L'AUTRE VISION DE L'AMIGA & CD32

N°5 AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°5 - JUIN 1[illegible] - 30 Frs

COUPE DU MONDE

SIERRA SOCCER... Le jeu à la hauteur de l'évènement

AVANT PREMIERE

Les premières photos de SUPER STARDUST AGA

Quel avenir pour l'AMIGA?

Des voyantes y répondent.

UTILE:

Comment réparer son disque dur ?



La Soluce de BENEATH OF STEEL SKY

M 3452 - 5 - 30,00 F

Utilisez votre Joyga autrement qu'avec un Amistick !

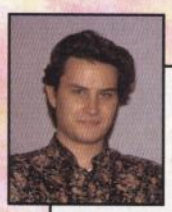


AMIGA Concept, est édité par Delta Publishing Group, SARL de presse au capital de 70000 frs. Rcs Versailles B393 290 218.
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 Montesson,
Siège d'activité : 47-49 bd Jean Jaurès, 78800 Houilles
Tél : 39-15-72-55 (Direction)
39-15-73-92 (Rédaction)
39-15-72-88 (Rédaction)
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 Quetard (39 15 72 55)
Attachée de direction
Isabelle Hug
Responsable de la publicite
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Servive juridique
Michèle Tronel
Télématique
Yann Samama (39 15 73 92)
Illustration et BD
Orso
Conception
Fançois Perret
Photographe
Gérard Terbarséghian
Rédacteur en chef
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteurs
Cyril De Graeve, Franck Rousseau,Imré Antal, Laurent Picart, Leyla Bergeron, Fabien Dupressoir
Collaborateurs Permanents
Severine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Pierre De Belen, Fabien Bonnargent

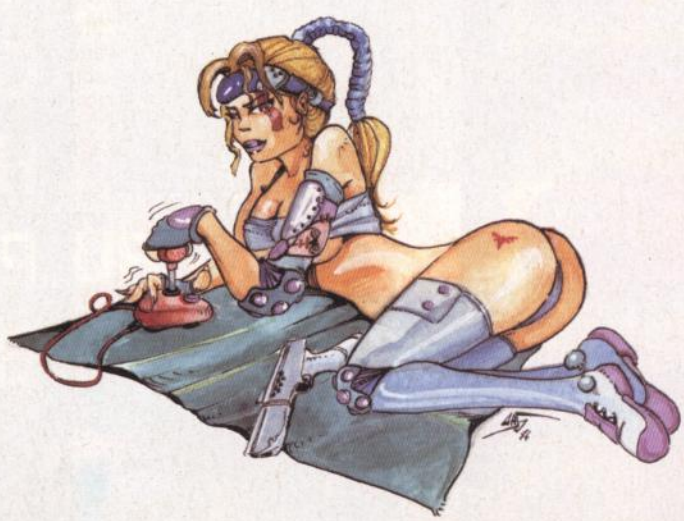
Flashage
JANJAC
Amiga Concept est imprimé par SIB Imprimerie.
N° ISSN : 1251-7828
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Tous droits de reproduction réservés.
Copyright 1994.
DISTRIBUE par **NMPP**
Service de vente et réassort
Sud Presse Communication
169 Av des Etats Unis
31200 Toulouse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

EDITORIAL



Aïe Aïe Aïe, quel mois ! Pour tout vous avouer, Chers Lecteurs, nous avons eu très peur pour l'avenir de nos machines. Et oui, je pense que vous êtes au courant mais je vous le rappelle tout de même, Commodore n'existe plus. Heureusement pour nous tous, de nombreux repreneurs se bousculent pour acheter les droits de l'Amiga. A noter que HP a racheté les droits du futur Chip Set Triple A pour développer une machine multi-médias à base de la future CD 32. Tout le monde attend donc l'annonce officielle du rachat de Commodore. D'ailleurs, ce mois-ci vous remarquerez que les annonceurs ne sont pas très nombreux. Vu les circonstances, tout le monde a été un peu frileux. Nous pouvons objectivement dire que l'Amiga grâce à ce rachat a de très beaux jours devant lui. Bon, passons-passons, avez-vous remarqué la superbe disquette que nous vous avons concocté ? Et oui, j'ose la vanter car elle en vaut vraiment la peine. C'est un cadeau que nous vous faisons aujourd'hui et qui ne manquera pas de se reproduire ultérieurement. Elle est composée de Sierra Soccer, Apydia, et bien évidemment d'une minette. Allez, je ne vous en dit pas plus, allumez plutôt votre Amiga. Un conseil : entraînez-vous à Sierra Soccer car nous organisons un tournoi en Septembre sur ce superbe logiciel de Coktel Vision. Les lots en valent la chandelle, alors ne perdez pas de temps, inscrivez-vous. Les abonnés ne paieront que 25 FF, et les autres 50 FF. Si cette somme vous paraît trop importante, pensez que nous sommes les seuls à organiser de tels tournois et que par dessus tout vous pouvez rencontrer TOUTE l'équipe vêtue de leurs superbes Tee-Shirts Amiga Concept. Ils sont tout nouveau, tout beau et nous vous proposons de vous les procurer. Leurs avantages : frimer cet été sur la plage, posséder un tee-shirt top classe, top frime à l'effigie de votre mag préféré. Ah, au fait ! Arrêtez de nous retourner des coupons réponses pour recevoir la disquette du numéro 2 d'Amiga Concept. L'opération est définitivement terminée et nous ne pouvons dorénavant plus donner suite à vos demandes. Bon, je vous quitte, je n'en dis pas plus, d'autant que certaines personnes épient nos faits et gestes, pour les divulguer d'une manière détournée dans leur magazine.
A bon entendeur, SALUT !

Jérôme QUETARD
Directeur de Publication



SOMMAIRE



SUPER STARTDUST
Page 24



SIERRA SOCCER
page 50



ULTIMATE PINBALL
page 52



ARCADE POOL
page 38



RYDER CUP
page 34



TORNADO AGA
page 35

LES PREVIEWS P24

Amber moon
Super Stardust

LES TESTS P28

Gunship 2000 CD32
Fire 2 Ice CD32
Innocent Until Caught
Ryder Cup Golf CD32
Tornado A1200
Quick A1200
Arcade Pool
Apydia
Arabian Night CD32
Zool 2 CD32
Global Effect CD32
Chuck Rock CD32
Humans CD32
Premiere CD32
Battle Field

Sierra Soccer
Ultimate Pinball
Lemmings 1 CD32

LES RUBRIQUES

EN VRAC 6
REPORTAGE
L'AMIGA AU LYCEE 12
REVUE DE PRESSE 14
TOURNOI SIERRA SOCCER 18
CHRONIQUE DE LA REDAC' 20
PIN - UP 42
LA BD 54
TRUCS & ASTUCES
56
LE COIN DES BIDOUILLE 60
DEMO-NIAC 63
FACE A FACE 67
COURRIER DES LECTEURS 78
PA + VRAIS-FAUX 80



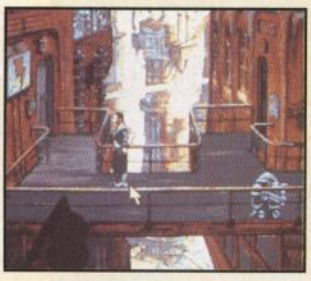
L'AMIGA AU BAHUT



SIERRA SOCCER
LE TOURNOI



VITE PAGE 42



BENEATH OF STEEL
SKY LA SOLUCE



LA SATURNE
PARTY page 63



LA 3D EN AVANT
page 67

en vRaC

AMIGA EXPO '94

Suite à un fax anonyme que nous avions osé passer dans le numéro 2, nous vous avions déjà parlé du salon Amiga Expo '94 qui se tiendra à la fin de cette année... Là, ça se précise, sachez que se sera le troisième grand salon organisé par ATACOM, et il se déroulera le Samedi 4 et le Dimanche 5 Décembre (à l'Aquaboulevard de Paris sans doute...), que le prix de l'entrée est pour l'instant fixé à 50FF (35FF). Une nouvelle qui va enfin faire plaisir à tous les fauchés ! Cette année, c'est TOUT L'Amiga qui sera représenté, le professionnel comme le ludique, c'est pourquoi le nom du salon à été rebatisé. Pour tous les branchés d'Amiga, ce salon est LE rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte ! Renseignement après 21h : 16 (1) 60 04 05 52

ADFI

La mise à jour du paquetage Correction de la Bible Amiga est arrivée. Dans cette nouvelle version, ADFI a ajouté des utilitaires d'images, de chargements de textes, de sons et de musiques, ainsi que beaucoup de sources et explications sur l'utilisation du Workbench 3.1.

SUPER STARDUST



Après un changement d'éditeur STARDUST nous revient en force avec une version CD32 et 1200 en 256 couleurs. Préparez-vous à un grand shoot'em-up si Team 17 réussit à conserver une anim' aussi fluide et rapide que pour la version 500. On n'en doute pas !



Les graphismes exploitent à merveille le mode AGA. Imaginez pour les niveaux intermédiaires un tunnel à la Microcosm, et bien c'est encore plus beau, vu que l'écran se resitue par rapport à votre vaisseau. Admirez les quelques écrans que l'on a reçu. Maintenant dites-vous qu'il ne sort qu'en septembre ! (Aaaaar-rrggghhhh !).

ADFI

ADFI nous propose aussi une version qui consiste en une amélioration des fonctions déjà existantes sur A.B.E.3056.A pour tenir compte des suggestions de l'utilisateur, elle se nomme A.B.E.3057.D. La réparation des répertoires normaux et cache a encore été optimisée, et la réparation automatique (Bélinogramme) donne notamment plus d'informations.

PAR en FRANCE

Le système Personal Animation Recorder, importé par CIS, se promène en France pour démontrer toutes ses capacités en matière de vidéo numérique. On vous en a déjà parlé ; il s'agit d'un système permettant l'enregistrement d'animation image par image en numérique sur votre DD et ce, dans pratiquement tous les formats vidéo.

Tous les producteurs d'images de synthèse, ou tout simplement les passionés, peuvent se renseigner auprès de CIS au 57-89-11-40 pour connaître toutes les boutiques où ont lieu les démonstrations.

EMPLANT

La carte Emplant, est pour ceux qui ne le savent pas encore, une carte émulatrice Macintosh. Cette carte permet d'utiliser 256 couleurs. Cette nouvelle carte est plus compatible avec les logiciels type progiciels plutôt qu'avec les jeux. Mais avec les anciens drivers il est possible de piloter plusieurs écrans virtuels avec un nombre de couleurs au choix. Une version PC est également prévue, mais je pense que vous vous en foutez ; à moins que pour rire, vous utilisiez l'émulateur Mac pour PC avec votre émulateur PC pour Amiga. Oh la prise de tête ! Cette carte permet aussi de connecter un lecteur Mac 800 Ko avec le Multi File Systeme. Il sera possible de lire ces disquettes sous Mac et Workbench. Une version française du manuel sera disponible début juin. La mise à jour est gratuite pour les clients d'Infoflogs.

Battle Isle 2... La Continuation

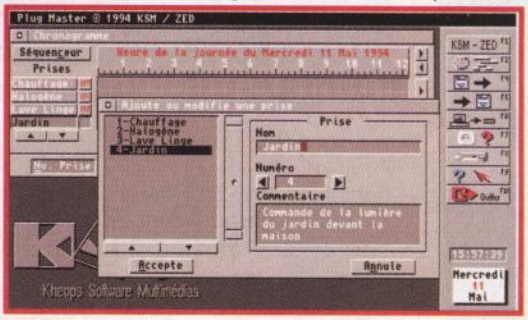
Après le sublime Battle Isle 1 et 2, nos voisins allemands de Blue Byte annoncent la sortie le 15 juillet de Titan's Heritage, un scénario pour Battle Isle 2. Mais attention, ce n'est pas un nouveau scénario à part entière, mais ni plus ni moins que la continuation de l'histoire de Battle Isle 2, dont la vitesse de raisonnement de la machine est 30 % plus rapide. Et voici un texte que je me suis amusée à traduire. Après des dizaines d'années de guerre, la population des DRULLIAN est fatiguée. Lorsque TITAN fut détruite, la défense des DRULLIAN a alors décidé d'arrêter les hostilités avec l'Empire des robots. Les médias, après le combat des ROOM, ont été divisés et privatisés. Le nouveau gouvernement tente alors de fortifier sa réussite démocratique, en établissant une fausse représentation des intérêts pour les nouvelles émissions des compagnies appelées STAG, dans le but d'obtenir une contrebalance des vieux pouvoirs. Val Haris, leader des DRULLIAN doit accepter l'influence des anciens pouvoirs dans son nouvel état. Suite à des rumeurs au sujet d'Aliens, ils décident de construire un nouveau vaisseau (projet critiqué par les STAG car il coûte cher). Voyant la force des DRULLIAN, le général Dengh disparaît, Kandiris (envoyé par Haris) part à sa recherche et le capture. Dengh déclare alors la guerre contre l'Empire des DRULLIAN. Le STAG tente une campagne contre Val Haris, qui se traduit par des émeutes. Haris déclare alors la loi Martial qui nuira au parlement. Peu de temps après, Haris est capturé et placé dans une prison secrète.

T'as pas 2 balles 19 ?

Vous avez un problème avec un jeu que vous venez d'acheter ou bien que vous avez recupéré d'une vielle armoire... Problème de doc... Disquette foireuse... Vous voulez savoir la disponibilité d'un vieux titre ou la date de sortie d'une nouveauté ? Pas de panique ! Amiga concept a créé pour vous, sur son serveur téléphonique des services qui vous permettent de contacter les éditeurs et de leur poser toutes les questions qui vous tracassent. N'oubliez pas non plus que ce standard offre, depuis peu, des solutions de jeux en avant première.
Pour plus de précisions.tèl : 36.687.408.

DOMOTIQUE

Pour ceux qui ne connaissent pas la domotique, il s'agit tout simplement du bien-être dans la maison, ou plutôt du confort et de la sécurité appliqués à l'habitation. PlugMaster, c'est son nom, est un système vous permettant de contrôler votre maison à partir de votre Amiga. Il a été créer par deux sociétés. L'une



(KSM: présente au salon Atacom 93) est spécialisée dans l'informatique sur Amiga, et l'autre (ZED) est spécialisée dans l'éléctronique. Leur produit est simple : à partir du port série de votre micro-ordinateur vous programmez un émetteur, qui lui, commande à distance des récepteurs reliés à toutes les prises éléctriques de votre demeure. Vous pourrez donc faire votre lessive alors que vous n'êtes pas encore rentré chez vous, faire cuire votre poulet, allumer votre chauffage....A part ça, une évolution alarme est à venir, d'ici là on espère que Bonaldi en fera la promo.



en vRaC

I.B.M. C'est GONFLE

International Business Machines (IBM), fabricant américain de clones PC taïwanais à prix honteusement gonflés, aurait inventé une nouvelle capacité (peut-être elle-même honteusement gonflée) pour CD-Rom, mais lisez plutôt :

- 72 heures de video
- 6,5 Gigabytes de données

Le CD est de taille normale (mais il contient 10 fois 660 Mégas), 12 cms, hormis que son apparence est louche car il est semi-opaque, à la limite du transparent. La lecture de ce CD se fait selon le procédé de lecture tri-dimensionnelle et nécessite donc un lecteur spécifique à un prix honteusement gonflé.

