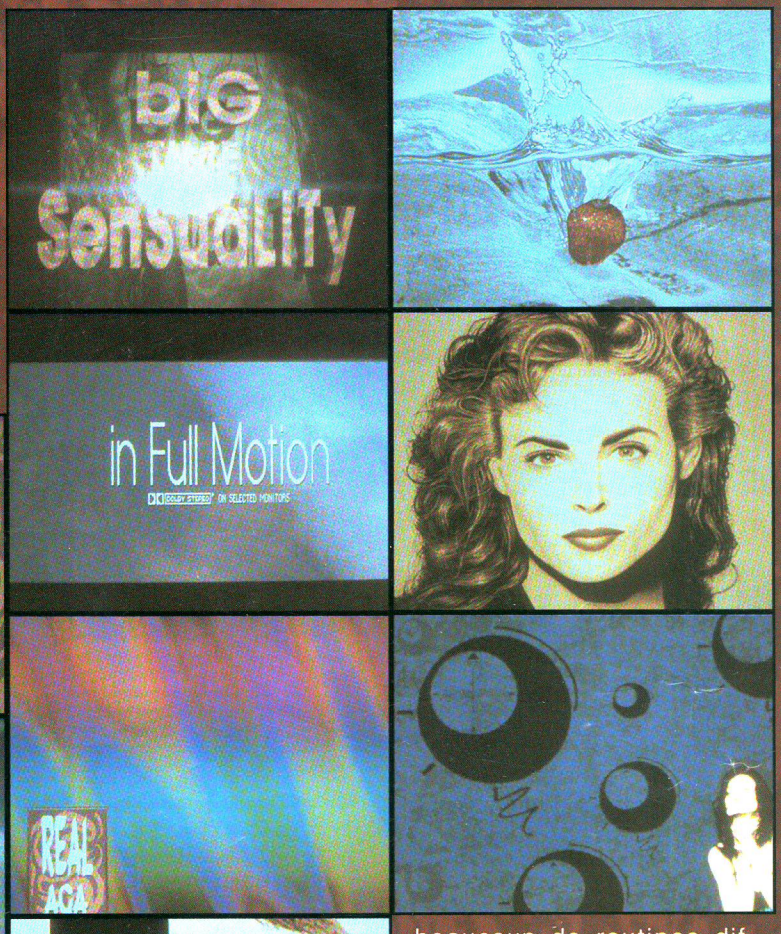


ientôt la SATURNE party donc tôt de velle luction nçaise, mais r ce numéro niga concept s allons vous er de deux os sorties à athering party. s avons si ces deux os car leur e est lement erent. Ces x productions t le reflet des x 'écoles' de emo AMIGA s pouvez c choisir ce vous resse (soit les os classiques des soit les velles démos se prochent le s possible de déo)



Voici une galerie de portrais de différentes personnes de la scène amiga, ces photos sont tirées du diskmag LIVE produit par le groupe dream-dealers . Si vous voulez envoyez des articles au redacteur de LIVE

contactez :
Live Whq
10,bd louis blanc
19100 brive.

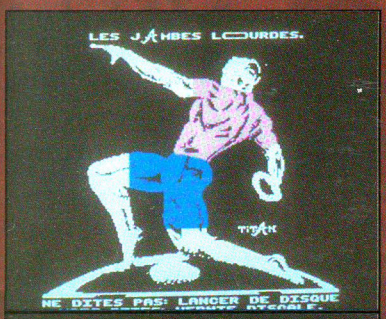


Big time sensuality
Lowlife, Job, tivan

Andromeda, Axis présente ici une démo agréable à regarder. La réalisation des graphismes a nécessite l'utilisation de LIGHTWAVE (un superbe utilitaire de ray tracing uniquement utilisable par les possesseurs de A4000/40) qui produit des images qui mettent une musique synthétique d'Hollywood, un remake d'un tube de Bjôrk (avec les voix, oui madame !) qui crée une ambiance assez chaude. La beaucoup de routines différentes (il n'y a que des zoom et des rotations bitmaps mais ce n'est pas trop grave vu que le plus important est quand meme le rendu et l'atmosphère que dégage la démo.

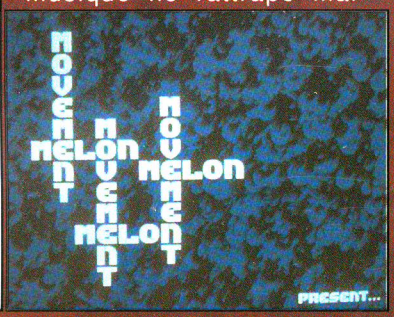
ANDROMEDA

Une démo assez particulière est sortie il y a peu de temps, fruit de l'association du groupe Movement et du groupe Melon elle attaque une personne du groupe COMPLEX









Norvège), cette démo est fidèle au style ANDROMEDA : Des écrans propres, claires, mais rien de très surprenant et d'original. Il faut dire qu'on est peut être un peu blazé de voir des cubes qui évoluent, certe avec fluidité, dans un fond neutre non travaillé. En ce qui concerne les enchènements ils sont eux aussi très propres mais ils ne présentent malheureusement aucune innovations . En conclusion, Andromeda nous présente une démo aussi soignee que monotone et la musique ne rattrape mal-



Hello Reflex ...

NAM : Bon, on a decidé de t'inter-wiever c'est pas pour rien, alors tu vas un peu te présenter (montres-nous comment t'es bon !).

REFLEX : *Moi c'est Frédéric Cordier, le bon riri .. j'ai 19 ans, je travaille dans la même Fac que TABATHA CASH (Les amat-eurs apprécieront) et je suis MUSICIEN dans le groupe Movement*

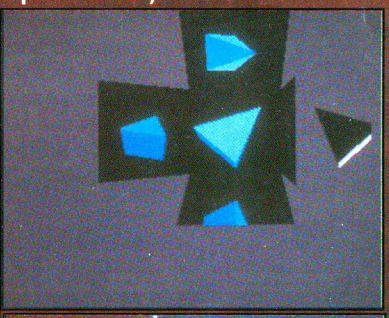
NAM : Pour creer toutes ces musiques quel materiel utilises tu ? (On veut plein de precisions)

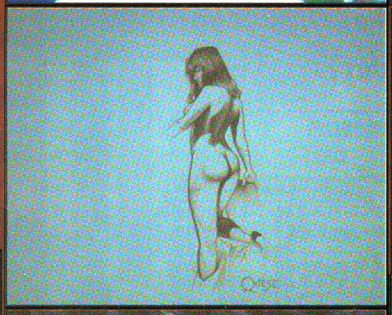
la célèbre demo ORIGIN et une digit assez 'Hard' de 'la bonne copine' (à vous d'imagner de qui). Cette démo peut sembler assez méchante mais il ne faut pas la prendre au premier degrés, en effet un scan (dessin digitalisé et non dessiné à la main) est quand même difficile à retoucher et le travail de TITAN n'a pas été inéxistant.

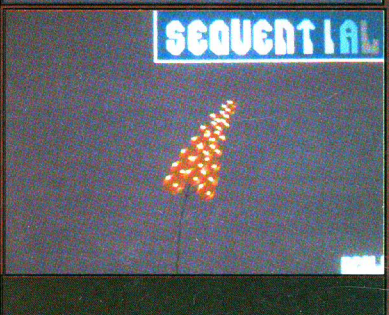
Andromeda Séquential ...

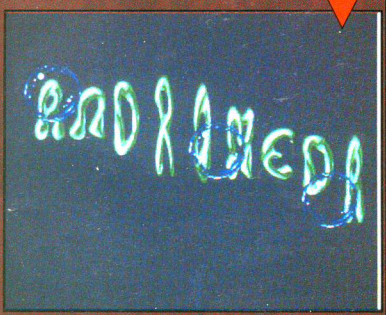
Numéro un a la gathering 94 (la plus recénte reunion de démomaker qui s'est tenue en



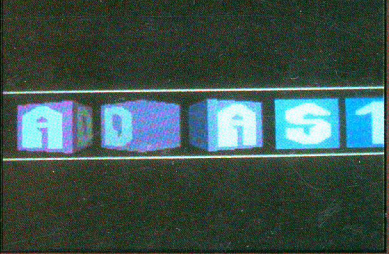


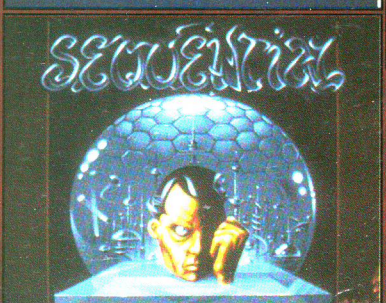






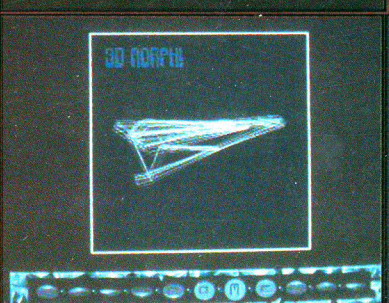






heureusement pas le tout. Cette démo aurait tres bien pu sortir il y a 3 ans.

PIERRE DE BELEN
(NAM / MOVEMENT)



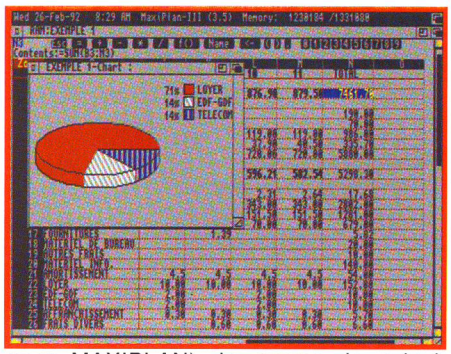
FACE A FACE

TABLEURS

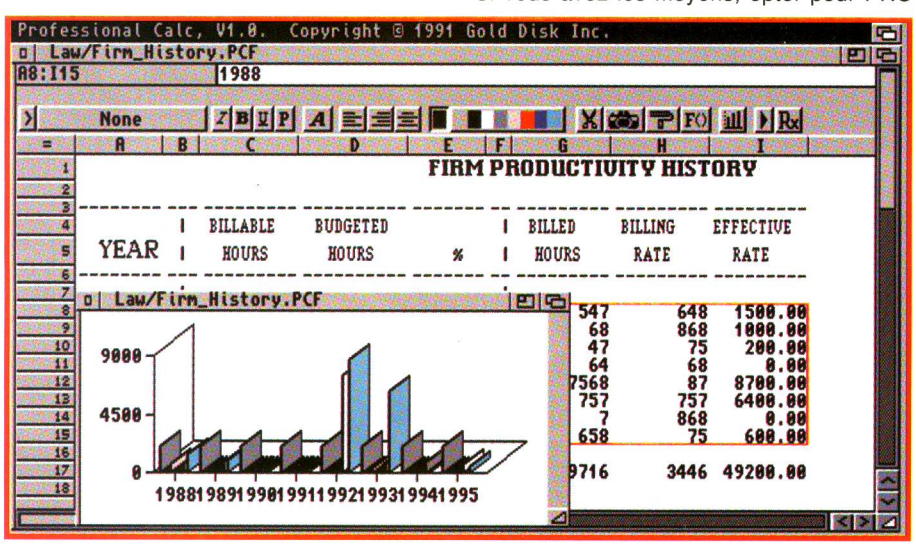
COUP DE GEULE

Alors voilà, moi, je voudrai pousser un gros coup de gueule. Pourquoi ne trouvent-on pas de superbes tableurs sur notre machine. Il serait peut-être temps d'y penser, non ? Franchement, n'est-ce pas indis-pensable ? Si ! PRO CALC n'est pas mauvais, mais il est lent, et loin d'égaler ce qui se fait sur ces sales bêtes que sont les PC. Je pense bien évidemment à EXCEL. MAXIPLAN, lui, est également très lent. Il est hideux et pas toujours facile d'utilisation. Il y a bien une aide omniprésente, mais c'est léger. Ras-surez-vous, ces deux utilitaires vous permettent tout de même de faire vos comptes, vos budgets et autre tracas-series financières. Les formules mathématiques sont simples et plutôt bien conçues. Enfin, soyons optimistes et espérons que dans un avenir proche (très proche !), Maxisoft, Gold Disk ou les autres nous concocterons le chef d'oeuvre de nos rêve pour défini-tivement ne plus rien avoir à envier aux PCïstes. C'est vrai, il y a du boulôt !