BRUIT DE COULOIR

Attention, à l'heure où nous écrivons ce texte, l'annonce officielle du rachat de COMMODORE a lieu dans deux jours, le 20 Mai. Que la société soit rachetée, c'est certain, mais en ce qui concerne l'identité du repreneur, les bruits courent... Pourtant il est un nom qui, en ce moment, résonne sur la planète Amiga : SAMSUNG. Attention, je le répète, rien est officiel.
Par contre, chose certaine et plutôt agréable, la FNAC reprend la vente de nos machines. Et CIS se remet à développer pour nous. Franchement, ces news n'assurent-elles pas un avenir encore prometteur pour l'Amiga ? Oh oui !

XANADU B.B.S.

Un nouveau B.B.S. vient de naître à Strasbourg (67), Xanadu est son nom (rien à voir avec la société XANADU) ; libre et gratuit, il autorise l'accès à tous les utilisateurs légaux (pirates et autres malvenus). Relié à FidoNet et prochainement à InterNet/UseNet (si, si !!), vous pourrez alors, bande de veinards, récupérer les hot-news DP en provenance des U.S.A. En attendant, les dernières DP sont déjà sur ce BBS.
L'accès se fait avec un Amiga, un modem (de 2400 à 19200 bauds), un logiciel de communication (Term où Terminus) et une ligne téléphonique. Le numéro de téléphone est le (16) 88.62.14.92., et pis le téléphone est moins cher quand on est loin...
Daniel Bender (SySop) et Etienne Schneider (CoSySop) annonce également la sortie de l'utilitaire/outil MACH V (Polyglot Software) entièrement en français, tournant sous KS 2.04, pour la modique somme de 100 FF (enregistrement compris).
Pour tout renseignement :
Etienne Schneider
5, rue des Sapins
67760 Gambsheim
Tél : (16) 88.96.92.23

VIDEO CREATOR by ALMATHERA

Almathera Systems, déjà bien connu pour ses nombreux titres sur CDTV & CD-32 (Fractal Universe, CDPD Collection,....), nous annonce l'arrivée de Video Creator, un CD pour CD-32 utilisant le Full Motion Video.
Ce CD est capable, en lisant des animations ou des images (d'un lecteur CDV par exemple), de les restituer avec synchronisation d'effets spéciaux sur un fond audio provenant d'un CD Audio pour faire vous même vos clips de Charles Trénet. Le meilleur est qu'il est fourni avec des logiciels de montage, plus de 1000 images, des centaines d'effets spéciaux, et que (Oh Joie !!!) la cartouche FMV est facultative...
Une version pilotable par micro-ordinateur (donc plus fournie aux niveau effets) est disponible, et elle se nomme : Random Raves.
Pour tout renseignement complémentaire :

Phoenix DP
Boite Postale 801
64008 Pau



Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

CUDA INFORMATIQUE

Vente uniquement par correspondance

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !

Disque Dur pour A2000	**1990.— Fttc**
105 Mo SCSI + Contrôleur SCSI	
Disque Dur INTERNE pour A500	**2190.— Fttc**
60 Mo IDE + Contrôleur	
Interface Deluxe Midi IV professionnel	**350.— Fttc**

!!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEW

Super Promo du Mois

Imprimante "COMMODORE" MPS 1270 JET D'ENCRE **1890.— Fttc**

MEMOIRES

Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	289.— Fttc
CI520	2 Mo + Horloge*Option 1 Mo Chip*	990.— Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.— Fttc

Amiga 600

CI605H	1 Mo + Horloge	490.— Fttc

Amiga 1200

CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.— Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.— Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.— Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.— Fttc

LECTEURS

Double Densité

CI880	Externe tous Amiga	490.— Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.— Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.— Fttc

Haute Densité 1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04

CI176	Externe tous Amiga	1190.— Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.— Fttc

SCANNERS

PowerScan 4	Scanner à main 256 niv. de gris	1490.— Fttc
Epson GT 6500	Scanner A4, 600 DPI, Couleur	7790.— Fttc

CO-PROCESSEURS & OSCILLO's

68882 20 Mhz (PGA ou PLCC)	590.— Fttc
68882 33 Mhz (PGA ou PLCC)	790.— Fttc
68882 40 Mhz (PGA ou PLCC)	1090.— Fttc

CARTES ACCELERATRICES

Amiga 500 et Amiga 2000

Supra Turbo 28	4 Fois plus rapide	1290.— Fttc
M-Tec 520/1	68020 + 1 Mo + Support Co-pro	1990.— Fttc
M-Tec 520/4	68020 + 4 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/1	68030 + 1 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/4	68030 + 4 Mo + Support Co-pro	3990.— Fttc

Amiga 600

M-Tec	68020 ou 68030 + Support Co-Pro	Tél

Amiga 1200

M-Tec 1230/28	68030 28 Mhz + Horloge + Support Co-Pro + MMU + Option SCSI II + Extensible jusqu'à 8 Mo	1990.— Fttc

DISQUES DURS (Tél pour divers Capacités)

Amiga 600 & A1200 inclus manuel et câbles

60 Mo Interne	1290.— Fttc
80 Mo Interne	1590.— Fttc
120 Mo Interne	1990.— Fttc

Amiga 500

Contrôleur Externe Seul + Rom Switcher + Support Mémoire	1130.— Fttc
Contrôleur Interne Seul	990.— Fttc

Amiga 2000

Contrôleur Seul SCSI	599.— Fttc
Contrôleur TRIFECTA seul SCSI II / IDE + Support Mémoire	1390.— Fttc

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.— Fttc
ROM Switcher A600	329.— Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.— Fttc
Video Backup (Version Peritel)	549.— Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	170.— Fttc
Disk Expander (Doublé la capacité de votre Disque Dur)	349.— Fttc
Souris Optique avec tapis	399.— Fttc

Produits Adept Development

Personal Paint & Painter 3D ***Promo***	**590.-- Fttc**
Logiciel de dessin AGA + Logiciel 3D	
Home Music Kit V.F. ***Promo***	**349.-- Fttc**
Digitaliseur Audio Professionel + Softs	
Fun Color ***Super Promo***	**349.-- Fttc**
Afficher 16 Mio de Couleur Sur tous Amiga	
The Sound Shop ***NEW Dispo en juin***	**590.-- Fttc**
Deluxe Midi IV ***NEW***	**235.-- Fttc**

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

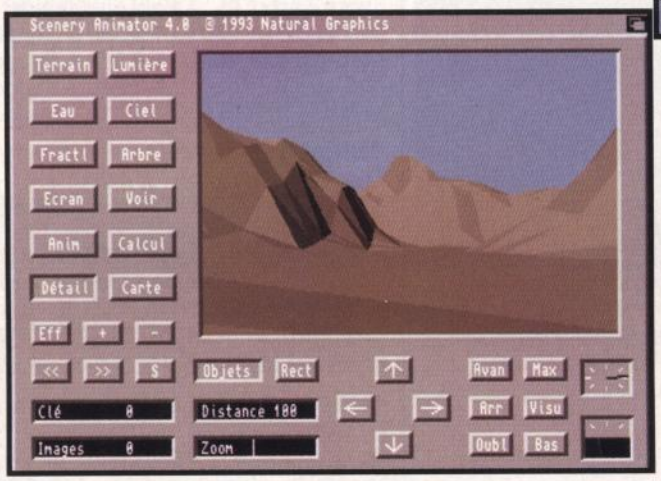
Signature : _____

en vRaC

Scenery animator 4.0 en Français

C.I.S. nous annonce la version 4.0 de ce superbe (et les mots me manquent pour le définir) générateur de fractales en version française. Ce logiciel se distin-gue par la qualité et le réalisme des images et des animations qu'il produit comme : tracé de trajectoires de caméra par splines, focale et axe caméra indépendants de la trajectoire, sauvegarde aux formats Anim-5 ou image par image indéxés. Si de plus, je vous indique qu'il est disponible chez votre crémier (français, luxembourgeois, et belge), compatible AGA du 1200 au 4000, et qu'il ne coûte que 690 FF, vous devriez déjà être partis l'acheter...



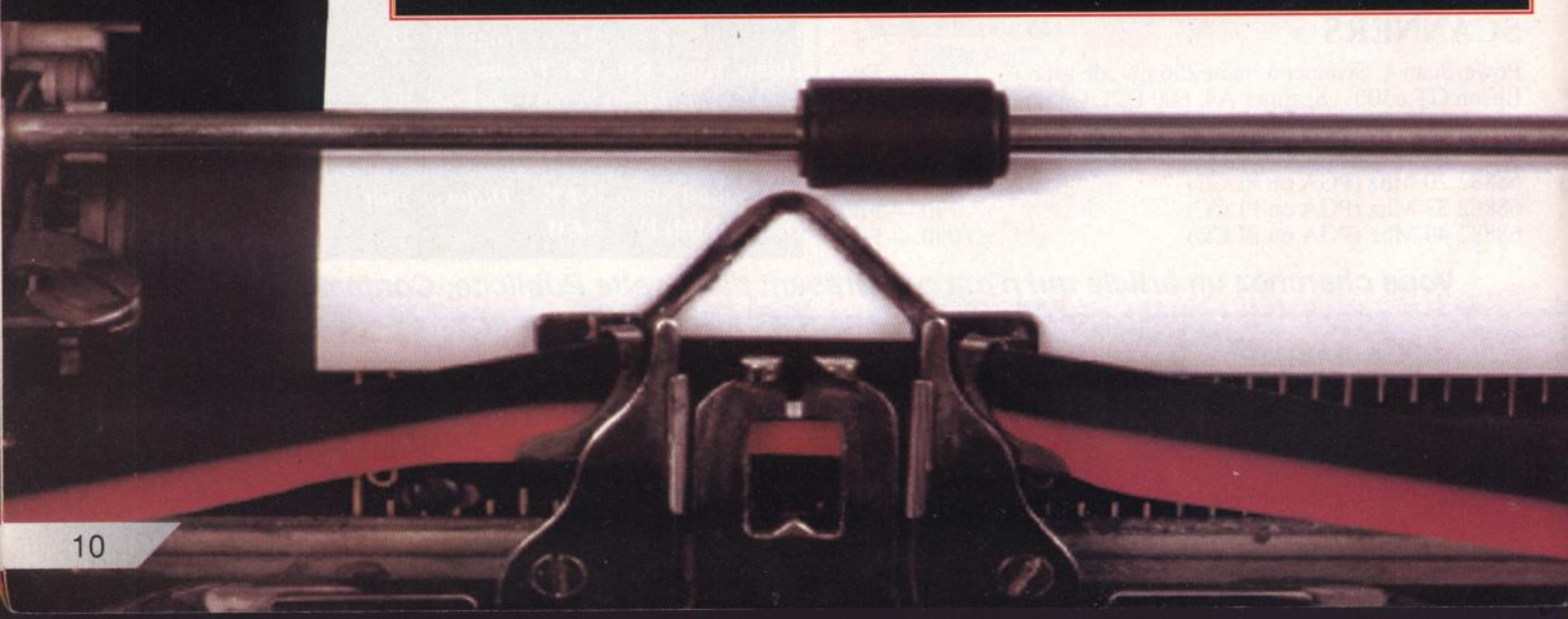


RETROUVEZ AMIGA Concept AU 36-68-74-08 C'EST 7 JOURS SUR 7 ET EN PLUS LE DELIRE EST GARANTI

PROCHAINEMENT DANS

AMIGA Concept

UNE TOUTE NOUVELLE RUBRIQUE CONSACREE A VOS CREATIONS ; DESSINS, IMAGES 3D... N'HESITEZ PAS A ENVOYER DES AUJOURD'HUI VOS CREATIONS, LES MEILLEURS SERONT RECOMPENSES.



Amiga / Commodore est MORT, vive l'AMIGA

Ces deux derniers mois ont été très inquiétants pour l'avenir de l'Amiga. Les rumeurs et les incertitudes ont engendré de graves inquiétudes dans le milieu. Voici donc un petit historique réalisé à partir d'articles (Amigatel, Wall street journal), d'annonces officielles (Commodore, Sony, HP), de communiqués de presse (PR Newswire, the Associated press Chicago Tribune, Amiga Computer Export GMBH...), de bouches à oreilles (distributeurs, revendeurs, éditeurs, développeurs, passionnés...), ou de rumeurs sur réseaux informatiques (qui se sont confirmées).

25 Mars : Le Wall Street journal rapporte que l'action de Commodore à perdu 88.2 millions de dollars au cours du dernier semestre 93.

28 Mars : Panique des petits porteurs : l'action chute de 12 cents avec une valeur de 3 dollars. Du fait que le C.A. de Commodore est passé de 237.7 millions de dollar pour le second semestre 92 à 70.1 millions pour le seconde semestre 93 !

29 Mars : L'action est côtée à 1 dollar.

30 Mars : Un gros investisseur rachète un paquet d'actions à 1 dollar... l'OPA lancée, Commodore change de main ! l'action en clôture boursière est à 37 cents.

31 Mars : l'OPA continue et l'action remonte à 75 cents.

1 er Avril : Commodore rachète, sa cotation boursière est suspendue pour éviter les spéculations sauvages.

4 Avril : des rumeurs font penser que ce serait Sony l'acquéreur de Commodore.

7-8 Avril : l'action remonte à 1 dollar.

11 Avril : 1,33 Dollar.

14 Avril : Commodore France dépose le bilan.

15 Avril : Amiga Computer Export GMBN (société Allemande prend la place de Commodore France en assurant le suivi de la gamme Amiga, et projette d'installer une succursale en France, avec la mise en place d'un service dynamique exclusivement consacré aux développeurs.

27 Avril : L'action remonte à 1 1/6 dollar.

29 Avril : Commodore International Limited et Commodore Electronics sont en liquidation pour pouvoir rembourser leurs fournisseurs et banquiers, lesquels, paniqués ne consentaient plus à faire crédit. Cette liquidation volontaire et pourtant inévitable est destinée à éponger les dettes et donc de permettre au nouvel acquéreur de la société, de recommencer sur de nouvelles bases.

Petite rumeur de fin d'Avril : quelques mois auparavant, Franck Lafarge de C.I.S a montré à G. Fornay (Pdg de Commodore France à l'époque !) une plaquette de Scala... ce dernier s'est écrié : "Oh je ne savais pas que cela existait !" et il n'était pas le seul de chez Commodore France... cela sous le regard de plusieurs développeurs.

Après quoi, on se demandera comment Commodore, spécialisé il y a 40 ans dans la réparation des machines à écrire, en est arrivé là ?

2 mai, sur les réseaux : " Commodore n'est pas mort !... il y a eu une joint-venture (entreprise jointure) avec un gros investisseur asiatique d'une puissance identique à Sony.

4 mai : Les filiales allemandes, danoises, italiennes, et anglaises sont seules maintenues. La production d'Amiga est interrompue.

14 mai : Après recherches d'informations, Amiga Concept est persuadé que Commodore a été racheté par Samsung (18ème plus grosse société mondiale !). Il semblerait que Samsung ne veuille garder que le logo Amiga (plus de Commodore !) pour à terme apposer leur propre marque.

Politique commerciale et 'marketing' (merchandiliste en français) acharnée seraient leur pied de bataille.

Hewlett Packard serait aussi de la partie puisqu'elle est déjà en étroite collaboration avec Commodore, notamment pour la construction du triple chip AAA (de la future CD-64 entre autre) et de quelques séries de composants du 4000.

17 mai : rumeurs sur presque tous les serveurs : Samsung a racheté Commodore

20 mai : Ouf, Commodore est racheté par..... (A l'heure ou le magazine est bouclé nous n'avons toujours pas eu confirmation du racheteur)

La production des Amiga est repartie.

C'est un vent de panique qui a soufflé sur le monde Amiga durant ces dernières semaines :

_ les petits distributeurs cherchaient à liquider leurs matériels Amiga.

_ les gros distributeurs (FNAC, Auchan, Conforama...) ont carrément déréférencé tous les produits Amiga, et pourtant depuis mi-mai ils sont revenus sur leurs décisions (signe qu'il se prépare un avenir révolutionnaire pour l'Amiga !).

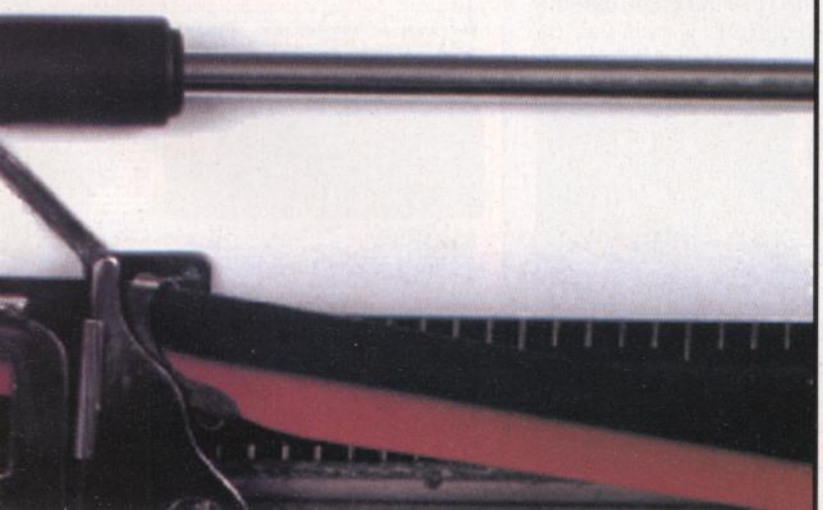
_ les éditeurs ont hésite (à très court terme) à continuer de développer sur le support Amiga.

_ seule, peut-être, la presse Amiga était convaincue de pouvoir faire confiance à son lectorat, en tout cas d'avantage qu'à ses annonceurs paniqués (oui d'accord, c'est plutôt logique, m'enfin...).

C'est donc avec impatience que nous attendrons la suite des événements qui peut porter très haut l'Amiga.

Imré ANTAL
Rédacteur en chef.

Je remercie à très juste titre le magazine sur disquette Amitel (duquel j'ai tiré une grande partie de ces informations) et tout particulièrement Eric 75 (c'est son code-pseudo), qui a réalisé ce formidable travail d'investigation et qui d'après son article (de 8 pages !) à l'air de nous apprécier. Je ne peux que sincèrement vous conseiller de vous procurez Amitel, chaque mois pour seulement 7 francs. Sur votre Amiga, il se présente sous forme de serveur minitel (très pratique et original) et près de soixante personnes y participent plus ou moins directement (développeurs, distributeurs...). Epaté par le principe, l'objectivité et le contenu d'Amitel, je fais une proposition ouverte à son responsable (Jean-Pierre Rivière, 13 rue Maison Dieu, 75014 PARIS) à savoir : vous proposez régulièrement dans ces pages des morceaux choisis (et pourquoi pas sur notre disquette) qui vous conduiront sans doute à vous procurer cette mine d'informations (dispo auprès de Belier Production pour 7 malheureux francs... le prix d'une petite-culotte chez Tati !).



ZIGOMIC
Ordinateurs & Jeux

TOUTES LES NOUVEAUTES EN TEMPS REEL

AMIGA - CD32
CD-ROM
Multimédia - CDI
3DO

JEUX, PERIPHERIQUES, ACCESSOIRES

Toutes Livraisons *COLISSIMO*

(1) 47 50 36 78

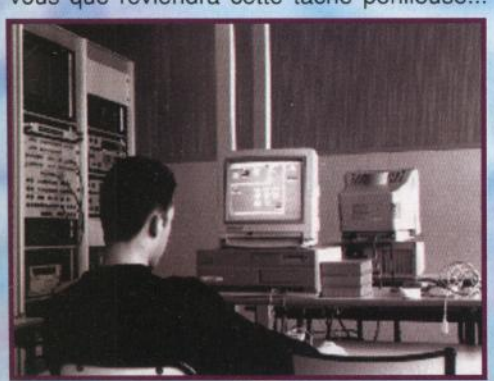
ZIGOMIC, 8 Chemin Desvallières
92410 Ville D'Avray Fax : 47 09 23 05

L'AMIGA PASSE SES DIPLOMES



L'AMIGA au lycée E.J.M. (92-Boulogne Billancourt)

Voilà une page de reportage que vous retrouverez dorénavant tous les mois et qui va, une fois n'est pas coutume, mettre à l'honneur l'Amiga dans les lycées et les collèges... Tiens ? Ben oui, l'Amiga est présent dans bien des entreprises, mais aussi dans des lycées et des collèges à des fins éducatives ou ludiques ; Si vous aussi, vous en connaissez qui utilisent des Amiga, n'hésitez pas à nous le faire savoir, nous y réaliserons un reportage et si nous ne pouvons nous déplacer, c'est peut-être à vous que reviendra cette tâche périlleuse...



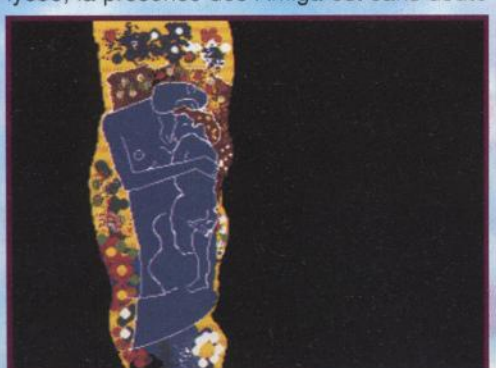
Pourquoi périlleuse ? Eh bien, on ne peut pas dire que pour cette première fois on ait été accueillis à bras ouverts. L'accueil du proviseur était plutôt glacial (comprenez que c'est une vraie peau de vache !)... Enfin, ce n'est qu'un détail !

PRESENTATION DU LYCEE

C'est un lycée professionnel qui a le privilège d'annoncer la série ; 700 élèves dans un établissement récemment construit répartis en 21 classes ; des CAP, BEP ou Bac Pro, dans des secteurs d'activités tels que l'Audiovisuel, la Photographie, la Comptabilité, le Secrétariat ou les Sanitaires & Sociales, caractérisent la formation ou les carrières proposées.

LE MATOS

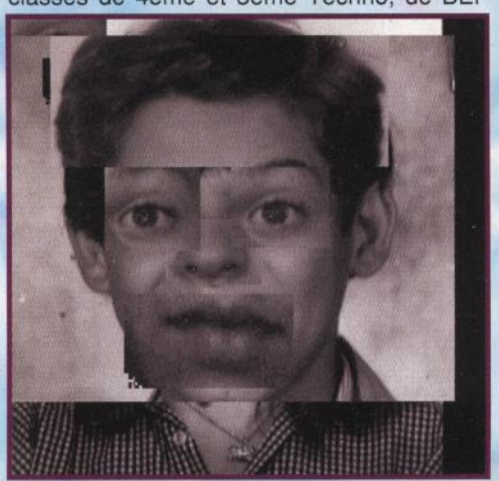
Certains d'entre-vous durant leur scolarité ont probablement pensé à fonder un club informatique à base de réelle motivation, que de moyens de mise en oeuvre, car chaque année un budget est reservé à des projets d'élèves (jusqu'à 30.000 Frs !) mais peu de gens sont au courant, dommage ! Dans ce lycée, la présence des Amiga est sans doute



dûe à la section Audiovisuelle, vous vous doutez pourquoi ! La salle ainsi aménagée ne comporte pas moins de 8 Amiga 2500 à base de 68020 ; Chacun doté d'un disque dur de 40 Mo et de 4 Mo de mémoire vive. Niveau impression y'a de quoi faire de beaux trucs puisqu'une laser et une jet d'encre couleur sont à la dispositions des élèves. Les petits plus qui rendent de grands services... Deux genlock et un scanner EPSON 24 Bits, 600 DPI (la classe !!!).

MAIS QU'EST-CE QU'ILS FONT AVEC CA ?

Avant tout, ces ordinateurs sont là pour faire découvrir l'infographie aux élèves. Les classes de 4ème et 3ème Techno, de BEP



Audio et CAP Photo ont dans leur programme scolaire cette matière qu'est l'infographie (oh, les petits veinards !). Selon



E/M

Lycée Professionnel Etienne-Jules MAREY
92100 Boulogne
tel : 46-05-01-26

Echos

numéro 2

Journal du lycée réalisé par l'atelier d'infographie avec les élèves du BEP Audiovisuel 1ère année

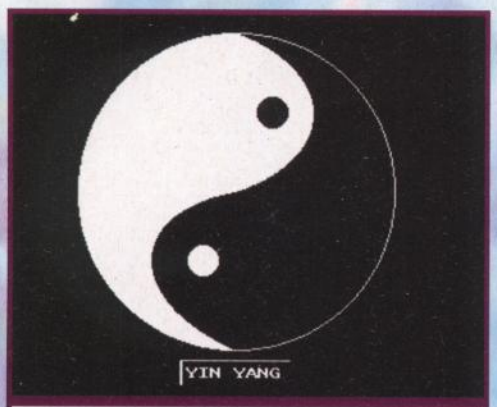
jeudi 25 mars 1993 PORTES OUVERTES au lycée Etienne Jules MAREY

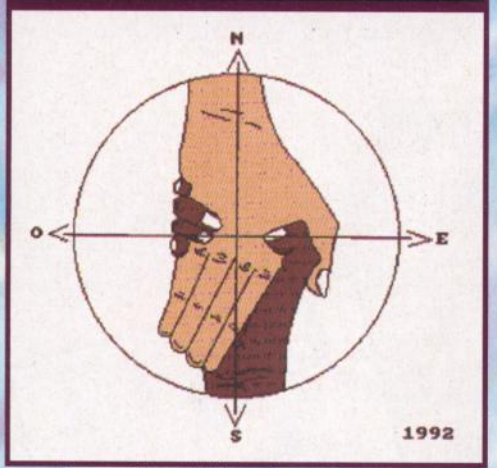
LE CENTRE RESSOURCE ECOLE-ENTREPRISE AUX SESAMES

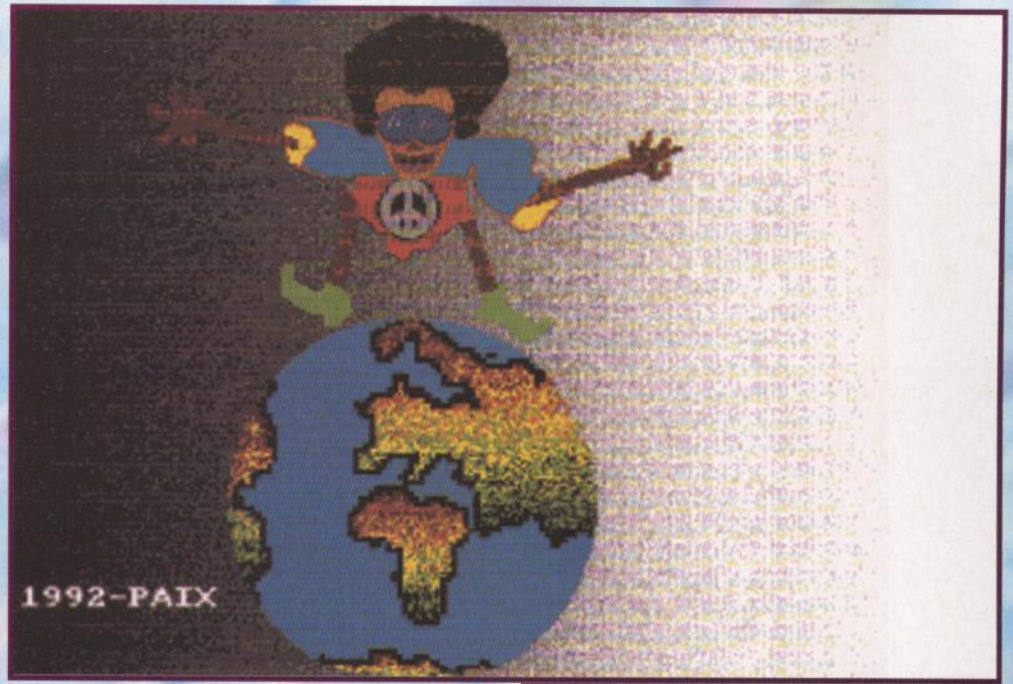
ORIENT' EXPRESS!