PRO CALC v1.0 de Gold disk



Anciennement nommé ADVANTAGE, PRO CALC n'est pratiquement plus distribué en France. D'ailleurs, il faudrait que l'on m'explique pourquoi. Oui, parce qu'il est bien mieux que son concurrent. De gueule déjà, il allume royalement MAXIPLAN. On sent la patte de l'éditeur de PRO PAGE. C'est propre, clair, et attrayant. Enfin, il est possible d'utiliser toutes sortes de polices et de les agrandir à volonté. Ceci permet d'affiner vos tableaux et de les rendre bien plus présentables. Ici, on peut trouver une barre d'option utile et même très vite indispensable. Le champ de travail est de 24 464 lignes pour 9000 colonnes, soit 220 176 000 cellules utilisables. Là encore, même si vous n'en voyez pas l'utilité, il écrase son rival. De toutes façons, plus il y a de cellules, mieux c'est, non ? Les formules de calcul sont bien plus nombreuses également. J'en ai compté 127 (65 pour MAXIPLAN). Le temps de calcul, malheureusement est lent. Pour peu que vous utilisiez les 220 176 000 cellules (j'exagère bien sûr !), toutes remplies de formules complexes, vous n'aurez pas fini d'attendre. Patience donc. A l'inverse de son concurrent, PRO CALC reconnait différent format. Celui de Lotus 1.2.3. et celui MAXIPLAN. Là aussi, toutes sortes de graphs sont disponibles. Sans égaler ce qui se fait de mieux dans le genre, ils restent toutefois assez beaux. A l'impression, vous avez le choix entre une sortie normale (comprenez hideuse), ou une sortie "propre" (entre guillemets parce que c'est pas encore génial). Là où ça coince, c'est au niveau du prix : 1490 F. Soit 1000 F de plus que MAXIPLAN. Alors même s'il est bien plus performant et plus agréable que son concurrent, je ne sais pas si son prix est justifié. Si vous avez les moyens, opter pour PRO CALC, parce que, sur Amiga, c'est le meilleurs de sa catégorie. Sinon, bah...



TITRE	Maxiplan	Pro - Calc
VERSION	4.0	1.0
CONFIGURATION MINI	3Mo	3Mo
LANGUE	Ang	Ang
AGA	NON	NON

MAXIPLAN v 4.0 de Maxisoft et Intuitive Technologies

Certains penseront qu'il est la référence sur Amiga. Je ne suis pas d'accord, PRO CALC est, à mon avis, bien meilleur. L'avantage de MAXIPLAN, le seul en fait, c'est son prix. Pour 450 F seulement, il vous est possible de posséder un vrai tableur (attention, je n'ai pas dit "bon tableur"). Commençons donc par la présentation. Soyons franc, MAXIPLAN n'est pas beau, donc pas très agréable à utiliser. C'est peut-être un détail, mais allez donc jeter un coup d'oeil express (on ne reste pas trop longtemps sur un PC, Ok ?) sur EXCEL pour vous faire une idée de la chose. Vous ne pouvez pas, par exemple, utiliser d'autres polices (à part les bitmaps fonts dégueux du workbench) et encore moins d'autres corps (taille de caractère pour les incultes). A l'inverse de PRO CALC, celui-ci n'affiche pas directement une barre d'option en haut de l'écran. Il y a bien quelques options proposées, mais tout cela reste ridicule. Par contre une aide omniprésente est disponible pour chaque menu, et s'avère utile lorsque vous êtes un peu perdu. Concernant le champ de travail, MAXIPLAN supporte au maximum 32 760 lignes et 486 colonnes, soit 15 921 360 cellules utilisables. De ce côté là, c'est suffisant, non ? Au niveau des calculs, pas moins de 65 formules sont proposées. Par contre le temps de calcul est exécrable, surtout, bien sûr, sur un 500. Bien heureusement, vous avez la possibilité de créer des graphs et donc, d'imager vos tableaux. Barres 3D, camembert, lignes, points, vous avez le choix ! Malheureusement, ceux-ci sont laids. Pire, à l'impression c'est franchement immonde ! Bref, vous l'aurez compris, MAXIPLAN ne brille que par son prix attractif. Evidemment, c'est mon avis. Encore une fois, les goûts et les couleurs...

CYRIL

TITRE	Maxiplan	Pro - Calc
PRESENTATION	52	88
PRISE EN MAIN	78	81
ERGONOMIE	59	89
RICHESSE DES OPTIONS	78	79
VITESSE DE CALCUL	62	61
GRAPHS	71	79
RAPPORT QUALITE / PRIX	85	71
VERDICT	72	80

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

AMIE FETE SES 10 ANS

CADEAU SURPRISE A TOUT ACHAT

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

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

AMIGA 500 +

1 Mo sans horloge		400

AMIGA 600

1 Mo sans horloge		400
1 Mo avec horloge	PROMO	480
2 Mo PCMCIA		990
4 Mo PCMCIA		1590

AMIGA 2000

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

AMIGA 1200

Blizzard	NC
PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +

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

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

AMIGA 2000

Carte contrôleur SCSI	690
80 Mo	1990
120 Mo	2490

AMIGA 4000

210 Mo	1700
340 Mo	2270

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	PROMO	4 Mo
790 F	1290 F	1690 F		1890 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	PROMO	120 Mo	170 Mo
1190 F	1490 F		1990 F	2190 F

DISQUE DUR EXTERNE

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

130 Mo	170 Mo	PROMO	245 Mo	340 Mo
1990 F	2190 F		2390 F	2990 F

DIVERS

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

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modern	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200	PROMO	480
Externe + Blitz + Antivirus		690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo		1190
Interne A 500		480
Interne A 2000		590
Interne A 4000		NC
CD ROM A1200		1990
CD ROM A4000		2490

SON

Digital Sound Studio Plus		990
Home Music Kit	PROMO	340
Interface Midi		390
Megamix Master		350
Simple Link		790
Virtual Synth		1290
Carte Sunrize		4990

MONITEURS

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

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris		990
Scanner 256 T Gris	PROMO	1590
Scanner Couleur		2490
Scanner GT 6500		7990

VIDEO

GENLOCK		
G Lock	PROMO	3390
GST 40 a		2290
GST Gold ASF		3690
GST Gold Pro		6690
DIGITALISATEURS		
V LAB -1200		3490
VIDI AMGA 12		890
DCTV	PROMO	1990
VIDI 12 RT		1490
VIDI 24 RT		2490

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C		1490
STAR LC 24-100		1290
STAR LC 24-200 C		2690
STAR SJ 144		3990
CANON BJ 10 SX	PROMO	1590
CANON BJ 200		2290
CANON BJ 600		4690
H.P Deskjet 520		2290
H.P Deskjet 560 C		4490
H.P Laser JET 4L		4950

MODEM

Sporter 14400Bd	1990
Supra Fax V32	2890

CARTE ACCELERATRICE

Turbo Power 0 Mo	1990
A1230 Turbo+ 4 Mo	4790

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK BASIC

DE LUXE PAINT IV AGA	790 F
DIGITA WORDWORTH	590 F
DIGITA PRINT	490 F
OSCAR	250 F
DENIS	250 F
MANETTE DE JEU	120 F
TAPIS SOURIS	30 F
10 DISQUETTES VIERGES	36 F
Valeur totale	2556 F

PACK MEMORY

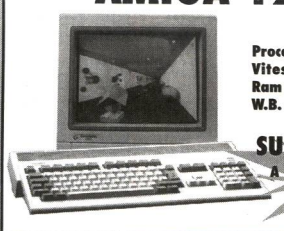
Pour AMIGA 1200

Extension A 1208 0 Mo	790 F
Pack Basic	2556 F
Valeur totale	3346 F
Barette 1 Mo	690 F
Barette 2 Mo	990 F
Barette 4 Mo	1490 F

Pour AMIGA 4000

Extension RAM 4 Mo	1490 F
Pack Basic	2556 F
Valeur totale	4046 F

AMIGA 1200

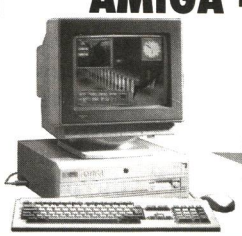


Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

SUPER PROMO
A 1200 + DD 40 Mo
2990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
80 Mo	3690 F	4190 F	4590 F
120 Mo	4190 F	4690 F	5090 F
170 Mo	4390 F	4890 F	5290 F

AMIGA 4030

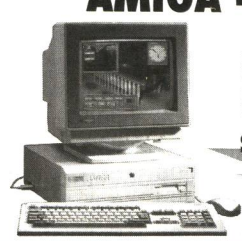


Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

SUPER PROMO
4030 + DD 40 Mo
6990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
120 Mo	7990 F	8390 F	9490 F
210 Mo	8290 F	8690 F	9790 F
340 Mo	8890 F	9290 F	10390 F

AMIGA 4040



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

SUPER PROMO
4040 + DD 40 Mo
13990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
120 Mo	14490 F	14790 F	15990 F
210 Mo	14790 F	15090 F	16290 F
340 Mo	15390 F	15690 F	16790 F

AMIGA CD 32

+ 2 jeux = 2490 F + 6 jeux = 2790 F

JEUX DISPONIBLES

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	299 F	PIRATES GOLD	299 F
GLOBAL EFFECT	299 F	TROLLS	299 F
JAMES POND 2	299 F	LOTUS TRILOGY	299 F
DEEP CORE	259 F	ZOOL	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F	PREMIERE	149 F
LABYRINTH OF TIME	229 F	CHUCK ROCK 1	149 F
MICROCOSM	399 F	CHUCK ROCK 2	299 F
MORPH	299 F	BUBBANSTIX	299 F
NIGEL MANSELL	299 F	DISPOSABLE HERO	299 F
PINBALL FANTASIES	329 F	PROJECT X + F17	249 F
		ALIEN BREED SE + QWAK	249 F

DANGEROUS STREETS	299 F
FIRE FORCE	299 F
NOUVEAUTES ANNONCEES	
RISE OF THE ROBOT	NC
GUNSHIP 2000	299 F
FURY OF THE FURIES	299 F
CHAOS ENGINE	299 F
ZOOL 2	299 F
LOST VIKINGS	299 F
SABER TEAM	299 F
SOCCER KID	299 F

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

Brillance	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

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

FACE A FACE

MORPHING

A l'occasion du salon Imaginord, du début du mois d'avril, nous nous sommes amusés à 'morpher' les têtes transformées de la rédaction. C'est pour vous donner vous aussi l'envie de réaliser ces trucages que l'on vous parle ce mois-ci du morphing. En France et sur Amiga, il n'existe que 3 logiciels, plus ou moins performants, à même de réaliser vos morphings : Cinemorph, Morph plus et Image Master. Trois c'est déjà pas mal, sans compter qu'il en existe aussi d'intéressants dans le domaine public que vous pouvez vous procurer pour trois fois rien et un quatrième logiciel commercial se fait attendre des Etats Unis (très bien sans doute mais on demande à voir...). Mais avant tout, si vous avez 2 Mo de mémoire tout au plus, allez faire un p'tit tour du côté des boutiques spécialisées et ramenez-en quelques mégas supplémentaires avant d'espérer réaliser quoi que ce soit en morphing. Pour commencer à nager dans l'élément il faut compter sur un 1200 (pas moins), 6 Mo de RAM et un copro (oh oui ! Un coprocesseur arythmétique... Of oui !).

La technique du morphing,

Ou plus précisément du polymorphing, consiste à prendre une image SOURCE (de départ) et une image DESTINATION (d'arrivée) de même résolution, c'est primordial (320*250 par exemple). Avant de vous expliquer la procédure, une petite astuce qui augmentera la qualité du rendu (mais de surcroît le temps de calcul aussi) : si vous avez des images en HAM8 (262.000 couleurs) ou 24 BITS (16 millions de coul.)... même si vous n'avez que la possibilité de les visionner en HAM (4096 coul.), gardez-les telles quelles, ne les convertissez qu'en exécutant ou en sauvegardant le morphing, le résultat n'en sera que meilleur puisque le calcul de la transformation se fera quand même en 24 BITS (C'est comme en mathématiques où l'on vous suggère de garder vos résultats sous forme de fraction et de n'arrondir les chiffres que lorsque vous obtenez le résultat final).

Pour en revenir donc à la technique, elle consiste à 'découper' les 2 images en une multitude de polygones (d'où le terme polymorphing) ; ces polygones, que vous devez faire épouser les formes des deux images, vont en fait se transformer les uns en les autres. C'est par un nombre défini de phases de mutation que l'animation obtenue donnera cette impression générale de métamorphose d'une image en une autre. Il est utile de préciser que c'est la pointe de l'artiste qui donnera au morphing tout son réalisme par un découpage en harmonie avec les contrastes des photos ; l'homme est créateur de cette transformation, la machine ne fait qu'enclencher le processus. Pour un visage par exemple, plutôt que de le quadriller uniformément (et donc 'bêtement'), il faut bien-sûr épouser les formes, les courbures...

CINE MORPH



Parmi les trois logiciels, celui-ci est le moins coûteux mais aussi le moins performant. Il a l'avantage, c'est vrai, d'être plus simple à utiliser et constitue une base solide pour un apprentissage du polymorphing. Il faut savoir qu'aucun des logiciels ne propose exactement la même technique de modélisation. Ici, on manie directement des polygones que l'on plaque sur les surfaces homogènes ; En ce qui concerne Morph plus, il s'agit de points reliés entre eux par une sorte de tracé qui limite la métamorphose. Enfin, dans Image Master, on ne fait que déterminer des points de mutation. L'inconvénient de Cinemorph est que la prédétermination des polygones rend difficile leur manipulation, en revanche, le débutant se rendra mieux compte de l'aspect que pourra revêtir l'image. Le logiciel propose une formule assez succincte, au travers d'options limitées dont vous viendrez vite à bout. A noter, enfin, qu'il est nécessaire d'utiliser conjointement Image-Fx, afin de pouvoir réaliser des séquences au format souhaité. Sans aucune mauvaise volonté de notre part, nous n'avons jamais obtenu d'animations de morphing directement au format HAM8 ; bizarrerie du logiciel ou problème de comptabilité ? Inutile donc de sortir de polytechnique pour comprendre que Cinemorph est à recommander pour une première approche du morphing... euh, pardon, du polymorphing.