LES COLLEGES ... ET L'ORIENTATION

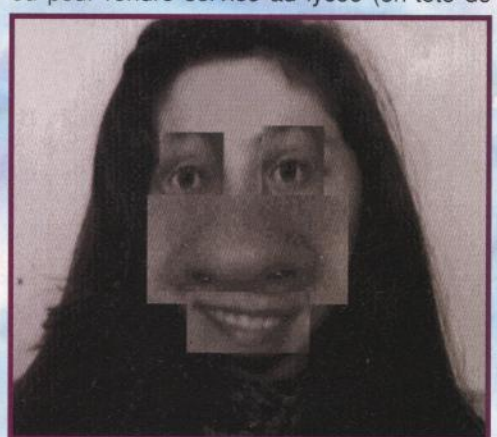
AU SOMMAIRE

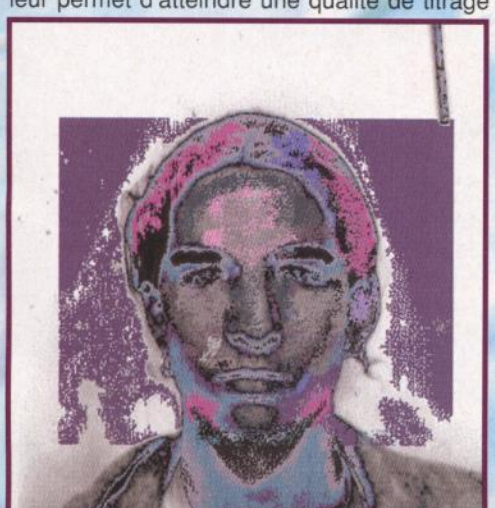


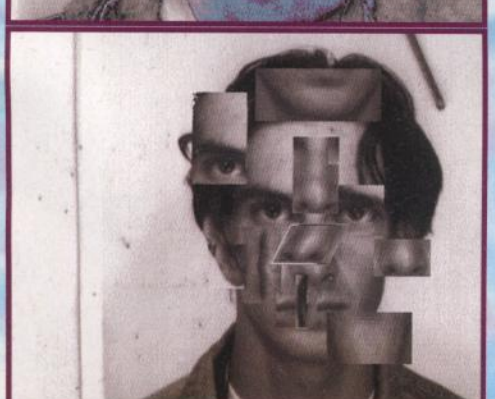


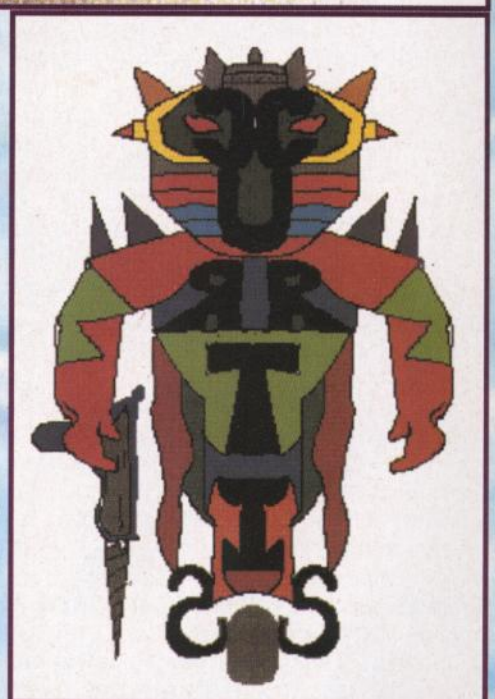


un thème donné, ils créent des contextes sous Deluxe Paint (version 3 seulement... Hou !!) ou bien scannent des photos et les transforment par la suite. Sur les photos d'élèves vous voyez, ils n'y vont pas de main morte, mais ça a l'avantage de développer leur imagination. Ca c'est donc le côté infographique, mais ensuite, la section Audiovisuelle se sert des logiciels de titrages (Video Generic Master...) pour incruster des textes sur des films qu'ils ont conçus. Cette incrustation qui se fait au moyen du Genlock leur permet d'atteindre une qualité de titrage professionnelle à moindre coût et avec une grande souplesse (intégration aussi d'animations ou de logos...). Pourquoi se priver quand une majorité de chaines télévisées font de même (sur des Amiga !). Voilà pour le côté scolaire... Le reste c'est pour le fun (quelques jeux, des démos de cul... Ah ! j'aurais peut-être pas dû le dire ?), ou pour rendre service au lycée (en-tête de lettre et carte de visite à l'oeil... Ah ! ça non plus fallait pas le dire ?). Et enfin, on ne pouvait oublier la PAO, Publication Assisté par Ordinateur, car qui dit mise en page au lycée, dit forcément tôt ou tard journal du lycée (ben oui, les élèves ont leur canard, bon pas trop régulier, la publication ils l'ont quand même réalisé sur P.Page 2.1, en français). Ca s'appelle l'Echo (pas des savanes... Faut pas confondre !) et en deux ans, quatre numéros de 4 pages sont sortis (vie au lycée, projets d'élèves, coups de gueule... Censurés, faut pas rêver non plus ! etc...). Bien sûr, c'est gratuit et ça dynamise l'image de marque du bahut.









maximum !) et en basse résolution sur des énormes 1084. Deluxe Paint 4 en 4096 couleurs, ce serait déjà un peu mieux et quelques écrans multisynchromes pour travailler en haute résolution, ça jetterait quand même davantage ! Enfin, si y voulaient bien faire, pour pas grand chose (4000 Frs par poste de travail), y z' achèteraient des A 1200 (16 millions de couleurs SVP !) avec un p'tit Dur de 40 Mo et une chtite extension supplémentaire de 4 Mo mémoire vive... Enfin, c'est vraiment si y voulaient bien faire...

IMRE

ET POUR LA SUITE

On peut donc constater que ces machines n'ont pas le temps de prendre la poussière mais qu'elles sont sollicitées dans bien des domaines, même si on peut considérer qu'elles ne sont pas utilisées au maximum de leurs moyens. Par exemple, les élèves travaillent sur Deluxe Paint 3 (64 couleurs



REVUE DE PRESSE

POTENTIAL

THE COMMODEXPLORER NEWS

CORSAIRE Production continue d'éditer sa lettre d'information. THE COMMODEXPLORER NEWS n°3 (avril 1994) nous prouve une nouvelle fois que l'on a affaire à des passionnés de l'Amiga. J'en veux pour preuve l'article "Point de vue" de C. Peugnet (FTK-Mag), qui causant de l'éternelle rivalité Amiga/PC, relate l'ignorance de certains revendeurs. "Avant les fêtes de fin d'année, j'ai ouï dire que des vendeurs de supermarché, très bien informés... disaient que Commodore le grand avait fermé boutique, n'arrivant pas à vendre l'A1200. Evidemment ces vendeurs, sûrs de leur affirmation, annonçaient que celui-ci n'était pas du tout compatible avec le reste de la gamme, le 1200 étant un flop commercial !" nous raconte-t-on.
C'est fou, non ? Bien sûr, il existe une flopée d'anecdotes de ce type (envoyez-nous les vôtres !). Lamentable !
Dans ce numéro, vous trouverez des tests détaillés d'"Astrologie v4.0" et de "Fun Color" ainsi qu'un tas de petites news intéressantes. Au final, TCN, même s'il n'est pas bien épais, vaut la peine d'être lu.



Contactez : The COMMODEXPLORER
CORSAIRE Production
A6, La Rocade
91160 LONGJUMEAU

EXIT

Voilà une idée originale. Jo Dupouy vient de créer un fanzine exclusivement dédié aux machines AGA, donc aux 1200 et 4000.
On y parle surtout démos, mais aussi utilitaires. Une rubrique est consacrée à IMAGINE. On y trouve aussi une revue de presse qui liste les nouvelles parutions nationales de la presse Amiga.
Dans le fond, c'est pas mal du tout et intéressant. Par contre, d'énormes efforts sont à faire quant à la mise en page. Franchement, au niveau des photos c'est plutôt crado. Un conseil : évitez à tout prix les exemples de fonds et de textures. En black & white, ça ne sert à rien. Pire, c'est carrément moche.
Heureusement que le contenu rattrape le tout.
Pour tout renseignement, téléphonez au **58-07-47-05.**



AMIGA - MAG

Au format A5, AMIGA-MAG, le seul fanzine Amiga-Arcade, propose dans son second numéro, une dizaine de tests de jeux (d'arcade bien entendu). C'est sympa, plutôt bien foutu et tout en couleur. Non, je plaisante, évidemment c'est en noir et blanc ! La mise en page, sans être extraordinaire, assure une bonne lisibilité. Vous trouverez également des news, des previews et des soluces, toujours concernant les jeux sur Amiga et CD32. En prime, une rubrique démos.
Pour vous le procurer (10 F) ou tout simplement pour vous renseigner, bigophonez au **(16-1) 69-45-22-07.**



Le saviez-vous ?

Le numéro d'avril d'Amiga News nous apprend (merci A-News) que l'ombre de l'Amiga plane partout. Tenez, par exemple, saviez-vous que la plupart des jeux 3D0 sont d'abord conçus sur des Amigas. Etonnant, non ? En fait, tout s'explique lorsque l'on apprend que les ingénieurs/créateurs de la console de Panasonic sont ceux qui avaient jadis travaillé sur l'Amiga 1000 !!! Idem pour la Lynx d'Atari : des Amigas ont été utilisés pour développer certains jeux. Encore une fois, les ingénieurs qui ont conçu le hardware de la console avaient auparavant développé le ChipSet original de l'Amiga !
Pire encore, sachez que les premiers jeux de la Megadrive de Sega furent réalisés sur des Amiga 500.
Même Philips utilise quotidiennement des Amigas pour créer des logiciels sur la CDI. Tout devient plus clair lorsque l'on sait que la plupart des développeurs du CDTV ont participé au début du projet CDI !
IBM, oui oui, le géant mondial, utilise également notre machine ! Pour promouvoir son système d'exploitation, l'OS/2, le traite a réalisé de nombreuses présentations en utilisant SCALA MM.
Apple n'y échappe pas non plus. Lors de son exposition "MacWorld", des séquences vidéo étaient contrôlées par des Amiga 2000 !
C'est fou, non ? Et dire que certains d'entre eux crachent aujourd'hui sur notre machine. Les vilains !

SILICONE



Silicone (pas Valley...) vient de sortir des ateliers belges. Nouveau fanzine, simple mais complet : format A5, 18 pages noires et blanches, avec des tests de jeux, du domaine public, des reportages, des soluces, des pubs... Sinon dans le detail : les tests sont complets, avec des textes et des notes (Ouais ! Géant !). Les reportages / dossiers sur les machines disponibles sur le marché informatique sont très intéressants. Par contre, pas de renseignements sur le prix du fanzine...

Ce mois-ci, nous vous présentons deux magazines allemands dédiés à notre belle machine !

Je ne vous apprendrai rien en vous disant, que de ce c'té là, la machine de SONY... pardon, de PHILIPS... euh non, de HEWLET PACKARD (!)... mais non, de COMMODORE, où ai-je la tête ! Oui, et bien cette machine cartonne à donf. Tenez, là-bas, les gars dorment, mangent, forniquent (oui oui !) avec leur ordinateur.. Le seul mot "Amiga" résonne dans toutes leurs conversations, dans toutes leurs prières. Je plaisante, mais je ne suis certainement pas loin de la réalité.

Bref, ceci pour vous dire que la presse Amiga est importante et toujours fleurissante. AMIGA SPECIAL et AMIGA JOKER en font partie. Vous ne connaissez pas ? Alors lisez ceci.

AMIGA SPECIAL

Dans le style AMIGA NEWS, AMIGA SPECIAL est dédié aux utilisateurs d'Amiga. Pas de jeux ou presque. Dans le numéro d'avril, seulement trois pages leur sont consacrées. On n'y cause surtout d'utilitaires, de domaine public et de hardware. Un tas de news intéressantes et fraîches (et oui, c'est l'allemagne !) parsèment les 130 pages de la revue. Pour ceux qui s'essaye à la programmation, une rubrique C est présente.

On y trouve des articles longs et détaillés concernant les nouveautés, mais aussi des articles pratiques et fouillés destinés à aider l'utilisateur dans ses travaux.

A noter un reportage intéressant sur l'Amiga en Autriche dans ce numéro. Le marché autrichien est lui aussi conséquent.



Par contre, au niveau de la présentation, c'est loin d'être sublime. La qualité du papier est exécrable (j'en ai plein les doigts !) et la mise en page n'est pas géniale. Alors vous me direz le fond prime sur la forme. Ok, c'est vrai, mais là, ça n'attire pas le lecteur.

A part ça, sachez qu'une disquette est gracieusement offerte avec le mag. Dans ce numéro, elle contient la version originale et complète d'X-COPY, le célèbre copieur. Heureusement que c'est du sérieux, parce qu'offrir un copieur peut paraître tendancieux. Non ? Vous ne trouvez pas ?

AMIGA SPECIAL coûte 5.80 DM, soit 20 F environ. Pour le trouver en France, ben... il faut aller en Allemagne !

AMIGA JOKER

AMIGA JOKER, le magazine informatique de la nouvelle génération, est exclusivement dédié aux jeux sur Amiga et CD32. 120 pages de tests, previews, bidouilles et reportages. Première constatation : c'est plutôt sévère ! Oui, les notes données aux nouveautés n'avoisinent pas toujours les 90 %. C'est également bourré d'humour (l'humour allemand ? Tiens je ne connaissais pas !). On y parle aussi de création : une partie démos, mais aussi une partie graphisme dédiée aux lecteurs.

Pour rester dans les jeux, AMIGA JOKER présente les nouveaux jeux de plateau. Non non, rien à voir avec l'Amiga. C'est un plus tout simplement.



Enfin, une rubrique arcade fait état des nouvelles bornes qui envahissent les salles de jeux.

Pas de disquette cette fois-ci, mais pour compenser on trouve un poster au centre du journal (tu parles d'une compensation !).

Le magazine bénéficie d'une mise en page agréable et colorée. Dommage que le papier soit de mauvaise qualité.

AMIGA JOKER coûte 7 DM, soit 25 F environ. Pour le trouver, c'est la même chose, va falloir vous déplacer. Toujours en Allemagne !

QUAND TOUT EST PERDU, VOICI LA SOLUTION

On ne présente plus A.B.E. car c'est de très loin 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 même de dernières versions s'avèrent défaillants. Et en plus, il y a un véritable interpréteur de blocs...

Certains vous citent des fonctions. A.B.E. les crée…

DEVEZ-VOUS CHANGER DE LOGICIEL ? Autrement dit, êtes-vous bien équipé pour :
- Réparer 100 % de toutes les disquettes même invalides et 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 facilement et en toute sécurité mêmes les blocs de gestion internes (RDSK, FSHD,...) ?
- **Interpréter totalement chaque valeur (et lire par exemple $H10 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 en temps réel toutes les valeurs et vous avertir immédiatement**
- 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 juin 94.

Création Française



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

Support téléphonique 10 H - 17 H 73.93.77.31
Fax / modem 10 H - 17 H 73.34.07.57

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

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

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. 3.057.B	**689 FF***	7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 170 FS, 4.000 FB, 12 500 FP.)
Tuteur A.B.E.	**60 FF***	2 disquettes. Tuteur 2 et 3 depuis A.B.E. 3.055. (environ 15 FS, 350 FB, 1 100 FP).
Annabella GFA	**370 FF***	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 90 FS, 2.100 FB, 6 700 FP)
Jennifer Amos	**220 FF***	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 54 FS, 1.300 FB, 4 000 FP)
Mise à jour Amos Pro	**45 FF***	1 disquette. (environ 11 FS, 260 FB, 820 FP)
La Bible corrigée	**70 FF***	1 disquette. (environ 16 FS, 380 FB, 1 200 FP)
L'intégrale de l'auteur	**1 290 FF***	Au lieu de ~~1 426~~. Tout ci-dessus (22 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

AVANT LE 10 JUIN DÉDUISEZ	**100 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 JUIN DÉDUISEZ	**30 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 700 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. 3.057.B.** 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 en francs français 60 FF, supplément de rapidité étranger 12 FF.

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

SONDAGE D'OPINION
LE RETOUR

Ben voilà, déjà 5 mois passés ensemble autours de l'Amiga et de son concept que vous êtes nombreux à apprécier. L'occasion pour nous, comme pour vous, de faire un petit bilan avant l'été. Les modifications apportées au magazine ont été nombreuses et progressives au regard de l'actualité du milieu et pour répondre du mieux que possible à vos aspirations. De 64 pages au premier numéro, on arrive enfin à près d'une centaine et la disquette tant espérée a pu être intégrée au magazine. Les rubriques, elles-aussi, ont évolué grâce au premier sondage que nous vous avions administré ; vous aviez été plus de 500 à y répondre, on espère que vous serez aussi nombreux cette fois-ci. D'ailleurs, d'après vos remarques et pour que vous n'ayez pas à dépouiller votre magazine, vous n'avez qu'à recopier les réponses sur le petit encas, là, sur le bord droit. C'est quand même mieux que d'arracher toute une page !