IMAGE MASTER

On a déjà eu l'occasion de vous parler de ce logiciel, dans le premier numéro d'Amiga Concept ; bien qu'il ne soit pas à proprement dit spécialisé dans ce domaine, il offre néanmoins de grandes capacités de morphing. Le technique utilisée est celle des 'simples' points de transformations ; ici, pas de polygones, c'est donc plus facile à gérer et ce n'est pas pour autant moins performant, loin de là. En effet, vous pouvez paramétrer chaque pôle de transformation pendant l'animation



TITRE	Cinemorph	Image Master	Morph +
VERSION	1.0	.9	1.0
CONFIGURATION MINI	1200 DD	1200DD 6Mo Copro	1200DD 8Mo Copro
LANGUE	Ang	Ang	Ang
ECRAN de CONTRÔLE.	niv de gris	niv de gris	niv de gris

TITRE	CineMorph	Image Master	Morph +
PRESENTATION	94	92	85
PRISE EN MAIN	80	68	55
ERGONOMIE	86	89	77
RICHESSE DES OPTIONS	74	89	93
QUALITE D'AFFICHAGE	89	86	84
RAPPORT QUALITE / PRIX	88	90	90
VERDICT INITIATION	95	78	20
VERDICT PRO	60	91	95

morpher d'abord à gauche ou bien la partie supérieure de l'image... Morpher dans un premier temps la palette de couleurs puis les formes... ou vice et versa ; vous pouvez ne pas vous contenter d'un morphing à évolution linéaire mais en spirale ou encore en tourbillon... Bref, vous voyez que là, l'imagination peut s'épanouir davantage grâce à un paramêtrage assez poussé. Image Master, contrairement à ses homologues, se suffit à lui-même et ne nécessite pas l'utilisation d'un autre logiciel, heureusement d'ailleurs car il est déjà très gourmand en mémoire (avec 6 Mo de mémoire, vous ne pourrez pas utiliser plus de 250 points de transformation... c'est short !). Inconvénient de son autonomie : il est nécessaire de passer par un autre logiciel (du type A.D.Pro ou mieux Rend24), afin de constituer et de convertir l'animation au format souhaité puisque la sauvegarde initiale ne s'effectue qu'en 24 BITS. On va peut-être se répéter mais Image Master constitue un bon investissement dans l'imagerie et ses performances concernant le morphing le prouvent une fois de plus (il sait tout faire ce con !).

MORPH PLUS

A ce jour, Morph plus fait figure du plus per-formant logiciel de morphing sur Amiga et peut-être même toutes machines confondues. Donc, logiquement, vous me croirez si je vous dis que c'est le moins évident à manipuler et de loin. Les différentes phases de la réalisation doivent être effectuées avec méthode et rigueur, sans quoi vous vous emmêlerez les pinceaux (et vous serez tentés de tout reprendre à zéro...). Et ce n'est pas la doc en anglais qui vous facilitera la tâche. Les options et les possibilités de morphing sont innombrables, complexes, et peut-être même trop (enfin, pour ceux qui aiment ça...). Il faut avoir bien maîtrisé la technique d'Image Master, ainsi que ses paramètres, pour espérer pouvoir manipuler avec efficacité Morph plus. A préciser que l'écran de contrôle est, quoi qu'il arrive et quoi que vous fassiez, en mode entrelacé ; si vous n'avez pas un multi-synchrone, munissez-vous au moins d'une bonne paire de lunettes de soleil et/ou d'un filtre-écran (j'en sais quelque chose, faites gaffe à vos yeux !). Là où Cinemorph arrive tant bien que mal à vous pondre une image morphée, où Image Master vous sort une belle séquence animée, avec Morph plus et le matériel adéquat (digitaliseur-vidéo, genlock...), vous pourrez vous attaquer, 'à la Terminator', au morphing de séquences cinématographiques. En voilà encore un gourmand en mémoire qui ne s'utilise en plus qu'avec A.D.Pro, car même avec 6 Mo de RAM, vous retrou-verez vite les joies et les déboires du Guru Meditation : vive les 16 Mégas ! Bref, Morph plus est bel et bien un logiciel de pro.



BILAN

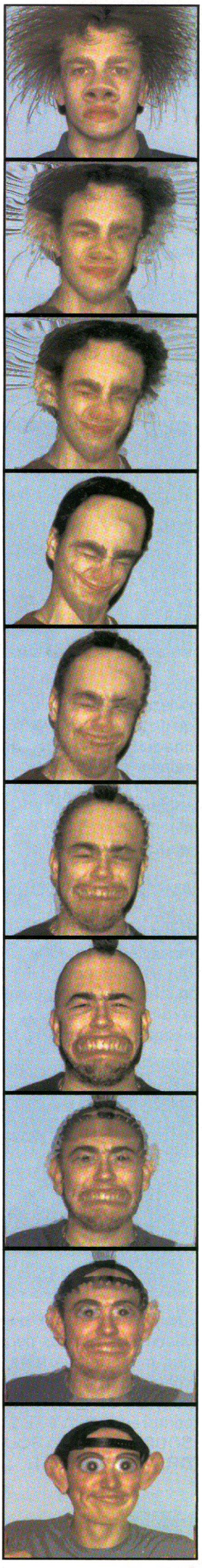
On peut dire qu'en matière de morphing l'Amiga est bien gâté ; selon votre budget, votre configuration et vos exigences, vous arriverez à trouver votre bonheur dans le domaine commercial ou bien public. Ces logiciels sont ergonomiques et vous serez vite accrocs... Néanmoins, on peut espérer que dans un futur proche, les techniques de morphing seront encore plus simples et rapides à utiliser tout en étant plus puissantes ; le pied serait qu'on ait plus à passer 2 heures pour déterminer 300 points de transformation mais que l'on ait juste à tracer les contours de ces métamorphoses. Messieurs les programmeurs qui représentez le progrès... à vos claviers !



AVIS

Cinemorph étant trop limité et Morph plus me donnant des boutons par sa prise en main très délicate, c'est tout naturellement que je me suis tourné vers le polyvalent qui fait tout et bien : Image Master. Décidément, il revient souvent dans les pronostics, j'y peux rien s'il est aussi complet et encore... même quand on croit l'utiliser à fond, on en découvre toujours d'avantage (j'pourrais p't'être demander des royalties decu..). A consulter donc au moins une fois par curiosité et avec une grosse configuration si afinité.

IMRE

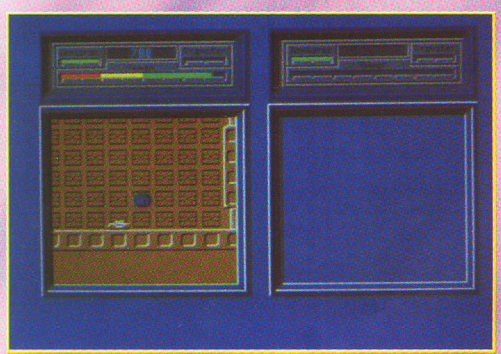


Extrait du morphing préparé pour le salon IMAGINORD

RUBRIQUE DP

PARADROID 64 +++

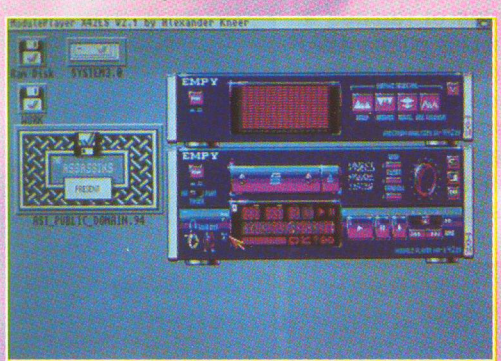
Ce n'est pas un des jeux les plus minables qu'il m'a été donné de voir sur le marché du domaine public, mais presque. Le but est de sortir d'un immense labyrinthe, tout en explosant tous les robots de chaque partie du jeu. Ces derniers sont représentés par



des ellipses portant un chiffre qui définit sa puissance. Vous n'avez à votre disposition qu'un petit tir minable qui doit se recharger à chaque coup mais vous pourrez heureusement gagner de la puissance de tir au fil du jeu. Les décors manquent vraiment de couleurs et quand il y en a, elles sont trop fades. Un seul bon point : les scrolling sont assez fluides.

AUDIO MAGIC VOL.6 -++

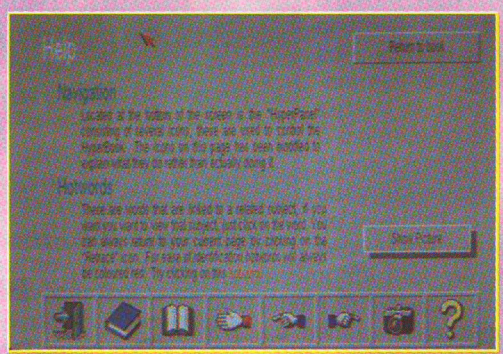
Cette disquette est remplie d'utilitaires de musique pouvant travailler en multitâche, ce qui est utile pour avoir un brin de musique tout en travaillant, comme en ce moment par exemple. Grâce à eux, vous pourrez écouter, analyser et transformer tous les



samples (morceaux de musique) que vous voudrez. Mais vous pourrez aussi composer des musiques sorties tout droit de votre imagination grâce aux instruments fournis pour un de ces utilitaires. La disquette comprend: PLAY IT 2 ; MPLAY X42ES ; SOUDMACHINE ; SOUNDEFFECT ; QUADRA COMPOSER ; DSOUND 1.3 ; FMSYNTH . Deux musiques très sympathiques sont fournies sur le disk. Les formes de ces utilitaires sont assez ordinaires sauf MPLAY X42ES qui a pour représentation une platine laser équipée d'un équaliseur.

TOME OF MYTHS +++

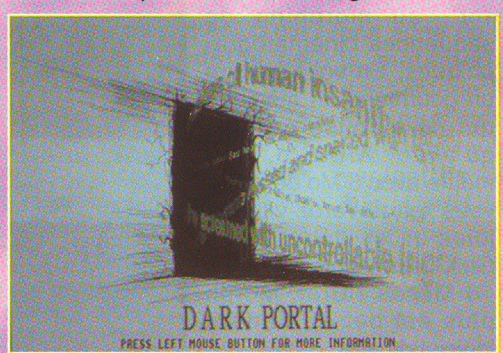
Voici toute une encyclopédie sur la Grâce et sa mythologie sur deux disquettes mais malheureusement tout est en anglais. Le tout est illustré par des images en haute résolution entrelacées soit en 640*512*16. Ne vous inquiètez pas si certaines représentations sont bizarres car elles sont conformes à l'idée de la Grâce antique. Ces disquettes pourraient servir à des rôlistes,



les intéressés comprendront, jouant à cette époque. Elles ne sont pas très utiles sauf si vous êtes Grâce par le thème. Cette disquette est de bonne facture et il est même possible d'imprimer les pages qui vous intéressent, ce qui n'est pas négligeable bien que l'on puisse les retrouver à l'aide des menus présents.

SHADOWS +++

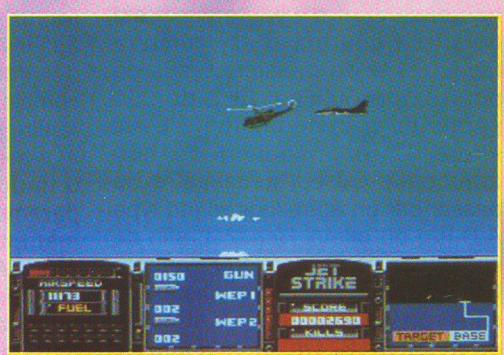
Cette animation du groupe BLACK DRAGONS est de bonne réalisation, bien que je n'ai pas bien compris la relation entre l'animation et les images IFF qui sont présentées derrière. D'ailleurs, s'ils me lisent, je leur demande de me téléphoner à la rédaction pour me renseigner. Nous



trouvons à la suite de l'animation un petit jeu, MUCUS, très sympathique petit blob vert et gluant qui doit triompher des pièges de chaque niveau en ramassant un maximum de joyaux. Il n'y a rien à reprocher à ce jeu et peut-être qu'en le travaillant un peu, ce pourrait être un bon jeu de plates-formes que Séverine testera, comme d'habitude, avec plaisir. Il est tout de même dommage d'être obligé de se taper toute l'animation avant de pouvoir jouer à MUCUS.

JETSTRIKE DEMO +++

Une démo de ce jeu du commerce de combats aériens. Quelques missions seulement sur la centaine de la version complète, une quarantaine d'appareils, de l'hélicoptère au F14 Tomcat, voire supérieur et une quarantaine d'armes dont la mitrailleuse, le missile air-sol ou encore la bombe. Les mission sont assez variées, du sauvetage de l'agent allié à la destruction totale d'un escadron d'appareils ennemis.



Les graphismes et les décors sont assez simples ce qui permet d'obtenir des scrollings sans bavures et une impression de rapidité. Une option d'entraînement vous est proposée pour vous habituer à atterrir, décoller et utiliser vos armes ce qui n'est pas si simple au premier abord et même au second. Cette démo vous donnera peut-être l'envie d'acheter le jeu complet mais en tout cas moi, j'y cours.

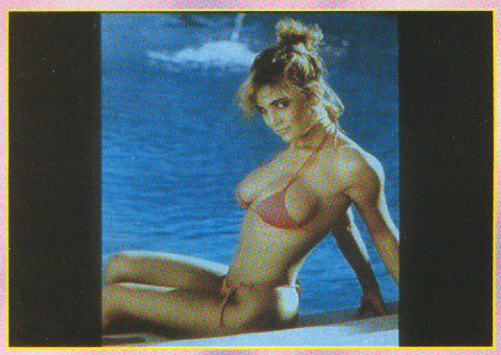
BODY SHOP 7 -++

Deux disquettes de superbes jeunes femmes en maillot de bain ou en sous-vêtements, restons soft pour une fois, qui vous dévoilent leurs jolis visages en vous suggérant leurs formes généreuses. Comme le disent si bien les créateurs de cette fabuleuse compilation d'images, " C'est de l'art et non du porno " mais quel art mes enfants! Ah, si nous pouvions voir un art comme celui-ci dans tous les musées, je crois que je me

Utilisez votre Joyga autrement qu'avec un Amistick !



cultiverais beaucoup plus souvent. Moi, j'ai flashé sur la photo qui accompagne ce petit commentaire, non pas à cause des gros lolos, comme certains pourraient le penser,



n'est-ce-pas Séverine, mais pour la photo entière. Et le logiciel en est rempli. Je peux d'ailleurs vous dire que pratiquement toute la rédaction se l'est arraché, c'est pour dire ! Vous ne pouvez qu'y trouver votre bonheur. Je dis vivement BODY SHOP 8. Les autres volumes de BODY SHOP se trouvent encore sur le marché du domaine public et restent dans le même genre que celui-ci. Sur le 2.0 les images seront en dégradé de gris et de moins bonne qualité que sur un A1200.

SICKBALL II -++

Tout le monde connaît le plus vieux jeu vidéo du monde, le fameux PONG où le but était de renvoyer une balle de façon à ce que l'adversaire ne la rattrape pas. Et bien SICKBALL II est un pong en couleur avec quelques améliorations. Il y a été rajouté des



bumpers (objet rond qui renvoit la balle, pour ceux qui ne connaissent pas), une autre balle qui fait accélérer le jeu pendant quelques secondes si vous la frappez. Des décors ont aussi été rajoutés mais il est dommage qu'ils fassent si mal aux yeux. Trois modes de jeux sont disponibles ainsi que l'option scrolling du décor de fond, qui permet à celui-ci de bouger de droite à gauche et inversement en permanence, ce qui détruit encore plus les yeux. Il est possible de jouer à deux à condition de posséder une seconde souris. Ce jeu est amusant cinq minutes mais prend vite la tête et même si vous adorez, vous vous arrêterez très vite à cause de votre mal aux yeux.

SWIDGE DEMO —+

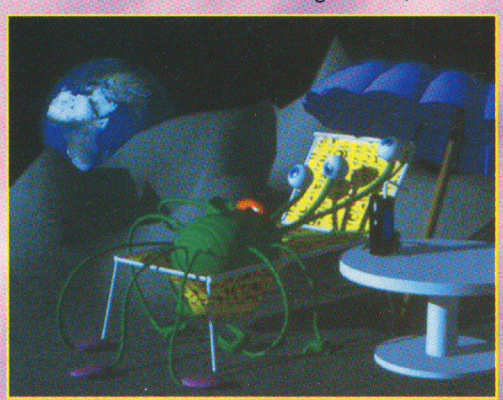
Un petit jeu de plates-formes bien réalisé où vous contrôlez une tête de grenouille sur pattes (je ne sais pas comment appeler ça autrement) qui doit arriver au bout de chaque niveau. Les graphismes sont bien réalisés, simples et agréables à l'oeil. Les couleurs



sont bien réparties sur l'écran et n'irritent pas les yeux. L'animation des sprites est très bien réalisée ainsi que les mouvements du personnage qui, lorsqu'il se trouve sur le bord, effectue des mouvements de bras pour éviter de tomber. Seuls quelques niveaux sont jouables, dont un niveau bonus où il n'y a aucun monstre, un autre où vous devez sauvez des pingouins en les amenant à la sortie, sinon les autres ressemblent à des tableaux de jeux de plates-formes banals. Ce jeu est d'intérêt moyen et s'adresse aux plus jeunes d'entre vous ou aux filles qui comme Séverine n'aiment que les jeux de ce genre.

AWESOME JPEGS +++

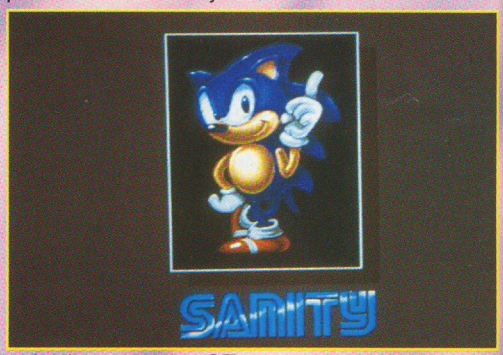
Une compilation de 19 images de synthèse au format JPEG. Ces images sont de très bonne réalisation, donnent un très bel effet de profondeur et jouent sur des thèmes différents comme un chat derrière des barreaux, mais un chat géant, de jolies fleurs ou encore un alien passant ses vacances sur la lune avec notre chère terre en arrière-plan mais ce peut être aussi des images d'objets inanimés du genre horloge, salle de bain, hall ect... Un viewer d'images IFF, GIF et



JPEG appelé Viewteck, qui affichera vos images très rapidement vous est fourni sur les deux disquettes, mais il vaut encore mieux passer par ADPRO si vous avez la chance de le posséder (logiciel disponible dans le commerce et non sur le marché du domaine public) qui est un peu plus rapide pour les grosses images et a un meilleur rendu.

SANITY DEMO +++

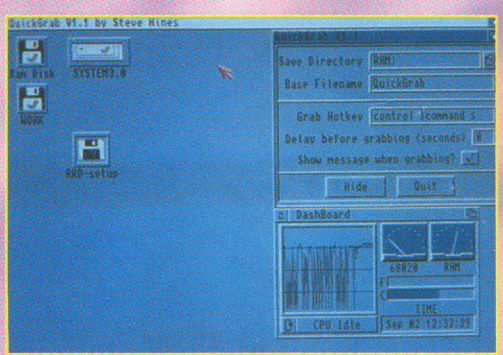
Cette démo est vraiment nulle à chier. Techniquement, elle n'est pas terrible. J'avais même l'impression qu'elle était en basic, c'est pour vous dire. A côté de la dernière Spaceball elle fait grise mine. La musique chlingue à cent mètres à la ronde et les graphs, je n'ose même pas vous en parler tellement j'ai honte. On dirait de



vulgaires graphs ST ou consoles car on y voit souvent le petit Sonic, mascotte de chez Sega. La source ne doit pas dépasser la longueur de ce test. Je sèche. Je ne sais plus quoi dire sur cette démo. Ah si ! Elle tourne sur toutes les machines. Sauf peut-être sur le 4000, j'en avais marre de me la passer, et je n'ai pas osé la mettre sur le 4000 de Francois. En tout cas, elle tourne bien sur le 1200 et n'apporte rien de mieux que sur un amiga 500 ou 2000.

RRD SETUP 1.3 +++

Une compilation de cinq utilitaires plus ou moins utiles : DCOPY, un super copieur avec +++ modes de copie, trois modes de compression, la vérification pendant la copie et la vérification du disque après la copie. Le gros avantage de ce logiciel est que vous



pouvez faire fonctionner toutes ces options en même temps soit : copier, compacter, vérifier pendant et après. PLASMA 256, il vous permet de voir un plasma et de l'animer en appuyant sur C. Il est bien sûr en 256 couleurs et c'est très agréable à regarder. DASHBOARD, un utilitaire permettant de voir où passe votre mémoire Chip et Fast ainsi que l'activité de votre processeur et de votre Ram. Cela peut permettre d'éviter les "not enough memory" lorsque vous travaillez en multitâche. QUICKGRAB, qui n'est autre qu'un capturer d'écran, c'est-à-dire qu'une image sur votre écran vous plaît et vous voulez la repiquer, car vous ne pouvez pas

l'afficher par vos autres logiciels. Vous donnez donc un délai en secondes à cet utilitaire ainsi qu'un chemin de sauvegarde et il capture l'écran au moment voulu et le sauve dans le répertoire indiqué comme une image affichable. Et voilà le travail!

CDTV TO CD32 KEABOARD ADAPTATOR —+

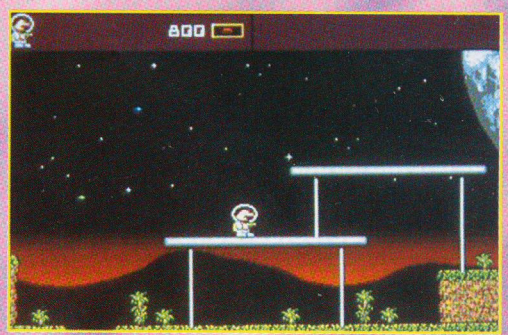
Cette disquette vous propose de vous montrer comment raccorder une console CD32 à un CDTV pour votre Amiga. Elle vous présente aussi les composants



nécessaires à la fabrication de cet adaptateur et croyez-moi, ils sont nombreux ! Le tout est clair et très bien présenté et est même accompagné de photos (photos et pas dessins). Je dirais que ceux qui veulent réaliser cet adaptateur ont du pain sur la planche. Cette disquette est à réserver aux possesseurs de CDTV et de CD32 ou à ceux qui ont l'intention de se les procurer.

DITHELL IN SPACE DEMO +++

Voici un des jeux les plus mauvais qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga, on se croirait sur Amstrad 464. Le jeu est moche, on a des pixels gros comme le poing, l'animation est saccadée, en fait rien n'est bien, tout est à revoir. C'est un mélange de shoot-them -up et de plates-formes. Le but est bien sûr de tout casser en se limitant toutefois aux monstres. Vous dirigez un petit astronaute qui a un petit fusil intersidéral ou plutôt grosse daube intersidérale, mais heur-



eusement vous pouvez ramasser des bonus qui décupleront celui-ci rapidement. Ce jeu est nul et il n'y a rien à dire de plus.

DAVID

Nous remercions BAB MICRO CENTER pour nous avoir fournis les disquettes DP

BLUE ROSE +++

Une trentaine de fonts bitmap sont présentes sur ce disque et vous pourrez les utiliser en lançant tout d'abord le programme PP qui vous permettra de les afficher sous DPAINT par exemple. Ces fonts sont présentées sous forme de slide-show pour mieux pouvoir les apprécier. Certaines sont très belles mais d'autres sont plus que passables. Elles pourront vous servir lors de vos démos, images ou toute autre création de votre part. Une disquette à réserver à ceux qui en ont l'utilité. Sont présents sur le disque, certains stencils qui ont permis de dessiner ces fonts.

XMASTIME +++

Ce jeu aurait été plus d'actualité vers la période de Noël car en effet vous y dirigez le père Noël en quête de cadeaux à distribuer le 24 Décembre. C'est un jeu de plates-formes dans lequel vous ne pouvez pas sauter mais par contre utiliser des ascenseurs. Pour finir chaque niveau, vous devez ramasser un certain nombre de paquets cadeaux. Bien sûr, tout un tas d'ennemis vous barreront la route mais vous pourrez les écraser grâce à votre hotte bien remplie, le seul problème est qu'ils réapparaissent peu après. Les graphismes sont simples et bien réalisés. C'est un jeu qui vaut au moins un coup d'oeil insistant.



RESULTAT DU SONDAGE

Le concept du sondage, vous vous en souvenez, c'était dans le deuxième numéro d'Amiga-Concept. Ce mois-ci, on vous dit tout sur ce que vous détestez dans le mag (pas grand chose !), ce que vous préférez ou aimeriez y voir... Bref, tout ! Vous avez peut être déjà eu l'occasion d'apprécier quelques changements dés le mois dernier et c'est pas fini (PAO, rubriques, soluces, BD, courrier, PA, Amic-mac...).

QUI ETES-VOUS ?

- Provinciaux à 70 % contre 25 % de banlieusards et parigots.

- Vous êtes 23 % à avoir moins de 18 ans,
42 % entre 18 et 25 ans,
22 % entre 25 et 35 ans,
13 % de plus de 35 ans.

Le plus jeune à nous avoir répondu à 7 ans et le vétéran à 83 ans !

- En général, et c'est compréhensible les temps sont durs, vous avez moins de 300 F à consacrer chaque mois à votre Amiga (pour 80 % d'entre vous). Et d'autres, les plus âgés, se ruinent pour leur micro avec plus de 100 Frs d'achat par mois (15 %).

- Le matériel que vous avez en vue...
Un disque Dur pour 30 % (bien, bien !),
Un CD-ROM ou un 1200 pour 21 % (chacun),
Une imprimante à 19 %,
Une CD32 ou une FMV à 13 %,

- reste ensuite quelques résidus, inutile de vous en parler.