REPONSES
(entourrez la lettre correspondante)

1 - a b c d e f g h

2 - a b c d e f g h i

3 - a b c

4 - a b c d

5 - .....
.....

6 - (en frs) : 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41

7 - a b

8 - .....
.....

9 - .....
.....

10- 1 : .....(/20)
2 : .....(/20)
3 : .....(/20)
4 : .....(/20)

11 - .....
.....

12 - .....
.....

13 - .....
.....

14 - 1 : .....
2 : .....
3 : .....
4 : .....
5 : .....
6 : .....
7 : .....
8 : .....
9 : .....
10: .....

15 - a b

16 - a b c

17 - a b

NOM .....
PRENOM .....
AGE .....ans
SEXE M F
ORDINATEUR.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....

1 - SUIVEZ-VOUS AMIGA-CONCEPT, DEPUIS :
- b - le n° zéro
- c - le n° 1
- d - le n° 2
- e - le n° 3
- f - le n° 4
- g - le n° 5
- h - irrégulièrement, de temps en temps.

2 - A PART VOUS, COMBIEN DE PERSONNES ONT L'OCCASION DE FEUILLETER VOTRE MAGAZINE ?
- a - aucune
- b - une seule
- c - deux
- d - trois
- e - quatre
- f - cinq
- g - six
- h - une dizaine
- i - encore plus...

3 - AVEZ-VOUS DU MAL A TROUVER AMIGA-CONCEPT EN KIOSQUE ?
- a - hé, hé, je suis abonné..
- b - non, pas de problème
- c - oui, c'est pas toujours évident

4 - LORSQUE VOUS N'EN TROUVEZ PAS CHEZ VOTRE LIBRAIRE...
- a - je vais ailleurs, jusqu'à ce que je le trouve enfin !
- b - je demande à mon libraire de me réserver un exemplaire
- c - je me promets de m'abonner dès que possible
- d - je ne l'achète pas, tant pis

5 - SI VOUS N'ETES PAS ABONNE, POURQUOI NE L'AVEZ-VOUS PAS ENCORE FAIT ?

6 - AMIGA-CONCEPT EST LE MOINS CHER DES MAGAZINES SPECIALISES AVEC EN PLUS UNE DISQUETTE INCLUSE. JUSQU'A QUEL PRIX L'AURIEZ-VOUS QUAND-MEME ACHETE ?

7 - DEPUIS QUE VOUS LISEZ AMIGA-CONCEPT, ACHETEZ-VOUS OU N'ACHETEZ-VOUS PLUS CERTAINS MAGAZINES ?
- a - oui
- b - non

8 - QUEL MAGAZINE N'ACHETEZ-VOUS PLUS ?

9 - QUEL MAGAZINE ACHETEZ-VOUS DEPUIS ?

10 - QUELS SONT LES MAGAZINES INFORMATIQUES QUE VOUS LISEZ ? CLASSEZ-LES PAR ORDRE DE PREFERENCE, EN DONNANT UNE NOTE SUR 20 POUR CHACUN.

11 - QU'EST-CE QUE VOUS AIMERIEZ VOIR CHANGER DANS AMIGA-CONCEPT ?

12 - QUELLE RUBRIQUE SOUHAITERIEZ-VOUS VOIR APPARAITRE ?

13 - SUR QUEL JEU SOUHAITERIEZ-VOUS PARTICIPER A UN TOURNOI-VIDEO ?

14 - QUELS SONT VOS DIX JEUX PREFERES (AMIGA !!!). CLASSEZ-LES PAR ORDRE DE PREFERENCE. (chaque mois, vous pourrez d'ailleurs donner votre classement par téléphone au 36.687.804).

15 - SERIEZ-VOUS INTERESSE PAR DES GADGETS AMIGA-CONCEPT ? (T-shirt, casquette, pin's...)
- a - oui b - non

16 - AU BOUT DU COMPTE, VOUS PREFEREZ QUE LA DISQUETTE CONTIENNE...
- a - un mixage de logiciels publics, jeux + utils (disquettes n∞ 2, 3 et 4)
- b - des versions bridées de jeux nouveaux du commerce (disquette n∞ 5)
- c - un jeu complet plus ou moins récent du commerce (disquette n∞6..)

17 - PREFERERIEZ-VOUS AVOIR DEUX DISQUETTES FOURNIES AVEC LE MAGAZINE POUR UN PRIX 35 FRANCS ?
- a - oui b - non

STOP !

LE TEE-SHIRT AMIGA CONCEPT EST ARRIVE

Voici les trois bonnes raisons de vous le procurer :

Tu veux frimer sur la plage cet été ?
Une seule solution, LE tee-shirt Amiga Concept !

Tu n'as pas la côte auprès des minettes ?
C'est normal, tu n'as pas le tee-shirt Amiga Concept !

Question : Qu'est-ce-qui est blanc, top classe et top frime ?
Réponse : LE tee-shirt Amiga Concept !

Alors pour vous procurer ce tee-shirt 155 grammes, de grande qualité, rien de plus simple, envoyez-nous un chèque de 99 FF (frais d'expédition compris) et vous verrez les résultats.

AMIGA CONCEPT RECRUTE :

- Un rédacteur
- Un maquettiste

Envoyer CV + lettre de motivation à la Rédaction. Bonne connaissance et bon niveau sont exigés.

INSCRIPTIONS

AMIGA CONCEPT

ORGANISE POUR VOUS

LA COUPE SIERRA SOCCER

A mis lecteurs, nous sommes en train de vous concocter un tournoi des plus sympathiques sur... SIERRA SOCCER !!!

Franchement, on va bien se marrer. Alors dès maintenant, après vous l'avoir procuré (achetez les yeux fermés, vous ne le regretterez pas. Parole de testeur !), entraînez-vous férocement parce qu'ici, on a déjà plus rien à envier aux GINOLA, PAPIN et autres MARADONNA.

Sachez pour l'instant que le tournoi aura lieu dès la rentrée, en Octobre (le 1er et le 2 sans doute), à Paris ou dans la région. De toute façon, vous saurez tout dans le numéro de Juillet-Août.

COKTEL VISION sera bien évidemment de la partie et, parmi les nombreux lots, vous pourrez gagner des T-shirt, des ballons de foot, des jeux et une flopée de gadgets fendards qui décoiffent.

Nous prévoyons, et c'est bien normal, un coin restauration.

Enfin, d'autres exposants seront certainement présents, mais là... chut !

Alors, sans hésiter, inscrivez-vous dès maintenant parce qu'il va y avoir du monde...

Le tarif d'inscription est de 25 F pour les abonnés et 50 F pour les autres. (Z'ont du bol les abonnés, non ?).

Comme vous n'êtes pas nombreux à vous être inscrits au Tournoi Great Courts II (vous n'êtes qu'une cinquantaine...), ce dernier se déroulera donc en même temps que le Tournoi Sierra Soccer. Pour ceux que ça intéresse : y'a encore plein d'places !





Oui, je veux participer au tournoi SIERRA SOCCER et je joins ce coupon-réponse, avec mon droit d'inscription de 50 Frs (sauf si je suis abonné, et là je ne paye que 25 Frs).

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

ADRESSE : . . . . . .

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

Mon niveau de jeu est évalué à : . . ./ 10

H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au vendredi
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	990 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)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3990 Frs
Overdrive seul	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

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
IMAGEFX	2290 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 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
AMIGA 4000	
A4 440 TURBO-4	10990 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 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

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

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

SOURIS

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

ROMSHARE

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

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
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	219 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	99 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	219 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	139 Frs
CABLE CD32 PERITEL	119 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083/1084/1085 AMIGA	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	299 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	219 Frs
CABLE SCSI1/SCSI2	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	299 Frs
PRISES SUR TENSION	299 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

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

CO-PRO MATHEMATIQUES

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

BARETTES SIMM 32 Bit

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

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

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V32	2889 Frs

IMPRIMANTES

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

MONITEURS

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

DIVERS

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

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	600 Frs

MUSIQUE

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

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon lés 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,nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

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

NOM : . . . . . .

ADRESSE : . . . . . .

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

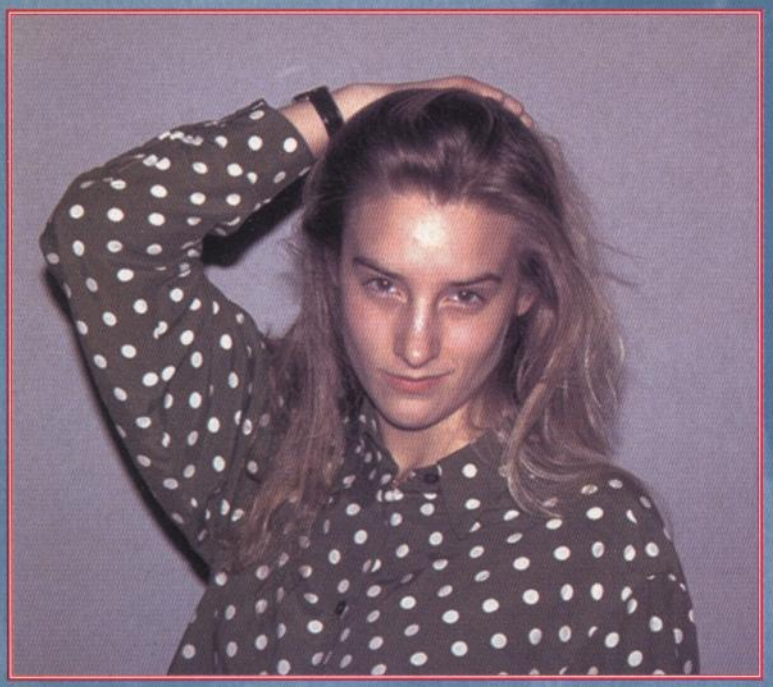
Date : **Signature :**

Règlement par chèque (bancaire ou postal)

DESIGNATION	Qté	Montant

Frais d'envoi : 130 Frs écrans
80 Frs ordinateurs
45 Frs accessoires

TOTAL :



CHRONIQUE DE LA REDACTION

Coucou, salut, bonjour et bienvenue au... mais non mais non c'est pas Dechavanne qui vous parle mais simplement une Tapette faisant partie de la rédaction d'Amiga Concept. Pour commencer, parlons une fois de plus de ces amoureux, mais oui, vous savez, Imré et Fabien, les deux amoureux qui ont passé des vacances aux sports d'hiver tout tout les deux en tête à tête. Apparemment tout c'est passé pour le mieux, et n'ont pas voulu nous révéler leurs exploits sexuels.

En parlant de vacances, sachez chers lecteurs que nous sommes en train de préparer les notres. Mr Bebel, lui, se charge des préparatifs et réserve les appartements. Rentrons dans le vif du sujet et disons simplement que les vacances s'avèrent plus que chaudes et mouvementées. Imaginez tout bonnement, cette bande de tapettes se prenant pour des héros, en train de faire bronzette sur la plage et de mater les minettes en maillot de bain et ça pendant deux semaines, bonjour l'arnaque pour Isabelle et moi. Tout ça pour vous dire que si vous voyez une colonie de morpions hystériques montrant leurs torses à demi-poilus sur la plage de Beaulieu sur mer entre le 15 et le 31 juillet, et bien sachez que c'est eux eux...et que vous serez les bienvenus, sauf si vous avez peur d'avoir honte !!!

Et Frank, oh le petit Frank nous avait caché qu'il lisait des bandes dessinées Japonaises s'intitulant Radma 1/2, vous savez les dessins animés passant au club Dorothée le mercredi après-midi. Et bien il ne les regarde pas mais il les lit. Euh rappelez-moi son âge, 22 ans, but it's not possible !!!

Bon, allez passons aux choses sérieuses et disons que ces Tap.. euh messieurs ont pour jeu préféré Sierra Soccer, un jeu de foot, un jeu pour les mecs quoi. Ah, j'allais oublier le plus important, Jérônimo le pacha a acheté des interphones pour que l'on puisse se parler de bureau à bureau. "C'est plus pratique" dit-il, c'est sûr que s'injurier de Tapettes est plus commode par interphone que par télephone. Nous aurons au moins le privilège de ne plus avoir les lignes occupées !!



Ma pauv'Séverine, t'en reçois plein la figure ce mois-ci... J'ai l'impression que la prochaine fois tu va plus oser dire quoi que ce soit... Alors, en tant que Rédac'chef, je me dois de t'épargner, pauvre petite créature sans défense (1 m 74, 95/65/90), et je me contenterais de dire qu'on a TOUS été épatés par Sierra Soccer, même si le foot ça m'énerve... quand je paume lamentablement ; les tournois inter-rédaction commencent d'ailleurs à faire des ravages. Si à vous aussi, fidèles lecteurs ou non, l'envie vous vient d'en faire, ben n'oubliez pas notre tournoi en septembre... On est les seuls à se casser le cul à en organiser, mais si vous ne venez pas nombreux ça risque d'être moins fun !

IMRE



Bon, d'accord, Séverine n'a pas parlé de moi dans sa chronique, mais j'ai quelques choses à dire. Et oui ma petite Séverine, toutes les fifilles - comme tu dis - n'en sont pas restées aux jeux de plateformes... Il faut évoluer un peu ! Etant moi-même une femme, j'ai adoré Sierra Soccer qui, je pense, est un jeu complet dans tous les domaines. Et ce n'est pas parce que c'est du foot que c'est "un jeu de mec" (cf. texte), les filles aussi jouent au foot de nos jours. Si si, il y a même des clubs !... M'enfin, j't'en veux pas, tu découvriras tout ça quand tu seras plus grande...

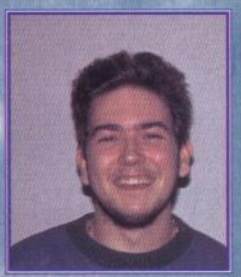
LEYLA



Ma très chère Séverine, tout d'abord je tiens à te signaler que je n'ai pas de leçon à recevoir d'une fifille âgée de même pas 17 ans (soit la plus jeune de la Rédaction) actuellement en classe de 2nde. En ce qui concerne les DA et les BD japonais, je pense que tu devrais en regarder et en lire plus souvent, ce qui relèveraient certainement ton QI. De plus, cela me permet d'accroître mes connaissances personnelles, puisque par ce biais, j'apprends le japonais. Avoues-donc que le mercredi après-midi, vu que tu n'as pas cours, tu enrichis ton niveau culturel en regardant "Salut les Musclés". Sur ce, je t'attends pour le prochain droit de réponse...