- Une question qu'elle est bonne : mais quelle machine utilisez-vous ?

- A 69 % un A4000 gonflé... non, je blague, on est pas à Amiga-News, en fait y'en a que 3 %.
- Vous êtes 52 % à avoir une config de base, A500, 500+ ou 600 dont 20 % seulement ont un ou plusieurs périphériques (disque dur, imprimante, extension..).
- Pour le 1200, 38 % en possèdent parmi vous dont 42 % ont un périph. (bien, bien).
Enfin, 6 % déjà ont une CD32... ça arrive.

- Le bouche à oreille, la pub et le milieu Amiga veut que notre revue plaise, ce qui fait qu'au deuxième numéro d'Amiga Concept, vous étiez 55% à nous suivre depuis le premier numéro et 45 % à nous avoir rejoint depuis.

QUE VOULEZ-VOUS ?

- Incontestablement, et c'est plutôt logique, vous avez préféré avant tout les tests d'Amiga Concept à 58 %, 11 % ont particulièrement apprécié notre ton jeune et notre franchise, 9 % le fait que l'on ne parle que d'Amiga, 7 % la playmate et 6 % la qualité du 'produit' (PAO, papier...). 9,5 % d'extra-terrrestres qui ont tout préférés (merci les gars mais c'était pas un concours, y'avait rien à gagner...)

- Là, on entre dans un sujet épineux mais on a rien à cacher et on vous en parle : vous détestez et vous aimeriez voir disparaître 'Du coq à l'âne' à 16 % et la BD à 13,5 % mais rien d'autre en particulier. Pour ces deux rubriques, vous vous en êtes déjà aperçu, la BD a changé et est vraiment canon maintenant (y'en a pas mal qui ne la comprenait pas, tien ?!). Le 'Coq à l'âne' lui aussi est chamboulé et n'apparaîtra plus qu'une fois de temps en temps et sur une seule page.

Vous aimeriez voir :
plus de soluces à 14 %,
plus d'utils à 12 %,
plus de DP à 10,8 %,
une rubrique 'débutant' à 7 % (...).

- Vous trouvez la mise en page superbe ou bonne à 78 % et seulement 5 % de grincheux la juge fouillis ou à revoir (qu'ils aillent voir du côté de Gen4 si j'y suis).

- La partie Test vous aimeriez y voir :
plus de photos à 40 %,
plus de textes à 32 %,
rien à 29,5 %
et plus de notes à 1,89 % seulement
(Non, ne recomptez pas le total, ça dépasse les 100 %, c'est normal, certains ont donné plusieurs réponses)

- On est trop sévère pour seulement 5,4 % des lecteurs,
juste ce qu'il faut pour 79,5 %
et pas assez pour 13 %.

- On veut pas jouer les faillots mais rien que pour le fun on vous dira que votre rédac préféré est... On vous prévient tout de suite, Séverine est hors course, excites comme on vous connaît par la chaire féminine le combat était inégal ; d'ailleurs, les fantasmes de Séverine l'ont conduite à proclamer qu'elle avait obtenu 80 % des voix alors qu'en fait elle n'a obtenu que 34 %, sniff ! (qu'est-ce qu'elle peut dire comme conneries...). A part ça, c'est la bouille et les grimaces d'Imré que vous avez le plus apprécié à 13,5 % !! Arrivent ensuite Cyril (10,5 %) et Jérôme (8,5%)... Les autres, c'est des vilains pas beaux, personne les aime, Na !

LE JUGEMENT DERNIER

- 38,9 % ont donné au magazine une note supérieure à 17/20,
1,899 % moins de 10/20 (assasins !).

- Attention, là on est carrément mazos mais on aime ça... Sans vouloir entrer dans la polémique, de ceux qui achètent conjointement Amiga-Dream et Amiga-Concept une légère préférence de 26 % pour Amiga Dream contre 21 % pour Amiga-Concept et ceci en raison du fait, souvent évoqué, que nous n'avions pas la disquette d'intégrée au magazine, chose désormais réglée. Par contre, dans l'absolue et tous magazines confondus, les proportions s'inversent puisque vous préférez Amiga Concept à 26 %, Amiga Dream à 21 %, Joystick à 10 %, Amiga News à 6 %, Gen4 à 4%...

- Au niveau du serveur vocal vous n'êtes que 15 % à connaître et à utiliser.. Depuis deux mois on pense à le 'relooker' entièrement et à prendre tous part au délire mais par manque de temps on repousse sans cesse l'échéance ; enfin, restez à l'écoute et essayez-le au moins une fois, c'est technologiquement nouveau et pas commun comme moyen de communication pour un mag (vous en faites pas, on aura aussi très prochainement un serveur minitel 'classique' pour tous les nostalgiques du genre).

Sur ce, on remercie les personnes qui ont bien voulu répondre à ce sondage, en attendant le prochain on espère que ça vous aura éclairé et qu'on pourra toujours compter sur vous.

IMRE

LA DISQUETTE
D'AMIGA CONCEPT

N°4

Comme promis, nous vous offrons ce mois-ci, une disquette bien plus sympathique. Non pas que la dernière était mauvaise, mais celle-ci vaut vraiment le détour.



C'est une habitude, et il faudra vous y faire, la playmate du mois introduit le disk. Alors, n'est-elle pas ravissante, n'a-t-elle pas un corps de rêve ? Bon allez, essuyez bande d'obsédés, on va passer aux choses sérieuses...
Que trouve-t-on cette fois-ci du coté jeux ?

DOODY est un jeu d'arcade inspiré de Mario Bros. Je ne vous explique pas le but du jeu ? Non, c'est pas la peine !

Les jeux les plus simples sont bien souvent les plus prenants.

C'est le cas de **DEATHBRINGER IN SPACE**, un shoot-them-up aux graphismes hyper basics, mais remarquablement jouable. C'est le type de jeu qu'on ne lâche pas jusqu'à ce qu'on en arrive à bout.

our finir avec les jeux, voici **CRAZY SUE 2**. Un jeu de plates-formes formidable dans le style de GREAT DIANA SISTER.

Au niveau des utilitaires, on vous gâte mes amis. Ca vous dirait de créer vos propres icônes ? Ca vous tente de transformer vos images IFF en icône ? **ICON-EDITOR** est fait pour ça ! Pour vous, nous avons sélectionné la version 2.0, la dernière.
Enfin, dans la série des petits programmes cons mais fort utiles, vous trouverez sur ce disk **SET CHIPREV**. Alors à quoi sert-il ? Bonne question ! Ben voilà, les heureux possesseurs de 1200 ou de 4000 pourront grâce à celui-ci désactiver à volonté le mode AGA à partir du Workbench. Sympa, non ?
Voilà, vous savez tout !

Rendez-vous le mois prochain pour une nouvelle disquette encore plus extraordinaire. Mais si c'est possible ! A +...



UN GRAND MERCI A BAB MICRO POUR SA COLLABORATION.

COURR



UNE MAMAN QUI NOUS LIT !

Salut à tous, C'est une maman qui vous écrit. Ca change un peu, n'est-ce pas ? J'ai un garçon de 10 ans qui possède un Amiga 1200. Je lui ai acheté votre Amiga Concept n°2 pour qu'il découvre un peu les nouveautés en matière de jeux. Nous avons eu l'agréable surprise de découvrir que l'on pouvait obtenir une disquette en cadeau, et... GENIAL !.... dans le n°3, elle était avec le journal. Pour ça, merci à tous !!! Mais par pitié, que vient faire le X dans tout ça. Avez-vous pensé à tous les jeunes lecteurs de votre journal qui ont entre 6 et 12 ans. On est envahi partout par le sexe et maintenant même sur les ordinateurs et les journaux pour jeunes. D'accord ça marche, ça fait vendre, mais pourquoi inclure le X dans votre disquette de jeu. Peut-être une idée à suggérer : faites des disquettes "spécial X" que l'on puisse soustraire à nos jeunes enfants, et des disquettes "spécial jeux". Je ne dois pas être la seule maman de France à penser ça. Si vous en tenez compte, merci d'avance. Encore bravo pour votre travail.

Une maman qui vous lit.

Ca ça fait plaisir; vous vous rendez compte, une mère qui nous lit. Merci madame, non franchement merci. Bon, alors voilà, la majorité de nos lecteurs est en âge de supporter quelques déviations sexuelles. Tenez, savez-vous quelle est la moyenne d'âge de nos lecteurs. Le sondage nous apprend qu'elle se situe environ à 28 ans. C'est fou, non ? Bien sûr, vous allez me dire qu'il y a malgré tout une partie d'entre eux qui ont entre 6 et 12 ans. C'est vrai, mais plus tard, lorsqu'ils reliront notre revue, pourquoi n'auraient-ils pas, eux aussi, le droit de se faire plaisir et de se fendre la poire. Oui, parce qu'on utilise le sexe également pour se marrer. Et très franchement, on ne va pas aussi loin que ça. Votre enfant, en se baladant dans les kioques, ou même dans la rue, voit sans cesse un tas de jolies nenettes à moitié déshabillées, si ce n'est pas complètement nues. c'est chose courante maintenant. N'allez pas croire que tout ceci aura une quelconque incidence sur son comportement. Vous savez, en fait, plus vous lui cacherez de choses, plus il en demandera. Donc plus vous lui interdirez de mater des femmes, plus il risquera de virer à l'obsession totale, plus tard. Votre suggestion n'est pas réalisable pour la simple et bonne raison que deux disquettes nous reviendraient trop chères. Allez quoi, c'est pas bien grave. Lisez donc la lettre de Magalie... vous voyez, certains en veulent même davantage.

QUOI ? ON NE NOUS TROUVE PAS EN KIOSQUE ?

Salut à la Super Equipe. Tout d'abord BRAVO pour votre revue, continuez et vous aurez une bonne, même une très bonne note (un 99%). J'adore l'Amiga et j'en suis fou au point où je veux tout avoir qui s'attache à cette superbe machine. Je vous envoie cette lettre pour trois raisons :
-1ère : Je voulais vous féliciter sans attendre une seconde !!! (voilà)
-2ème : Pourquoi suis-je toujours obligé de faire 2 ou 3 kiosques pour trouver votre revue. Si je l'ai eu c'était de la chance, j'ai devancé une personne qui se perdait sur toutes les revues d'ordinateurs (ouf !). Quel jour sort votre magazine ? Je sais vous me direz "Et l'abonnement...?", seulement je ne vais pas tarder à déménager pour des raisons professionnelles.
-3ème : j'ai un Amiga 2000 B (sans disque dur). et je veux savoir si je pourrai (et si ça existe !) le faire passer en Kickstart 3.0. Savoir où en trouver et combien cela me coûtera. Une carte accélératrice m'apporterait quels avantages sur A 1200 pour les jeux, les logiciels de musique ou les images de synthèse. J'ai acheté Hired Guns et en le prêtant à des amis (contact) je l'ai retrouvé bourré de virus. Bien qu'étant très équipé en matos de musique (Protracker 3.1, Synthé, Octamed, etc...) j'y connais rien en virus. Résultat plus de Hired Guns !!! Que puis-je faire pour ça ?
-3ème (bis) : Dans combien de temps l'Amiga 2000 sera considéré comme trop vieux. En équipant le top à mon cher Amiga, aurais-je toujours à m'inquiéter que les programmeurs délaissent la version 1.3 ou 2.0 pour la CD ROM ou le 3.0. Au fait, au lieu de 25FF, le magazine et deux timbres à 2.80FF, autant le laisser a 30FF, c'est abordable pour cette superbe revue ! Je sais bien que mon courrier ne sera pas publié. Vu le nombre considérable de tonne de courriers que vous recevez chaque jour. Repondez moi par pitié... Merci WAOOOW ! Super Géant Merci !

Etienne MELLAH (Avignon)

1) Merci merci merci !
2) En ce qui concerne les kiosques vides (s'il n'y a pas AMIGA CONCEPT, c'est qu'ils sont vides, non ?), le problème, c'est que tout le monde s'arrache le magazine è une vitesse fulgurante. Résultat : au bout de quelques heures, les stocks sont vidés. Non, je plaisante... quoique... Si tu voulais bien nous faire parvenir les noms et les adresses de ces points de ventes, qu'on les appelle. Non mais, ça ne va pas se passer comme ça ! Cela dit, tu as raison, la meilleure chose, c'est l'abonnement. Alors dès que tu seras installé, n'oublies pas de le faire.
3) Non, malheureusement, il n'existe toujours pas, à l'heure actuelle, une possibilité de passer en Kickstart 3.0 sur un 2000. Pour les jeux et les utilitaires de musique, je ne vois pas trop l'intérêt d'une carte accélératrice sur 1200. Par contre pour des utilitaires comme IMAGINE, LIGHTWAVE ou encore REAL 3D (synthèse), c'est plus que recommandé. Ton problème de virus ne peut pas se régler avec un programme de musique. Arrête de fumer la moquette. Si le jeu ne fonctionne plus essaye un anti-virus du style BOOT-X ou VIRUS-Z. En dernier recours, tente un diskdoctor, mais

RIER DES LECTEURS

vraiment en dernier recours. Si, ça ne marche toujours pas... ben... c'est foutu !
3 Bis) L'Amiga 2000 est encore une bonne machine. Tiens, je vais te faire une confidence. Du point de vue solidité et fiabilité (sauf peut-être pour le lecteur interne qui n'a pas de protection. Ah, la poussière !), je crois bien qu'il allume tous les autres et je sais de quoi je parle. Et puis avec une bonne carte accélératrice, et un bon gros disque dur... enfin, encore une question de moyens ! Ne t'inquiète pas, le parc de 500 et de 2000 est encore suffisamment important pour que les programmeurs y attachent de l'importance. Et ben tu vois, on te publie. Mauvaise langue va !