FRANCK

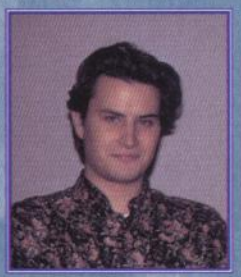
DROIT DE REPONSE



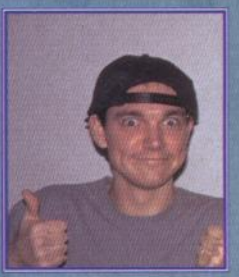
DAVID, 19 ANS
jeu du mois:
SIERRA SOCCER



CYRIL, 21 ANS
jeu du mois:
SIERRA SOCCER



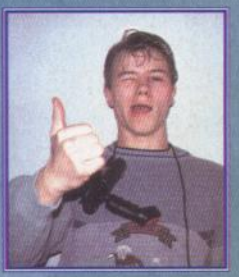
JEROME, 19 3/4 ANS
jeu du mois:
SIERRA SOCCER



ALEXANDRE, 20 ANS
jeu du mois:
GLOBAL EFFECT



FABIEN, 19 ANS
jeu du mois:
SIERRA SOCCER



LAURENT, 19 ANS
jeu du mois:
SIERRA SOCCER

TOPORAMA

Comme qui dirait Coluche, "Voilà une idée qu'elle est bonne !". Une ou deux fois par an, un p'tit topau des jeux préférés de la ruche d'Amiga Concept ; ça passe par les 'plates-formes' intelligents de Séverine aux plus simples des jeux de stratégie-simulation-wargame en passant bien-sûr par tous les hits que personne ne connaît (cherchez l'erreur !). Ainsi, d'après vos propres goûts, vous vous identifierez peut-être à tel ou tel(le) testeur(euse).

Au bout du compte, chaque mois, on ne gardera plus que le TOP'10 de la rédaction (là, en bas de la page...). Le calcul du classement est simple : 12 points crédités à un jeu classé prem's, 10 pts pour le deuxième, 9 le 3ème, 8 le 4ème, etc...

Y'a pas de raison que les lecteurs n'ai pas eux aussi leur classement (c'est le concept du magazine interactif, fortich' les abeilles !), on vous invite donc à nous envoyer, nombreux et chaque mois, vos dix jeux préférés (...A-concept, 47/49 BD Jean Jaurès, 78800 Houilles) et si vous avez la flème d'écrire, y'a possibilité de transmettre par téléphone, sur notre serveur, au 36.687.408. Bon, ça revient un peu plus cher qu'une enveloppe, de l'encre, un timbre et de la salive... mais c'est franchement plus pratique, à vous de voir. Et pour celui ou celle qui se rapprochera le plus du classement final, la maison offre sa tournée... euh pardon, un logiciel, d'où l'astuce de penser à mettre ses coordonnées !. (ouf !)

Imré, le bourdon en chef.



TOP'10

Jérôme, le Bibendum

1 - GREAT COURTS II
2 - SKIDMARKS
3 - SIERRA SOCCER
4 - SUPER FROG
5 - FLASHBACK
6 - BENEATH STEEL SKY
7 - MANOIR MORTEVIELLE
8 - FORMULA ONE GP
9 - VROOM
10- GREAT GIANA SISTERS



TOP'10

Alexandre, le bourge

1 - GREAT COURTS II
2 - SIERRA SOCCER
3 - VROOM
4 - BENEATH STEEL SKY
5 - LOTUS III
6 - FORMULA ONE GP
7 - SIM CITY
8 - SPEEDBALL II
9 - FLASHBACK
10- ANOTHER WORLD



TOP'10

Cyril, le grave

1 - EYE OF BELHODER II
2 - SYNDICATE
3 - SIERRA SOCCER
4 - BLACK CRYPT
5 - SIM CITY
6 - FORMULA ONE GP
7 - MONKEY ISLAND
8 - FRONTIER
9 - WINGS
10 - CIVILIZATION



TOP'10

David, la terreur

1 - GENESIA
2 - CIVILIZATION
3 - PROJECT X
4 - FLASHBACK
5 - DYNA BLASTER
6 - DUNE
7 - BLACK CRYPT
8 - EYE OF BELHODER
9 - RAILROAD TYCOON
10- DUNGEON MASTER



TOP'10

Fabien, le raide

1 - ALIEN BREED II
2 - BENEATH STEEL SKY
3 - PRINCE OF PERSIA
4 - FLASHBACK
5 - SIERRA SOCCER
6 - SKIDMARKS
7 - PROJECT X
8 - SYNDICATE
9 - DUNE II
10- MICROCOSM CD32



TOP'10

Leila, les gros lolos

1 - SIERRA SOCCER
2 - PROJECT X
3 - MICROCOSM CD32
4 - SIM CITY
5 - BLACK SECT
6 - BRUTAL SPORT FOOT
7 - BUBBA'N STIX
8 - ARCADE POOL
9 - CHRISTMAS LEMMINGS
10- LABIRYNTH OF TIME



TOP'10

Laurent, le discret

1 - EYE OF BELHODER II
2 - PIRATES ! GOLD
3 - GUNSHIP 2000
4 - FLASH BACK
5 - HIRED GUNS
6 - BLACK CRYPT
7 - ISHAR
8 - SPEEDBALL II
9 - TRANSACTICA
10- SPACE CRUSADE



TOP'10

Imré, la gaffe

1 - DUNE 2
2 - INDY HEAT
3 - SIERRA SOCCER
4 - GREAT COURTS II
5 - FORMULA ONE GP
6 - DUNE
7 - VROOM
8 - SKIDMARKS
9 - STUNT CAR RACER
10- ANOTHER WORLD



TOP'10

Fabinnou, le grincheux

1 - ANOTHER WORLD
2 - WINGS
3 - SKIDMARKS
4 - CRAZY CARS III
5 - GREAT COURTS II
6 - DYNA BLASTER
7 - PINBALL FANTASY
8 - ZOOL II CD32
9 - MICROCOSM CD32
10- FORMULA ONE GP



TOP'10

Séverine, la collégienne

1 - TROLLS
2 - VROOM
3 - ZOOL 2 CD32
4 - LOTUS 2
5 - GREAT GIANA SISTERS
6 - FIRE & ICE
7 - SUPER FROG
8 - GLOBDULE
9 - JAMES POND
10- ARKANOID



TOP'10

Franck, le Playboy

1 - DYNA BLASTER
2 - ZOOL 2 CD32
3 - PROJECT X
4 - JAGUAR XJ 220
5 - FLASHBACK
6 - SHADOW OF BEAST III
7 - MONKEY ISLAND
8 - BC KID
9 - JIM POWER
10- SOCCER KID

TOP'10 Rédac'

1 - SIERRA SOCCER	56 pts
2 - FLASHBACK	41 pts
3 - GREAT COURTS II	39 pts
4 - PROJECT X	33 pts
5 - SKIDMARKS	29 pts
6 - VROOM	27 pts
7 - FORMULA ONE GP	27 pts
8 - DYNA BLASTER	25 pts
9 - BENEATH STEEL SKY	24 pts
10- EYE OF BELHODER II	24 pts

Dans la lignée des surnoms, on oubliera pas, Isabelle la plate (secrétariat), François le suceur (P.A.O), Yann le coincé (télématique), Pierre la tapette (Démo - Niac) et bien-sûr... Gérard le missionaire (publicité).

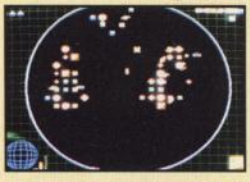
Les Méga coffrets *AMIGA*

COFFRET ACTION

10 jeux pour 120 francs

Compatibles A500 (1Mo), A500+, A600, A1200

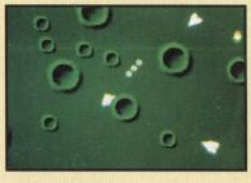
MICROBES
Il faut éviter une infection en détruisant les microbes avec votre laser (très rapide).



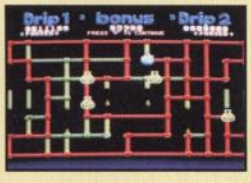
WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux



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



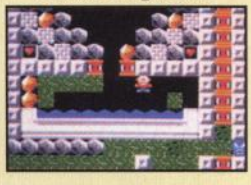
DRIPGAME
Parcourez des dédales de tuyaux sans vous faire chopper par les bestioles.



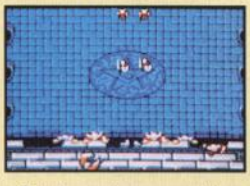
ROLLERPED
Saleté de bestioles, elles arrivent de partout, plus on en flingue, plus il y en a.



BOND MINE
80 niveaux de délire à la sauce BoulderDash. Adresse et ingéniosité.



REFUGE
Un chevalier doit défendre un château assiégé par des ennemis variés et délirants.



OCTANE
Une course de bolides armés de missiles où tous les coups sont permis pour gagner.



INSECTOIDS
Ils viennent nous envahir. Faites les changer d'avis en les frittant l'un après l'autre.



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



DOCUMENTATION EN FRANCAIS FOURNIE

120 Frs

COFFRET RÉFLEXION

10 jeux pour 120 francs

Compatibles A500 (1Mo), A500+, A600, A1200

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



ARTILLERUS
Choisissez l'angle, la force, l'arme, tirez et si vous ratez vous en prenez plein la tête.



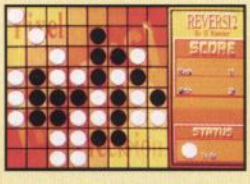
ZNYK
Un travail technique de très bonne qualité pour ce jeu dans le style de Dr Mario.



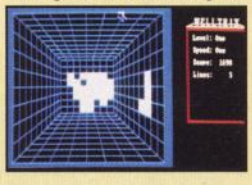
FWUFF
Selon le principe du solitaire, nettoyez tous les tableaux. (40 niveaux différents)



REVERSI 2
Défoulez vous en battant votre Amiga lors d'une mémorable partie de Reversi.



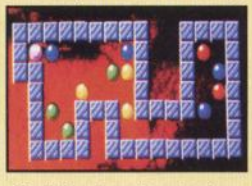
WELLTRIX
Un Tétris en 3D, les pièces glissent le long des murs pour ceux que Tétris n'amuse plus.



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



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



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



DILEMMA
Emboîter des pièces tordues dans un carré n'est pas très facile. (plus de 30 niveaux)



DOCUMENTATION EN FRANCAIS FOURNIE

120 Frs

Chaque coffret se compose de 10 jeux, d'une documentation en français et d'une boite de rangement très pratique.

FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Les TOP 5 pour AMIGA

Ces logiciels fonctionnent sur AMIGA 500 (1Mo), AMIGA 500+, AMIGA 600 et AMIGA 1200.

CARNAGE

Affrontez les meilleurs pilotes dans cette course de voitures. Ce type de jeux revient en force, tant mieux, on adore.



25 Frs

ORK ATTACK

Messire, le château est assiégé par de viles créatures. Il va falloir vous défendre en lançant des rochers, etc...



25 Frs

BAT DOG

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



25 Frs

ROLLERPED

Saleté de bestioles, elles arrivent de tous les cotés et sont sans pitié. Plus on en flingue, plus il en vient.



25 Frs

LAST REFUGE

Encore un chevalier qui doit défendre un château assiégé par des ennemis armés de machines de guerres.



25 Frs

TOP 5 JEUX ACTION

ZNYK

Un jeu dans le style de Tétris ou Dr Mario qui bénéficie d'une réalisation technique de très bonne qualité.



25 Frs

18TH HOLE

Découvrez ou retrouvez les sensations des champions du green grâce à ce superbe jeu de golf.



50 Frs

EXIT 13

Il faut rassembler les pièces qui ont le même dessin pour les faire disparaître.
Ne fonctionne pas sur A500.



25 Frs

ARTILLERUS

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



25 Frs

PIÈGE

Un terroriste a placé des charges explosives. Vous avez quelques minutes pour trouver le moyen de les désamorcer.



25 Frs

TOP 5 JEUX RÉFLEXION

GRFX 2.1

Un logiciel de dessin en mode AGA de très bonne qualité et très ergonomique (menus)
Pour Amiga 1200 seulement.



25 Frs

CONJUGUER

~~100% FRANÇAIS~~

Un logiciel qui sera très utile pour les révisions car il permet de conjuguer tous les verbes français.



25 Frs

PROTRACKER

Avec ce logiciel (et un peu de pratique) vous pourrez créer tout ce que vous voulez sur le plan musical et sonore.



25 Frs

X BEAT PRO

Virtuoses de la batterie comme débutants, voici une boite à rythme de qualité professionnelle.

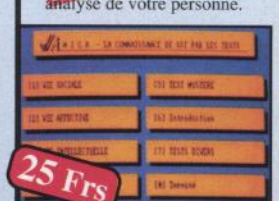


25 Frs

TEST

~~100% FRANÇAIS~~

Ce logiciel vous invite à répondre à de nombreuses questions pour faire une analyse de votre personne.



25 Frs

TOP 5 LOGICIELS DIVERS

KICKSTART 1.3

Ce n'est pas nouveau, mais c'est tellement génial qu'on vous la propose encore.
Il suffit d'insérer cette disquette dans votre lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre ordinateur.

25 Frs

SEQUENTIAL

Cette démo d'Andromeda a remporté le 1er prix de la Gathering 94. Un bijou.
Pour Amiga 1200 seulement.



25 Frs

EROTIC 1

Cette disquette contient des images inédites de superbes jeunes filles au format GIF.
(pour adultes)



25 Frs

EROTIC 2

Cette disquette contient des images inédites de superbes jeunes filles au format GIF.
(pour adultes)



25 Frs

IMAGES X

Cette disquette contient des images inédites de scènes pornographiques (format GIF) N'insistez pas, on ne vous montrera pas de photo.
(pour adultes)

X

25 Frs

TOP 5 DÉLIRE IMAGES

Pour recevoir les logiciels choisis en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél 83 90 28 00

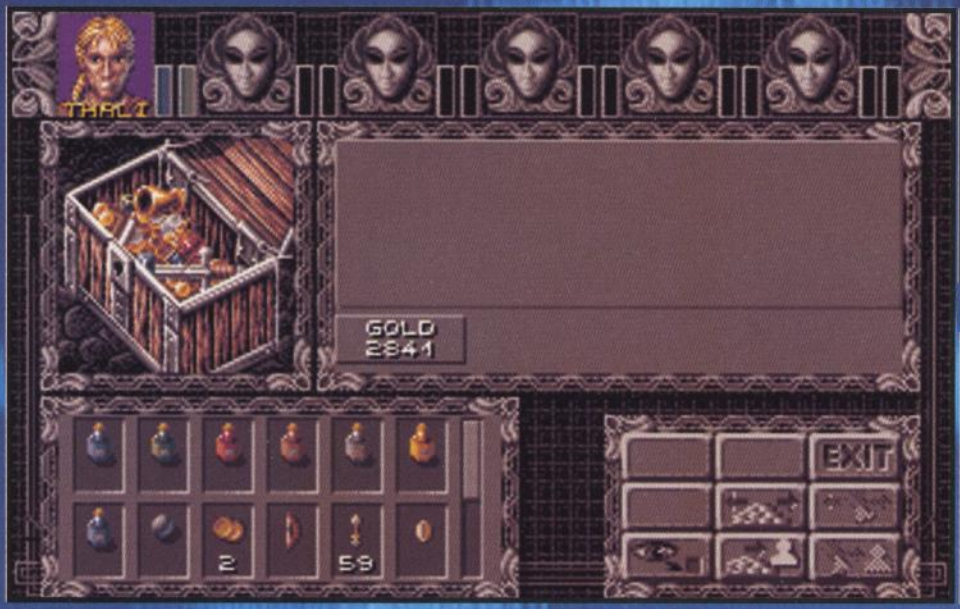
EN CADEAU

1 logiciel à 25 frs gratuit à choisir dans cette page pour toute commande.

NOM _____ PRÉNOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Chèque ○ Mandat ○ Carte de crédit
Si vous payez par carte de crédit, veuillez indiquer
Nom du titulaire : _____
Numéro de la carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ - _ _

Articles	Prix	Articles	Prix
		Frais de port	20 frs
		TOTAL	

AMBER MOON









60 ans après votre victoire dans Amberstar, vous voilà de retour dans le monde de Lyramion où tremblements de terre et éruptions volcaniques vous font craindre le pire. Thalion nous a concocté un petit chef-d'oeuvre pour tous les fous de jdr, sur micro. Le jeu tient sur 9 disquettes et marche sur n'importe quel 500 avec 1Mo de ram. Mais bon, il vaudrait mieux avoir un disque dur sinon gare au grille-pain !

La vue générale est assez classique : vue de dessus, mais très détaillée. Le plus impressionant c'est le déplacement en ville, ou dans les donjons, où Thalion a créé un système à la Ultima Underworld, qui a l'air tout à fait au point. Qui a dit que l'Amiga n'en était pas capable ?

Les rôlistes vont s'en donner à coeur-joie dans un jeu a peu près trois fois plus long que l'épisode précédent, où la magie et les combats tactiques ne nous sont épargnés... loin de là !

EDITE PAR THALION

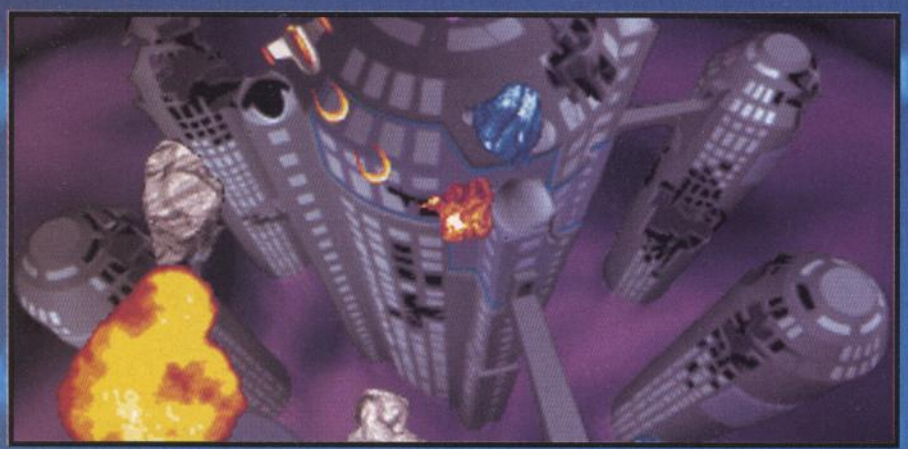
VENEZ DECOUVRIR
LE NOUVEAU
SERVEUR
TELEPHONIQUE
AMIGA CONCEPT
AU:
36 68 74 08



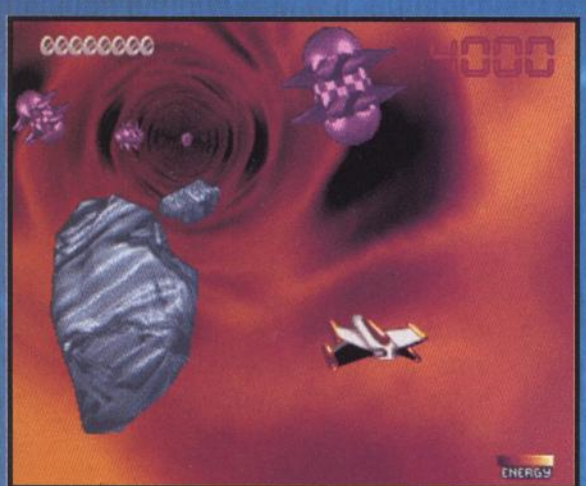


PREVIEW

SUPER STARTDUST







Après un changement d'éditeur, STARDUST nous revient en force avec une version spécifique pour les CD32 et A1200. Une fois n'est pas coutume, il y a un véritable effort de fait sur la réalisation.

Si vous vous rappelez, ce n'est pas si loin, STARDUST n'est q'une banale repompe d'ASTEROID, hit sorti sur la légendaire (?) console Vectrex. Mais alors quelle réalisation rien que sur un 500 ! Du ray-trace à gogo, pour vos ennemis et votre vaisseau, sur un simple 500.

Sur 1200 on en est pas encore revenu ! Les graphismes exploitent à merveille le mode AGA. Imaginez pour les niveaux intermédiaires un tunnel à la Microcosm (sur disquette !), et bien c'est encore plus réussi, vu que l'angle de vision change en fonction de votre position (Imré qui était déjà malade sur l'ancienne version...).

Admirez les quelques photos. Maintenant dites-vous qu'il ne sort qu'en septembre ! (Aaaaaarrrggghhh...).

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
Arabian Knights	129
Arabian Knights	CD32 99
Arcade Pool	89
Armourgeddon 2	199
Assasin Special Edition	CD32 129
Assasin Special Edition	99
A Train	129
Apocalypse	**199**
Award Winners 2	229
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**
Benefactor	199
Big Sea	199
Birds of Prey	149
Body Blows	129
Body Blows Galactic	159
Body Blows/Superfrog/Overdrive	CD32 199
Breach II	**249**
Brian The Lion	199
Brian The Lion	A1200 179
Brutal Sports Football	A500/CD32 159
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 End of Season Data Disk	139
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	199
Combat Classics 2	179
Combat Air Patrol	199
Cool Spot	229
Cosmic Spacehead	199
Crash Dummies	179

	AM
Cruise For A Corpse	149
Dangerous Streets	CD32 219
Darkmere	**229**
Deep Core	CD32 199
Demomaniac	179
Desert Strike	179
Detroit	249
Diggers	A1200 229
Dizzy's Excellent Adventures	169
Dizzy Cartoon Collection	169
Dogfight	**199**
Donk	CD32 199
Dreamweb	229
Dune	129
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania	199
Elite 2 (Frontier)	**249**
Elite 2 (Frontier)	CD32 199
Excellent Games	**249**
Eye of the Beholder	149
Eye of the Beholder 2	129
F1	159
F17 Challenge/Project X	CD32 199
F117A Nighthawk Stealthfighter	199
Fantastic Dizzy	109
Fantastic Worlds	229
FA Premier League Football	199
Fire Force	CD32 269
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flashback	189
Flight of the Intruder	89
Flight Simulator 2	**249**
F Sim 2 Great Britain Scenery	269
F Sim 2 Japan Scenery	139
F Sim 2 Hawaiian Scenery	139
F Sim 2 Western European Tour	139
Formula One Grand Prix	219
Fury of the Furries	CD32 219
Genesia	199
Global Effect	CD32 199
Goal	159
Goblins 3	249
Gunship 2000	CD32 209
Gunship 2000 (1 Meg)	189
Harpoon 1.31	129
Heimdall 2	229
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blues	A500/CD32 129
Hired Guns	**209**
History Line (1914-1918)	199

	AM
Hunt For Red October	CD32 219
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Inferno	CD32 199
International Manager-World Cup Edition	179
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	189
Ishar 2	A500/A1200 229
James Pond 3	A1200/CD32 219
Jimmy Connors-Great Courts 2	89
Jimmy White's Snooker	129
Jurassic Park	A1200/CD32 179
K240 -Utopia 2	219
Kick Off + Extra Time	69
Kingmaker	229
Kings Quest 2	129
Kings Quest 3	109
Kings Quest 6	229
Kings Quest V1	A500/A1200 259
Knights of the Sky	129
Labyrinth of Time	CD32 229
Lamborghini-American Challenge	179
Laser Squad	129
Leisure Suit Larry 2	149
Leisure Suit Larry 3	139
Lemmings 1	CD32 199
Lemmings 2 (The Tribes)	199
Lemmings Oh No Not More	249
Links - The Challenge of Golf	149
Lords of Power	249
Lost Vikings	CD32 199
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32 219
Lure of the Temptress	129
Manchester United Premier League Champs	**219**
Microcosm	**CD32 319**
Micro Machines	199
Mortal Kombat	209
Mr Nutz	199
Naughty Ones	199
Nicky 2	199
Nigel Mansell World Championship	179
Nigel Mansell World Champ	CD32 219
No Second Prize	A500/CD32 149
Oscar	199
Out to Lunch	A1200 179
Overkill/Luna C	CD32 219
Perihelion	**199**
Pinball Dreams & Fantasies	**249**
Pinball Fantasies	A1200 199
Pinball Fantasies	CD32 199
Pinball Magic	89

	AM
Pinkie	(A1200 AUSSI) 179
Pirates Gold	CD32 199
Police Quest 1/2/3	129
Populous & Promised Lands	129
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Manager 2	179
Prince of Persia	89
Project X	129
Psycho Killer	CD32 249
Puggsy	219
Quest For Glory 1	149
Quest For Glory 2	149
Qwak/Alien Breed S.E	CD32 199
Reach for the Skies	219
Road Rash	109
Ryder Cup	A500/CD32 199
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32 129
Second Samurai	**A500/A1200 199**
Secret of Monkey Island (1 Meg)	**129**
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy	A500/CD32 199
Sensible Soccer 1.1 (92/93)	159
Settlers	**229**
Shadoworlds	129
Sierra Soccer-World Cup Edition	169
Sim City Deluxe	249
Sim City + Populous	199
Sim City/Lemmings	219
Simon The Sorcerer	A500/A1200 249
Skidmarks	**179**
Sleepwalker	(A1200 AUSSI) 99
Slicks	129
Soccer Kid	**A500/A1200 99**
Soccer Kid	CD32 129
Space Legends	229
Space Quest 1	149
Space Quest 2	119
Speedball 2	89
StarTrek 25th Anniversary	**A1200 219**
Streetfighter 2	129
Striker	89
Striker	CD32 199
SUB	199
Superfrog/Arcade Pool	CD32 169
Super Methane Brothers	199
Super Methane Brothers	CD32 249
Syndicate	199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais	199
TFX	A1200/CD32 249
Theatre of Death	159

	AM
The Blue And The Gray	**249**
The Difinitive Championship Manager	179
The Greatest	199
Tornado	249
Total Carnage	A500/A1200 199
Town With No Name	CD32 249
Tracon 2	169
Traps + Treasures	CD32 149
Trolls	A500/A1200/CD32 199
Turrican 3	A500/CD32 189
UFO	**249**
Ultimate Body Blows	CD32 199
Ultimate Pinball Quest	199
Uridium 2	A500/CD32 199
Utopia	89
Wembley Rugby League	A500/600/A1200 179
Wembley International Soccer	CD32 199
Wembley International Soccer	A1200 179
Wing Commander	129
Wiz N Liz	219
World Class Rugby (5 Nations)	129
Worlds of Legends	149
Xmas Lemmings	89
Zool	**CD32 199**
Zool	A500/A1200 99
Zool 2	CD32 199
Zool 2	A1200 179
Zool 2	A500 189

JOYSTICKS

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

DISQUETTES 3.5"

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

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

ADDRESSE .....

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

TEL .....

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. AMCONS, 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"

QUEL AVENIR POUR

L'avenir... Quel est l'avenir de vos machines préférées, du milieu Amiga, des jeux, de la presse informatique, des éditeurs ?
Pour percer les secrets du destin de la micro, j'ai rencontré Irma TALENT, Cirella LA GRAVE et Jéronimette QUETARDITO les trois soeurs voyantes mondialement connues.
Elles ont déjà prédit quelques uns des plus grands événements de ce siècle, comme la chute de cheval de la reine d'Angleterre, la sortie du 45 tour "dur dur d'être un bébé", la naissance de Pauline - la soeur de petit Louis - et la grande carrière télé de Jean Michel Blotière.
C'est donc dans une roulotte mal décorée, derrière une grosse bouboule de cristal que j'ai consulté ces trois soeurs.



Cirella la Grave

Alex : Alors mesdames, parlez-moi un peu de l'avenir de la micro.
Jéronimette : Je vois le virtuel.

Alex : C'est-à-dire ?
Cirella : C'est-à-dire que nous vivrons tous en permanence avec des casques et des gants virtuels.

Alex : Dans combien d'années ?
Cirella : Dans 10 ans.
Jéronimette : On ne jouera plus avec un moniteur, on sera dans le jeu.
Irma : Pour le moment on est à l'extérieur de la machine, dans 10 ans on sera dedans.

Alex : Comment va évoluer Commodore ?
Jéronimette : Commodore n'existera plus. L'Amiga perdurera mais sous forme de clones.

Alex : Pouvez-vous être plus précise ?
Jéronimette : Ce seront des compatibles Amiga.
Cirella : C'est-à-dire qu'IBM ne fera plus des compatibles PC, mais des compatibles Amiga.
Jéronimette : Il n'y aura plus que des Amiga.

Alex : Pour quand prévoyez-vous l'arrivée des clones Amiga ?
Irma : D'ici un an. Plusieurs constructeurs asiatiques vont com-mencer à les développer.

Alex : Des noms, des noms...
Irma : Nec, Samsung, Sony, Matsushita vont développer leurs standards Amiga.
Jéronimette : Je peux vous dire qu'il y a déjà des clones d'Amiga 500 qui existent et qui marchent mieux.
Cirella : Je vois dans ma bouboule que toute les sociétés qui parlent de racheter Amiga sont déjà entrain d'élaborer des clones.
Jéronimette : Moi, dans ma bouboule je vois que l'ancien directeur marketting de Commodore France a déjà divulgué les procédés techniques de l'Amiga.
Irma : Les constructeurs vont sciemment passer des accords ensemble pour développer des clones Amiga.

Alex : Qui va racheter Commodore ?
Irma : Un très grand constructeur nord-asiatique.
Jéronimette : Je vois Sony ou Hewlett Packard.
Cirella : Moi je vois Hewlett Packard.

Alex : Si je vous suis bien, Commodore disparaîtra et l'Amiga réapparaîtra sous forme de clones.
Irma : Il y aura deux standards mondiaux : le Power Mac (le Mac et le PC ne feront plus qu'un) et l'Amiga.
Jéronimette : Les prochains Amiga auront le Windows NT en standard.

Alex : Maintenant, je vais vous demander de voir l'avenir de chaque Amiga. Commençons par le 500...
Irma : A partir de septembre il n'y aura plus de nouveaux jeux sur 500.

Alex : Le 600...
Irma : Idem.