LE VAINQUEUR !

Salut à toute l'équipe et à vous, fidèles lecteurs, Vainqueur (ou chanceux) du tournoi SKIDMARKS au salon du jeu vidéo et de l'image de synthèse (IMAGINORD), je peux vous affirmer à vous, fidèles lecteurs, que toute l'équipe d'Amiga Concept est fort, fort... sympathique. Et je pèse mes mots. Je peux vous l'affirmer étant donné que j'ai fait leur connaissance au salon. Après les avoir étudiés pendant la totalité du salon, j'ai pu discuter avec ces passionnés de jeux, et je sais maintenant que ces gars-là ont la même passion que nous. En un mot : AMIGA. Et non comme dans d'autres journaux, dont tout le monde connaît les noms, ils n'ont pas, eux, la grosse tête et ils ne font que plaisanter à longueur de journée (ils doivent se marrer avec le responsable pub qui n'arrête pas une minute !). A.Concept, on vous attend prochainement à divers salons qui, j'espère, se dérouleront aussi bien qu'à IMAGINORD pour vous, contrairement aux autre stands PC, Amiga Dream, etc... Ils ont dû se faire chier au stand PC.
P.S. : j'attendrai ma revanche à SKIDMARKS avec Imré.

Eric GENCO.

Tu sais quoi Eric, on t'aime de plus en plus ! Tu peux venir nous voir quand tu veux et venir faire les pires conneries avec nous. Quant à Gérard, t'as raison, il n'arrête pas et ça continue. Ah si on ne l'avait pas notre Gégé de service, qu'est-ce qu'on s'embêterait ! Rassure-toi, Imré est prêt pour se la jouer une nouvelle fois avec toi. Encore une fois, c'est quand tu veux !

UN SONDAGE EN RETARD.

Salut! Je profite de ce sondage ('scusez pour le retard) pour vous envoyer quelques critiques.
En vrac :
- C'est vrai que les tests ne sont pas agréables à lire à cause de l'arriàre plan.
- Ils manquent vraiment d'informations : on a, en général, le scénario et l'avis des testeurs, mais par contre, aucune (ou presque) information sur le déroulement du jeu en pratique.
- Je pense que pour les tests de bons jeux, il faudrait 2 pages, voire plus.
- La couverture est beuuuuuuuark, c'est trop pâle, la photo est horrible, le nom en jaune sur fond orange, c'est pire que tout.
Voilà, sinon le reste, c'est bien. Toutes ces critiques s'adressent bien sûr au numéro 2.
(Ah oui! Ca serait bien aussi que pour le prochain sondage, vous le mettiez sur une feuille à part, comme ça on n'aurait pas à photocopier le magazine et vous ne recevriez pas des pages toutes grises !!!)

Olivier FABRE.

En v'là un qui a quelques métros de retard! Tu as dû remarquer qu'en ce qui concerne le nombre de pages et la couverture, ça s'est amélioré et ça continuera. En ce qui concerne le contenu des tests, ta remarque est pertinente ; toute l'équipe essaiera de faire des efforts pour combler tes désirs. Pour le sondage, il ne nous est pas possible de le mettre sur une feuille à part mais on le mettra au dos d'une publicité pour que vous puissiez le découper sans avoir trop de regrets. Et essaies de rattraper le temps perdu.

DAVID.

VIVI LA CD 32

Monsieur, Je viens, par ce courrier, vous demander si PIRATE GOLD est en français à l'écran, parce que moi et l'anglais ça fait beaucoup.
Pour l'astuce de microcosm qui est paru dans le n°3 d'Amiga concept, ça ne marche pas sur ma console qui est une CD32.
D'autre part, je lis ou j'entends sans cesse que la CD32 ne valait pas grand chose et qu'elle est une mort-née. Personnellement, je ne la trouve pas nulle pour un sou, bien au contraire. Il y a quelques mois, on nous avait promis un clavier, une souris pour la CD32, on attend toujours, alors quand je lis qu'une nouvelle extension nommée Pandora va venir, je reste perplexe.
Par contre les rumeurs qui courent m'inquiètent beaucoup, je l'avoue. D'ailleurs, vous même dans le n°3 dites que certains vendeurs et d'autres lâchent la CD32 en cours de route, c'est parce qu'elle est comme le disent certains, nulle où déjà hors-course.
Une dernière chose, ceci est un message personnel pour vous messieurs les créateurs: êtes-vous obligés de copier sur les autres consoles? Faites un effort, je vous en supplie, créer des jeux qui feraient la force et la gloire de la CD32. Je sais que vous en êtes capables. Vous allez sûrement dire que certains jeux sont en cours, peut-être, mais pour de vraies nouveautés qui utilisent la puissance de ce superbe support qu'est la CD32, par ce que si c'est la peur de vous planter, que risquez-vous? Adapter de nouveaux jeux pour un autre support de jeux et vous n'en finirez pas d'abandonner la console précédente.
Signé: Un p'tit gars de 27 ans qui adore les vrais jeux et pas les navets.

Thierry.

Mon vieux petit si tu n'arrives pas à faire marcher les codes de Microcosm c'est que notre notre vielle tapette de François (PAO) (Ben voyons, ça va bientôt être de ma faute. Attention à la vengeance. signé François) s'est littéralement planté en les recopiant dans la rubrique de David. Les voilà donc les vrais de vrais: Vert, bleu, jaune, rouge, jaune, bas, vert, droite, rouge, haut. Dis merci au monsieur. En ce qui concerne Pirate Gold, malheureusement il est en anglais à l'écran mais vraiment très simple à comprendre, donc rien ne t'empêche de l'acheter. Pour finir, au niveau de la CD32, l'extension Pandora est prévue pour le mois prochain et rassures toi vis-à-vis de ce que nous pensons de la console, nous sommes juste déçus des jeux qui sortent dessus, mais fondons tous un réel espoir pour son avenir.

Fabien.

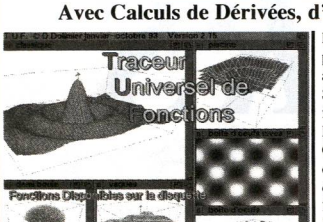
France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix, de Soins, et d'Amour Pour Tous Les Amiga!

Soutenez votre distributeur le plus actif avec près d'un MégaOctet de nouvelles traductions exclusives chaque mois depuis 4 ans!
Evénement exceptionnel ce mois-ci: Nous venons intégralement de franciser un des meilleurs Modems actuels: V42Bis 14400 Bauds totalement compatible avec les Fax graphiques et Minitels français et nos VF de Term et NComm en font le Kit Idéal de Communication Tout en Français!

T.U.F2.3 VF: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres!

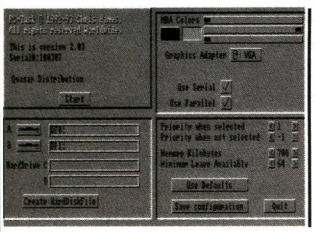
Avec Calculs de Dérivées, d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs de suites, d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 150 FF TTC tous frais d'envoi et de gestion compris.

PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

Utilisez enfin un PC VGA très simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA,EGA,VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC frais d'envoi inclus.

MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous

Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de ces images. MandelTour AGA: Prix 200 FF TTC Envoi compris.

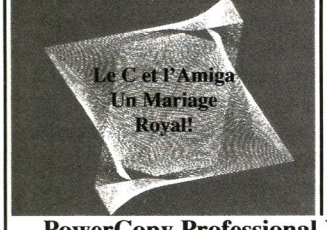
TEXTIMAGE AGA VF Le Plus Astucieux Logiciel Graphique

Unique Logiciel de Dessin avec gestion du Copper pour démultiplier les couleurs!



Grâce à une gestion particulièrement très astucieuse du Copper AGA de l'Amiga, TextImage vous permet de dessiner avec de multiples effets de transparences et de dégradés de rêves dignes du 24 bits sans jamais avoir la moindre lourdeur des modes 24 bits! Les images ainsi produites sont étonnament belles et très peu encombrantes! Les utilitaires associés permettent alors aux graphistes de réaliser enfin sur disquettes de longues présentations multimédia où textes, sons et images se mèlent avec des effets époustouflants puisque chaque image ainsi crée contient ses propres routines pour piloter en direct les effets Copper lors de la visualisation! C'est unique en son genre et d'une efficassité sidérante! TextImage AGA est disponible en VF commerciale exclusive complète pour Amiga 1200 & 4000 au prix de 500FF TTC frais d'envoi compris.

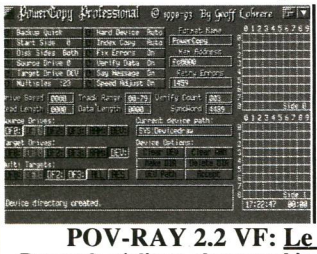
Kit C: Tout le nécessaire pour débuter en C sur 10 disques!



Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP, La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC frais d'envoi compris.

PowerCopy Professional VF 3.0 Le Hard-Copieur ULTIME!

Jouez enfin en toute sécurité grâce à une parfaite sauvegarde de tous les jeux!



Grâce à ses algorithmes uniques et ultra sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats encodées ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleur fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser tous les encodages les plus sophistiqués. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier Jeux et Démos sur n'importe lequels de vos périphériques (devices) y compris vos disques durs. Son long manuel entièrement traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilités. (Plus de 200 fonctions!). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03 VF au prix de 900 FF TTC envoi compris.

POV-RAY 2.2 VF: Le plus Célèbre des RayTraceurs!

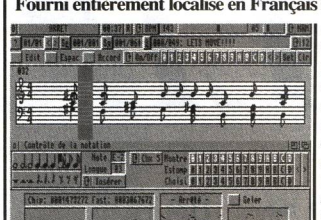
Permet le réalisme photographique grâce à ses innombrables textures fractales!



PovRay 2.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Le Manuel imprimé relié est aussi disponible pour 300 FF TTC.

OctaMED Pro 5.0VF: L'éditeur de Musique 64 Pistes!

Fourni entièrement localisé en Français avec le WB2.1 et AGuide sous licence de distribution.



C'est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur les Amiga 2.0/3.0 Standards et jusqu'à 64 Canaux Midi. Idéal pour des Orchestrations importantes. Sa nouvelle conception modulaire des séquences apporte une souplesse d'utilisation sans égal. Ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons sont des plus époustouflantes: réductions des effets d'escalier, limiteur anti-distorsion, filtres, mixages, Echos et Bouclages faciles. Grandes facilités d'impression avec les noms d'instruments vos diverses annotations, etc. Version Commerciale intégralement traduite en français et totalement reprogrammée pour les Sys 2.0/3.0 AGA disponible au prix de 450 FF TTC frais de gestion et d'envoi compris.

Tutoriel OctaMED VF: Le Compagnon Idéal de OctaMED.

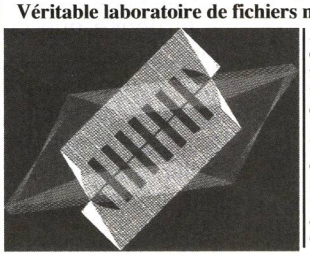
Il vous prend en main pour une parfaite maîtrise de la Musique sur Amiga!



Fourni entièrement en français, imprimé et relié, c'est LE Tutoriel de référence qui vous aidera à maîtriser parfaitement OctaMED Pro V5.0. Il est fourni avec trois disquettes d'exemples et de modules contenant une très large variété d'échantillons d'instruments professionels très purs exclusifs à ce kit tels que: Pianos, Orgues, Guitares, Basse, Cymbales ainsi que des exemples de modules exceptionnels sur 6 ou 8 voies! Tout est réellement prévu dans ce Kit pour vous prendre en main étape par étape et vous permettre très rapidement de pouvoir créer et composer vos propres modules de Musique. Ce kit Tutoriel sur OctaMED en Français est disponible en exclusivité au prix de 450 FF TTC tout frais d'envoi compris.

Ginseng Collection: Jingles, Intros et Modules Professionels!

Véritable laboratoire de fichiers musicaux pour vos présentations multimédias.



Améliorez vos présentations audiovisuelles grâce à ce kit composé de 6 disquettes contenant une large panoplie d'introductions musicales, d'effets spéciaux, de Jingles, et de modules originaux réalisés par des professionels Australiens. Ce kit vient en effet d'être crée tout spécialement dans le but de vous fournir d'un seul coup tout le nécessaire à l'habillage musical de vos présentations multimédias. Idéal par exemple avec Scala. Ne perdez plus de temps à rechercher de-ci de-là les effets musicaux dont vous avez besoin. Tout a été ici soigneusement pensé et réuni pour vous simplifier le travail. Tous les fichiers de ce kit sont bien sûr au format classique des trakers et sont donc compatibles avec tous les logiciels musicaux actuels comme OctaMED. Disponible au prix de 400 FF TTC frais d'envoi compris.

MagicWB VF: Un WB de Rêve tout en Marbre Rose!

Améliorez encore votre WorkBench avec des Icônes de qualité exceptionnelles.



MagicWB est constitué d'une véritable panoplie d'utilitaires et d'icônes pour améliorer l'ensemble de votre WorkBench. Les icônes sont d'une qualité et d'un rafinnement tout à fait époustouflant. Cet ensemble de MagicWB est prévu pour tous les Systèmes Amiga à partir du Système WB2.0. Outre ces icônes des utilitaires inclus permettent de changer le fond uni de votre WB habituel pour obtenir de splendides fonds tout en Marbre rose vous apportant fraîcheur et ravissement. Toutes les longues documentations ont été entièrement traduites en français pour vous permettre d'exploiter au maximun de ses possibilités tout ce grandiose ensemble qu'est MagicWB disponible donc ici en VF sur deux disquettes au prix de 150 FF TTC frais d'envoi compris.

Kit Communication VF: Enfin Un Modem tout en Français!

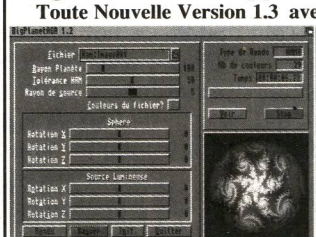
Avec également nos versions françaises de Term et Ncomm pour tout Amiga.



Ce Kit est composé d'un des meilleurs FAX/Modem actuel entièrement compatible avec les Minitels et FAX français. Section Modem absolument tous protocoles usuels jusqu'à V42Bis et 14400 Bauds. Section FAX: tout protocoles y compris FAX graphiques de groupe 3 (mode le plus usuel en France). Le Manuel du Modem fourni entièrement traduit en français vous permettra de pouvoir enfin exploiter pleinement votre Modem. De plus nos VF de Term et NComm qui sont actuellement les deux meilleurs logiciels de communication pour tout Amiga vous donneront accès à tous les serveurs BBS, y compris RTC et Minitels. Tous les cables sont fournis et tout cela est réuni dans ce Kit Comm au prix de 4000 FF TTC envoi Recommandé compris.

BigPlanet AGA: Nappez vos images sur des Sphères Spaciales!

Toute Nouvelle Version 1.3 avec Interface Graphique et Prévisualisation!



BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des croissants de lune du plus bel effet! La taille des sphères résultantes est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image, paysages, arts, objets, fractales, un excellent rendu spacial en AGA est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spaciaux pour vos images! Disponible pour tout Amiga: 150 FF TTC frais d'envoi compris.

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



Si vous avez des problèmes de convertion de formats pour vos fichiers de musique: AMFC est là pour les résoudre efficassement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnait en effet la quasi totalité des formats anciens et actuels: SoundTraker toutes versions jusqu'à V2.6, NoiseTracker, ProTracker, Med, OctaMED, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AFMC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. Il constitue donc un complément idéal à OctaMED vous délivrant de tout problème de format. Ceci est la Version Française disponible en exclusivité au prix de 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

Appel aux Boutiques, Revendeurs, Importateurs, Créateurs sur Amiga: Nous préparons un HyperGuide sur l'Amiga en Francophonie. Envoyez-nous tous vos coordonnées!!!

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue Anatole France, Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*

Option Traitement Prioritaire: +100FF

PA

VENTE

Vends jeux Amiga 500 - 600 - 1200 ou cherche contact sérieux pour jeux modules. Mr Verhaeghe Thierry 10 rue du four à chaux HAZEBROUCK. Tél: 28-41-57-91

Vends console SGFX + 5 jeux + manette : 800 Frs. Vds C64 + C128 + Lecteur K7 + C128 + Moniteur monochrome + Imprimante MPS 801: 600 Frs ou Echange le tout contre DD A1200. Gael. 74-46-86-96.

Vds A500 1Mo + Originaux + Joy + Souris + Imprimante Citizen 120D: Le tout 1500 Frs Contacter David à la rédaction ou au 39 52 65 82 Après 19 H

Vends A500 Plus + 1084 + 1 Mo + 1 lecteur ext. + Nbrx jeux et utilitaires + imprimante - tout ou lot - Tél : 35 87 41 41 (Soir)

Vds Amiga 500 Plus HD 52 Mo GVP + 4Mo Ram + 1083S + lect. Ext. + Joy + Discs. le tout ou séparemment 5000 Frs
Tél : 67 29 39 97 Après 19 Hrs

Vds Amiga 500 1Mo 800 Frs Vds Kindwords 3 (200 Frs) (Nbrx jeux et utilitaires fourni avec Amiga).
Tél : Jérôme 48 29 00 76

Vds Jeu Dennis A1200 Neuf 120 Frs port inclus. Et recherche contacts DP pour A1200 Ecrire : Rodolphe Gabard 11 rue de nimègue A54 86000 Poitiers

Vds A500 + Moniteur couleur + 512 Ko + Workbench 1.3 + 100 Disks excellent états. Vendu 2900 Frs (Acheté 5500 Frs) Demander Julien au 60 65 65 32 Après 15Hrs

Echange CD-32 contre A1200:
Tél: 25 79 35 85

Vds ou échange logiciels pour CD32 : Franck 30 24 74 43

Vds Atari XE avec pistolet + copieur + 6 cassettes. Prix 600 Frs
Tél: 20 83 72 60

Vds 20 Atari 520 - 1040 STE - STF +joystick + Souris prix 900 Frs pièces ou lot à débattre.
Tél: 47 55 14 42. Sté : MDF demandez DESEQUEIRA JOSE

Vds A500 + ext + jeux + manette + moniteur 1083S. Prix 2000 Frs. Demandez Christophe au 22 48 47 94 de 17H à 22 H
Vds A1200 + 80Mo + lect ext + 200D +Imprimante 120D + 5 Mois garantie le tout 3000 Frs (Val. 6500 Frs) Tél : 39 37 71 73 Franck Herlitz Sente Saint Laurent 95260 Beaumont / Oise.

Vds A1200 + Démo X 500 Frs contacter Christophe au 20 47 66 09

Vds pour A500/A1200 news et Oldies liste sur demande réponse rapide ecrire ou tél: Conche Gérard 33 rue Maurois 19100 Brive tél : 55 24 40 34

Cause A4000 vend A1200 + GVP Turbo : 4000 Frs Vend divers programme récent en utils et jeux à un prix dérisoire, 1084S : 1600 Frs, Boitier SCSI : 900 Frs tél: 56 74 74 12 à partir de 12H30

Vds news, démos et utils sur Amiga 1200 et A500/600 à prix très très bas ! contacter Eloitani Driss 29 rue d'or 57200 Sarrguemines

Vds moniteur 1085S + Baffle : 800 Frs Vds synthétiseur Yamaha DSR500 : 1200 Frs Vds sur Amiga d'aventure: 150 Frs (Flashback, Blade of destiny...) Vds jeux super NES pas cher. Contacter Ludovic au 28 64 27 91

Vds Logiciels pour A1200 à bas prix Rosell David 31 chemin vieux 82350 Albins tél: 63 31 18 58.

Vds jeux A500/1200 prix intéressant liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 place St léger 73000 Chambery

Vds controlleur SCSI + DD105 Mo, 90% plein, extensible: 1600 Frs Carte d'extension Base Board 2,5 Mo exctensible à 4 Mo: 800 Frs ou le tout 2200 Frs, contre A1200 tél: 49 30 05 42 Rp demandez Cristophe .

Vds A500 1Mo + Souris + 2 Joy + nbrx disk le tout 1000 Frs Contacter Pascal Beissel 60 rue du cimetière 61870 Grisheim prés Molsheim

Vds jeux possède un A1200 envoyer 1 disk pour liste contacts sérieux Guichoux Nicolas 1 rue des Ormes 29600 Plourin-les-Morlaix
Vds A2000 + carte PcXT + 300 Disquettes + documentations + joystick + imprimante canon BJ 10 EX (Jet d'encre): 6500 Frs Demander Patrice au : 20 27 51 83

Vds A500 + moniteur 1084S + 512 Ko + Souris + Joy + revues Amiga Concept + Nbrx jeux et utilitaires + Démo + boite de rangement le tout 2500 Frs Demander Cédric au 21 40 84 58 Après 20 H.

CONTACT

Recherche news sue Amiga ou Echange jeux sur Amiga 600 demander Matthieu au 20 86 75 37 ou envoyer liste au 64 rue de la gare 59221 Bauvin.

Recherche contact A1200/600 pour échange Jx et utilitaires dans Dpt 47 et Limitrophe. Tél : 53 41 71 33 HR Labatut Dominique 47340 St Antoine.

Ecxhange jeux A600 envoyer vos listes réponses assurée Bronsarrd Aldo 3 rue du Hautree 88270 Racecourt Tél: 29 37 06 58.

Un numéro D'Amiga-Mag, Le super Fanzine consacré à l'Amiga et aux d'arcade Pour renseignement: Amiga Mag 4E rue de charillon 91260 Juvisy/Orge ou Tél: 16-1-69-45-22-07.

Recherche news sur Amiga et Advantage Tennis compatible A600 Contacter Jean-Marc Brochet au 35-28-90-02 ou 46 rue Henri-DUNANT 76400 FECAMP.

Cherche contact sur A1200/4000 Durables et sérieux Ecrire à Bourdolle Bruno 130, rue de la madelaine 49000 angers (41 66 53 82 après 18Hrs

Recherche Contact Sur A500, A500+ et A600. Réponse assuré à 100% Lavigne Richard 11 rue de la ville 14600 Honfleur

Recherche contact pour A500 / A1200 Echange News et autre sur Avignon et Allentour tél: 90 85 61 02 Demander Etienne.

Vous avez la musique dans la peau, vous pianotez sur vôtre clavier, beaucoups d'Ecu... Groupons nous pour commancer (Landes 40) Tél 58 03 33 93
Recherche contact et news sur Amiga contactez Mr Barres Bruno 9 rue Kellog 92350 Le plessis Robinson

Contact Sympa sur A500/600/1200 Echange ou autre Pronnier Lucien 60 rue Pierre Semard 59552 Lambres les douai

Recherche produits aphrodisiaques pour combler pannes sexuelles fréquentes. Contacter François à la rédaction.

Recherche contact tout Amiga Brest et sa Région tél: 98 84 51 50 après 20H30

Cherche programmeur + graphiste pour réalisation freeware + shareware. Envoyer CV + vos réalisations à Mr D'Eboli Alexandre 4 clos de la gobelette 77950 Maincy.

ACHAT

Achète logiciels: Tarot, Chiffre et Lettre + jeu carte pour 500. Echange logiciels. Tél: 24-20-64 entre 12h et 14h.

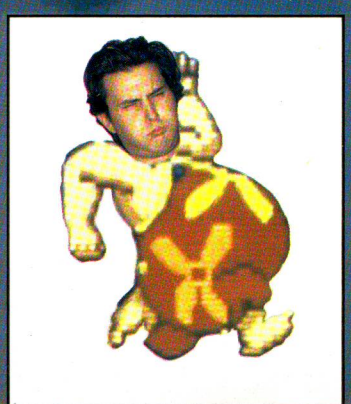
Recherche Ext. Ram (1 ou 2 Mo) + DD pour 500 Tél: 88 62 67 78

Ach. Lect ext Scanner 256 Tons gris carte MKIII Super off road original pour Amiga 500 Tél 91 91 98 93 Mr Tanésie Christophe 1 place Francis Chirat 13002 Marseille

Cherche Ext Mémoire 1200 1000 Frs Maxi (Merci de tél: 93 52 96 06)

Recherche d'occasion imprimante Laser ou jet d'encre. Disk dur supérieur à 80 Mo Tél: 45 20 10 07

Achète A600HD (20, 40, ...) Prix à décider tél: (après 20 H 35 70 86 75 (avant le 15 Mai)



Ben alors mon petit BIBENDUM on se fait son petit footing, je suppose que tes kilos superflus doivent plutôt te gêner dan ton effort ? non !!!

Achète Ext 1Mo, logiciels, Imprimante, A600, A1200, DD120 Mo Possibilité echange Imp à jet d'encre ou matériels PC Vds traducteur 6 langues + Téléphone réveil... Tél : 43 86 64 03 Tertre David 2 rue Artois 72100 Le Mans

Achète jeux pour CD32 contacter Arsène Yann 2 impasse de la poste 62158 L'Arbret Tél: 21 48 28 29

Achète A1200 pour 1400 Frs Vds console NEC Supergraphx+ 5 jeux 800 Frs Vds C64 et C128 + lecteur K7 + moniteur monochrome en état de marche Gael Privat 12 lot Marmoerain 01500 Amberieu Tél: 74 46 86 96.

Vds A500 avec extension de mémoire clavier moniteur souris, manette, Street Fighter II, Pirate état excellent . 1700 Frs Achète A1200 avec souris et moniteur si possible tél: 87 60 75 17.

Achète Ultima 6 sur Amiga. ROCK Patrick 82 34 45 70 après 18 Hrs 7 rue FOCH 57180 Terville.

AUTRES

A vendre Megadrive Universelle 500 Frs. 20 Jeux à environ 200 Frs pièce tél 60 46 81 96 demander Franck de 20H à 22H.

L'association "Echo-Graphique" propose ses compétences infographiques : Mise en page, Illustration, Impréssion :
48 04 84 72 PATRICK
39 76 94 69 DAVID

Echanges jeus Nigel Mansell's avec doc pour A1200 contre Chaos Engine A1200 Tél: 40 42 09 21

Vds orinateur de poche Sharp Pce-500: Ecran graphique, menus déroulants, 32 Ko prix 800 Frs (Valeur 1600 Frs) demander Raphaël au 21 23 09 58

Recherche possesseur de cassette vidéo de catch Américain (Wrestelmania, Royal Rumble, Etc ...) pour preter en echange prime intéressante merci d'avance. Noël DAVID 1 BD des arcades 87100 LIMOGES 55 37 07 33

Organise Championnat Player Manager sur Amiga. Renseignement : Fred JAILLET, 10 Allée des roses 54200 Dommartin-les-Toul joindre 1 Env + 3 Timbres à 2.80 Frs

Coder Amos + Compiler expérimenté cherche Graphiste pour projet(s) Ouvert à toutes idées. JB MONVILLE Le Bourg 76540 YPREVILL-BIVILLE

Recherche Solution du célèbre jeu Dungeon Master Contact : LAVIGNE Richard 11 rue de la ville 14600 HONFLEUR

par Imré

LE VRAI-FAUX DE L'AMIGA

GAGNEZ :
- UN BLOUSON AMERICAIN PSYGNOSIS
- ET LE LOGICIEL DE VOTRE CHOIX*
(*parmis une cinquantaine de titres)

Oh surprise, pas d'Amigamic-mac ! Peu de personnes y arrivaient à bout chaque mois, c'est pourquoi je vais dorénavant varier les plaisirs en alternant plusieurs types de jeux et en proposant chaque mois différents lots. Cette fois-ci, c'est donc un VRAI-FAUX qui n'est pas consacré aux logiciels mais à l'Amiga en général et on ne vous fait pas gagner un abonnement mais un superbe blouson américain pour frimer devant les minnettes (et oui, l'été approche...) et le jeu de votre choix. Plus besoin non plus de découper votre magazine fétiche (on l'espère !), puisque chacune des 21 réponses vous donne une lettre et qu'au bout du compte vous aurez constitué un mot bizaroïd de 21 lettres. Dans une enveloppe adressée au magazine (pour les étourdis c'est Amiga-Concept, 47-49 Bd Jean Jaurès, 78800 Houilles), vous n'aurez plus qu'à indiquer le mot 'zarbi' que vous avez obtenu, sans oublier de répondre à la question subsidiaire et d'indiquer vos coordonnées (ce serait trop con de les oublier !). A titre d'exemple, ce mot pourrait ressembler à BRIUFTUSLUCTROOTTWWIO. Allez, bonne chance. Ont gagnés l'abonnement du mois dernier : Vachey Olivier et Wirsart Arnauld, on leur dit bravo comme d'habitude.

01 - L'AMIGA 500 EST UNE MACHINE DITE MULTITACHES.
C : VRAI **P** : FAUX
02 - L'AMIGA 2500 N'A JAMAIS ETE COMMERCIALISE
S : VRAI **R** : FAUX
03 - C'EST LA SOCIETE AMIGA (ET NON COMMODORE) QUI A CREE LE PREMIER AMIGA.
O : VRAI **A** : FAUX
04 - L'A600 EST UNE MACHINE A ARCHITECTURE 32 BITS.
I : VRAI **V** : FAUX
05 - LE WORKBENCH 3.0 DU 1200 ET 4000 PEUT FONCTIONNER EN MODE D'AFFICHAGE HAM8.
S : VRAI **Z** : FAUX
06 - TOUS LES LOGICIELS COMPATIBLES SOUS KICKSTART 1.3 FONCTIONNENT PARFAITEMENT SOUS 2.0 OU PLUS.
R : VRAI **O** : FAUX
07 - L'AMIGA 500 A ETE LE PREMIER AMIGA COMMERCIALISE.
P : VRAI **U** : FAUX
08 - L'AMIGA 600 A UNE PALETTE DE COULEURS PLUS RICHE QUE CELLE DU 500.
M : VRAI **P** : FAUX
09 - FRANCE 3, CANAL + ET M6 (ENTRE AUTRES) UTILISENT DES AMIGAS POUR LEUR VIDEO.
L : VRAI **T** : FAUX
10 - ON PEUT CONNECTER JUSQU'A 12 AMIGA OU 4000 EN RESEAU.
S : VRAI **U** : FAUX
11 - IL Y A ENVIRON 250.000 POSSESSEURS D'AMIGA EN FRANCE.
Z : VRAI **T** : FAUX
12 - ON PEUT BRANCHER JUSQU'A QUATRE JOYSTICKS SUR N'IMPORTE QUEL AMIGA (VIA UN ADAPTATEUR).
I : VRAI **Y** : FAUX
13 - LE PORT AUDIO DE L'AMIGA EST UTILISE DANS L'AEROSPATIAL POUR SON EXTREME PRECISION.
F : VRAI **Q** : FAUX
14 - C'EST EN 1984 QUE LE PREMIER AMIGA EST APPARU.
J : VRAI **F** : FAUX
15 - LE WORKBENCH DE L'AMIGA EST TOTALEMENT CONTENU EN ROM.
Q : VRAI **K** : FAUX
16 - CONTRAIREMENT A L'A500, IL EST IMPOSSIBLE DE CONNECTER UN A1200 A UN TELEVISEUR.
D : VRAI **A** : FAUX
17 - EN ENGLETERRE, IL EXISTE PLUS DE MAGAZINES CONSACRES A L'AMIGA QU'AU PC.
T : VRAI **K** : FAUX
18 - A L'EST, IL SE VEND ENCORE PRES D'UN MILLION DE COMMODORE-64 PAR AN.
V : VRAI **Q** : FAUX
19 - L'A500 N'EST NI PLUS NI MOINS QU'UN COMMODORE-128 RELOOKE.
L : VRAI **M** : FAUX
20 - LE GURU MEDITATION EST UN VIRUS INCRUSTE EN ROM.
A : VRAI **E** : FAUX
21 - DEPUIS NOEL DERNIER, ON PEUT CONSIDERER QUE LA CD-32 EST LA CONSOLE LA PLUS VENDUE EN EUROPE.
S : VRAI **T** : FAUX

QUESTION SUBSIDIAIRE :
COMBIEN DE BONNES REPONSES AMIGA-CONCEPT RECEVRA-T-IL AU 15 MAI 94 A MINUIT ?

ANNONCE GRATUITE

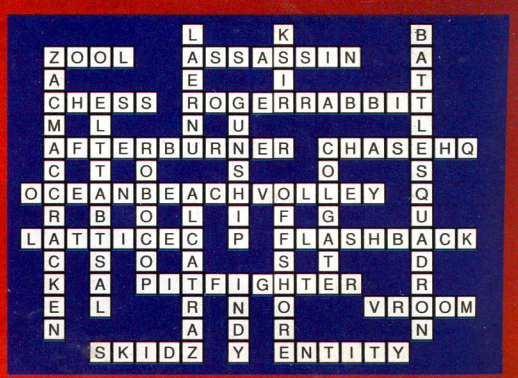
(Prioritaire aux abonnés)

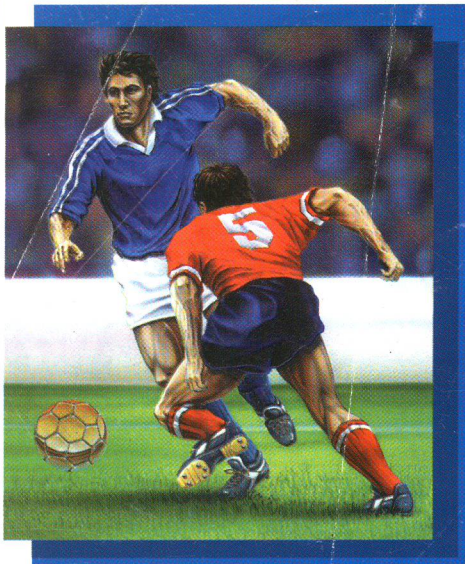
DEPARTEMENT: ☐☐

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.

SOLUTION N°3





SIERRA SOCCER
World Challenge Edition

LE MEILLEUR DU FOOT SUR AMIGA!

Avec Sierra Soccer - World Challenge Edition, vous allez plonger dans l'ambiance surchauffée de la Coupe du Monde. Sur le terrain, chaque joueur de chaque équipe réagit en fonction de six paramètres qui déterminent ses capacités. Comme dans le vrai foot, toutes les actions sont possibles : les dribbles et les une-deux, les débordements et les centres tendus, les reprises fulgurantes et les arrêts décisifs, les buts de rêve... Avec en plus une fonction magnétoscope intégré qui permet de revoir au ralenti les actions chaudes.

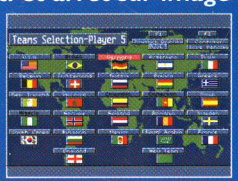
Vos adversaires vous attendent au tournant. Vos supporters sont là et ils comptent sur vous. A vous de faire trembler les uns, vibrer les autres, et de vous adjuger la Coupe!

Caractéristiques:

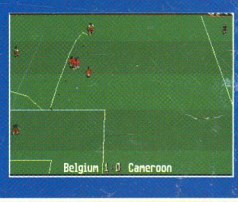
. De 1 à 8 joueurs
. Durée modulable de 2 à 20 mn
. Plus de 500 joueurs ayant chacun leurs capacités propres
. Les 26 meilleures équipes du monde et la possibilité de créer 40 équipes supplémentaires
. Substitutions possibles en cours de match
. Magnétoscope intégré avec ralenti et arrêt sur image
. Bruits de foule et annonces vocales digitalisés
. 4000 images d'animation de joueurs
. Entraînement aux penaltys
. Arbitres et soigneurs
. Et bien plus encore...!

CONFIGURATION DE BASE:
A500, 1 Mb de RAM. Compatible A500+, A600, A1200, A3000, A4000

Une Production Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY



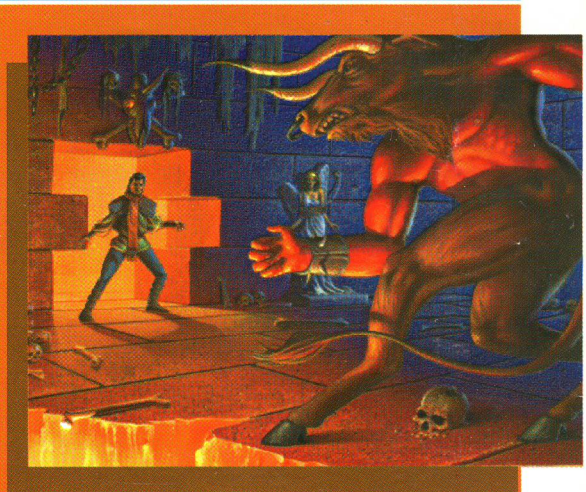




Le légendaire
King's Quest VI

ENFIN SUR AMIGA!

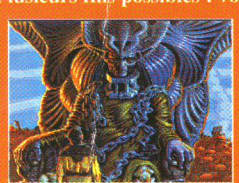
Dans cette aventure légendaire vous serez amené à aider le Prince Alexandre, victime d'un naufrage, à se frayer un chemin à travers une série d'îles mystérieuses à la recherche d'une princesse en danger. Vous devrez vous montrer bien astucieux et plein d'imagination pour relever le défi posé par des énigmes déconcertantes et pour ne pas succomber aux créatures fantastiques qui vous barrent la route. Chacun de vos choix influe sur les options futures et sur la disposition à votre égard des nombreux personnages que vous allez rencontrer. Cette aventure peut se terminer de différentes façons, tout dépend de votre adresse et de la voie dans laquelle vous vous engagez. A peu près la moitié des évènements possibles sont optionnels !



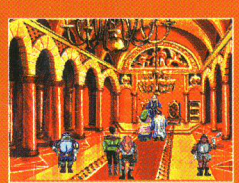
Caractéristiques:

- Le jeu d'aventure le plus vaste jamais vu sur Amiga!
- Des animations exceptionnellement fluides, spécialement adaptées sur Amiga.
- Des graphismes époustouflants en 256 couleurs ou en 32 couleurs (deux versions disponibles).
- Des énigmes encore plus nombreuses et un éventail de défis encore plus large que dans les autres épisodes de King's Quest.
- Plusieurs fins possibles : vos choix déterminent l'issue de l'aventure.
- 40 % de cette aventure se présente sous forme d'options. Une aventure si riche que vous ne verrez peut-être pas tout !
- Interface ergonomique entièrement gérée à la souris.
- Musique spécialement adaptée sur Amiga.
- Jeu disponible entièrement en Français.

2 versions disponibles :
- *256 couleurs : Compatible A1200 et A4000.*
- *32 couleurs : Compatible A500, A600 et A1200*







Une Production SIERRA®

COKTEL VISION

SIERRA®

Coktel Vision - 25, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-la-Forêt Cedex - SERVICE CONSOMMATEUR Tél. (1) 46 01 46 50

® et/ou TM sont des marques déposées ou sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.

Page manquante