Alex : Le 1200...
Jéronimette : Je le vois vivre encore 1 an et demi. D'après mes visions le 1200 sera remplacé par le 1400 qui aura l'allure du Mac LC.
Irma : Ce sera un 68030 à 20-25 méga-hertz avec un triple chip AAA et 16 millions de couleurs. Et quelques temps après, on verra apparaître le quintuple chip AAAAA (HA HA HA HA ! On va bien rigoler !).

Alex : Le 2000...
Cirella : Le 2000 existera encore pour 3 ou 4 années.
Jéronimette : D'après mes visions le 2000 et le 3000 pourraient être étendus en Amiga 5000.

Alex : Le 4000...
Cirella : Il a de l'avenir, on va développer dessus.
Irma : Le 4000 et les machines professionnelles vont rester en suspens pendant 1 an et demi - le temps que cela se redéveloppe - et vont redémarrer très fort dans deux ans.
Jéronimette : Le 4000 par le biais d'une carte pourra aussi être étendu à un 5000.

Alex : Pour finir, la CD 32.
Cirella : Elle va mourir ; et ce par la faute des éditeurs qui vont continuer à faire les mêmes jeux que sur micro. Il va d'ailleurs y avoir de grandes manifs sur les Champs-Elysées avec des milliers de personnes qui crieront "sauver la CD 32". Ce sera un mai 68, CD 32.
Irma : Le marché de la CD 32 va être relancé par la sortie de la CD 64.

L'AMIGA ? Des voyantes y répondent



Jeronimette Quétardito

Alex : Dans combien de temps ?
Irma : Elle va sortir d'ici un an, donc dans deux ans elle s'imposera comme l'un des plus grands standards de consoles.
Jéronimette : Moi je lui prédis un bel avenir.

Alex : Comment va se porter la presse Amiga ?
Cirella : Moi je vois une revue qui cartonne, malheureusement je n'arrive pas à voir son nom.
Irma : Moi j'en vois une autre qui se casse la gueule. Au mois de septembre il n'y aura plus que trois revues Amiga.

Alex : Laquelle ?
Jéronimette : Une revue Amiga.
Cirella : Je vois aussi une revue mi-ludique mi-technique, qui pour l'instant a un gros marché, et qui aura des problèmes dans six mois.

Alex : Comment les jeux vont-ils évoluer, et quelle place vont-ils prendre dans notre société ?
Jéronimette : Pendant 3 ou 4 ans tout cela va stagner, et ce sera dynamisé par les accessoires virtuels.
Irma : Le virtuel sera d'abord développé dans les sociétés à des fins techniques puis, dans un deuxième temps, à des fins ludiques. Ce sera une nouvelle génération de la micro-informatique.

Alex : Va-t-il y avoir multiplication ou concentration des maisons d'édition?
Les trois soeurs : Concentration ! Les petites vont vite disparaître.

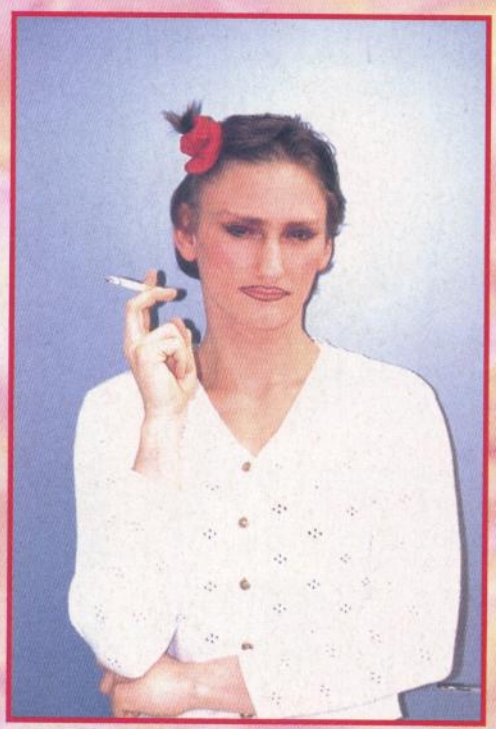
Alex : Qui sera le leader ?
Jéronimette : Une société des Etats-Unis.

Alex : Quel est l'avenir des machines concurrentes ? Commençons par le Mac...
Jéronimette : Le Mac n'a plus d'avenir. Les machines basiques comme le Quadra ont encore un an. Après, ce sera l'ère des Power Macintosh, c'est-à-dire un mélange de la technologie PC et de la technologie Mac.

Alex : Quel avenir pour les PC ?
Jéronimette : Les PC d'aujourd'hui n'ont plus d'avenir.
Irma : Ils vont être pris de vitesse. Il ne vont pas assez développer le standard Amiga.
Jéronimette : L'Amiga, à terme, adoptera aussi le standard Mac et PC. Toutes les machines seront compatibles entre elles.

Alex : Bon, et bien je vous remercie...
Cirella : Non attendez ! Dans ma bouboule de cristal, je vois quelque chose de très important. C'est le logiciel Page stream 3 qui va faire une révolution, les Mac et les PC ne vont pas s'en remettre. C'est un logiciel de PAO qui va prouver que l'Amiga peut mieux faire en PAO que le Mac. Petit à petit, les éditeurs vont se pencher sur les lacunes de l'Amiga et vont compléter la gamme de logiciels.
Irma : Tous le monde va se rendre compte que l'Amiga est l'ordinateur qui offre le plus de possibilités au meilleur rapport qualité/prix.

Propos recueillis par Alexandre BEL



Irma Talent

TEST

MICROPROSE

GUNSHIP 2000

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

GRAPHISME	72
ANIMATION	79
MUSIQUE	72
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	85

MANIABILITE	86
REALISME	85
INTRO	93

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

87%

G&B OD F

- ▲ Intro superbe
- ▲ L'adaptation ne souffre pas du joypad
- ▼ L'animation ne profite pas de la console
- ▼ On pouvait espérer encore mieux

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

Cote de popularité

FRANCK	7
CYRIL	8
JEROME	6
LAURENT	8
FABINNOU	7

MOY = 7,2



Voilà enfin le fameux multi-simulateur d'hélicoptères adapté sur la console. Il suffit de regarder l'intro pour s'apercevoir que les gars de Microprose ont réellement fait fort. Effectivement le jeu est présenté comme un film, n'ayons pas peur des mots !

On a droit à une véritable et sensationnelle course-poursuite d'hélico qui se bousille allègrement la tronche à tout va. Mes amis, c'est beau, très beau. Je n'ai pas fini de me la repasser, rien que pour le plaisir !

RAPPEL

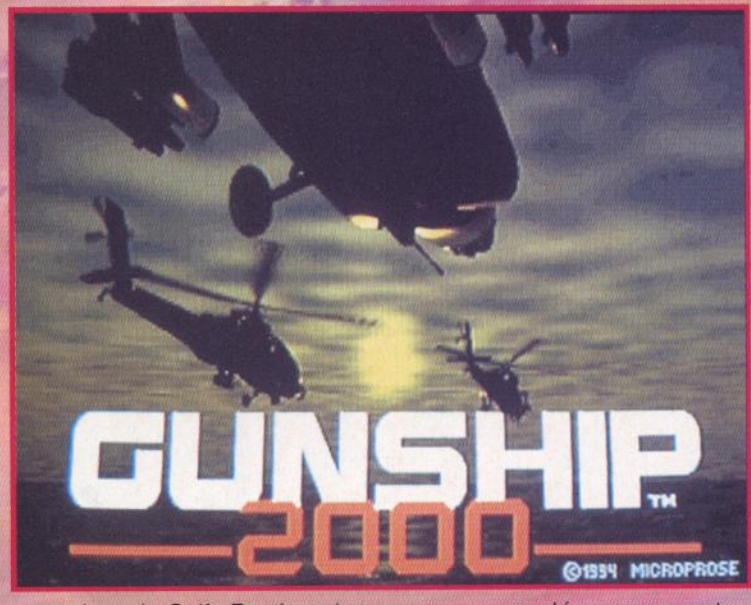
Rappelons, si vous le voulez bien, en détail, le déroulement et le but du jeu. Bien sûr, vous débutez en tant que simple officier candidat débutant (Warrant Officer Candidate). Sur le tableau d'inscription (Dusty Roster), vous allez déterminer votre nom, celui de votre unité, et choisir votre écusson.
Puis dirigez-vous ensuite vers le bureau de l'officier de service pour choisir le type de votre mission : entraînement ou simple mission. Sur la carte, vous choisirez l'endroit de vos futurs exploits : l'Europe centrale ou le Golfe Persique (au cas où vous désireriez bousiller Saddam et ses potes).
Une fois toutes ces formalités établies, cliquez sur le dossier mission à coté de l'officier de service.
Vous voilà au briefing. C'est ici que vous découvrez votre mission en détail, que vous sélectionnez votre engin (cinq types d'hélico parmi l'Apache et le Commanche), et vos armes.
Enfin, vous avez le choix entre une mission réaliste ou complètement irréelle, puisque le jeu vous permet d'évoluer sans crash possible.
C'est fait ? Vous êtes prêt ? Alors c'est parti...

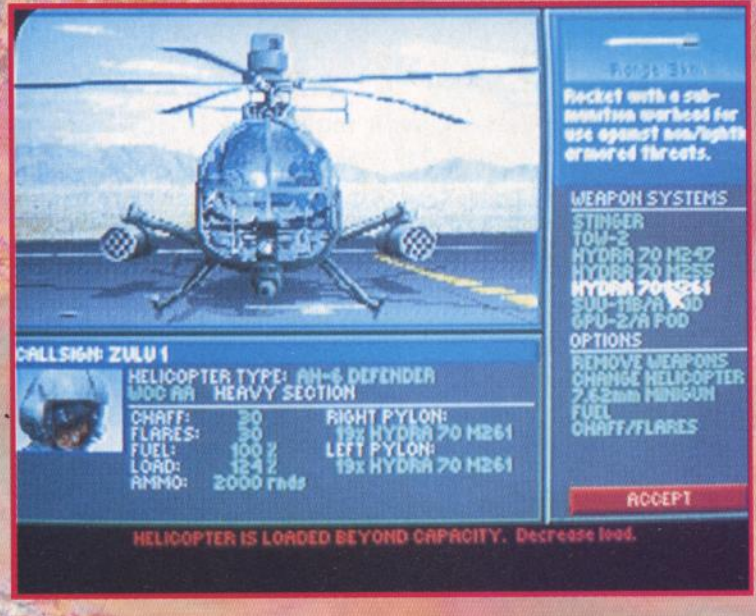


AVIS

Après une intro vraiment géniale, voire presque comme celle de Microcosm, un jeu aussi génial se dévoile devant vous. Ah! Vraiment de bons jeux arrivent sur CD32. Bien que dans le jeu les graphismes ne changent pas, son intérêt n'en est pas moins bon, au contraire. L'animation est assez rapide ce qui confère au jeu un petit plus de réalité. La seule chose que je trouve dommage est le passage de l'intro au jeu qui montre trop que l'on passe d'une qualité CD32 à un simple jeu d'une qualité 500.

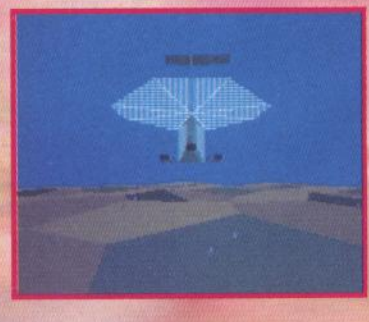
FABINNOU





A L'ATTAQUE

En vous dirigeant vers les points indiqués sur la carte,







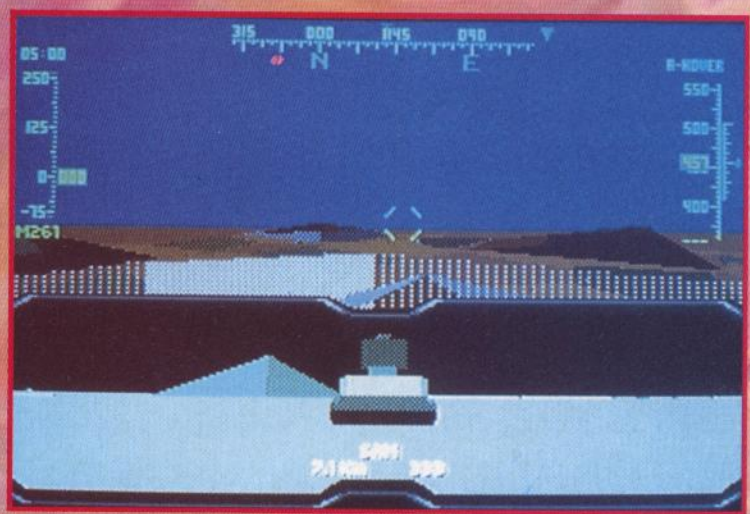
AVIS

Chouette présentation, ça décoiffe même ! Qu'est-ce que c'est comme jeu ? Il doit décoiffer si tout est de la même bière ! Quoi c'est GUNSHIP 2000 ! Ah oui, maintenant que tu me le dis, en plus avec les images du jeu proprement dit, je le reconnais ; sans problèmes même. Pour piloter l'hélico ça doit pas être facile sans clavier ? Non ! Ils ont réussi à caser toutes les commandes sur le joypad, alors là bravo !

Finalement, le choc de la présentation passé, Gunship est fidèle à lui-même, superbe... pour les fanas de simul' uniquement.

FABIEN







vous allez faire face à de nombreux ennemis : AAA (non non, pas le nouveau Chipset de Commodore !), SAM, tanks, véhicules légers, infanterie, quartiers généraux, bunkers, ponts...

Après avoir détruit vos cibles, retournez à la base. Si tout est Ok, vous êtes félicité et recevez une décoration appropriée.

Voilà pour le jeu, voyons maintenant ce qu'il vaut par rapport aux versions micros.

ALORS, GUNSHIP 2000, UN JEU A LA HAUTEUR DE LA CONSOLE ?

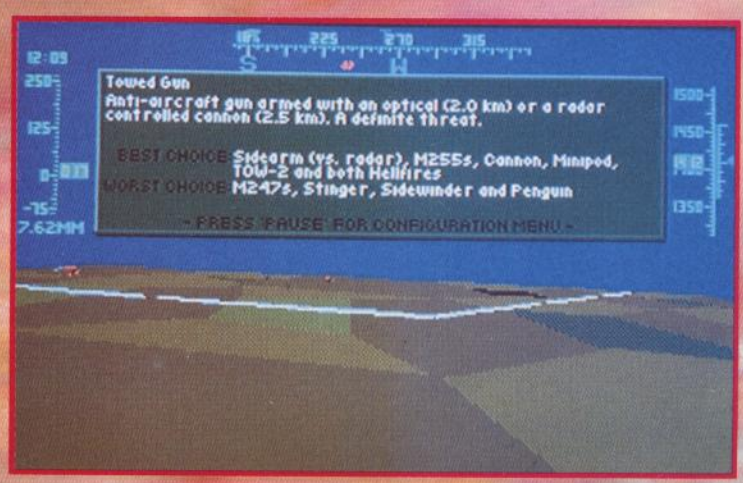
Malheureusement, le jeu n'est pas à la hauteur de l'intro et l'espoir que cette dernière nous procure s'estompe dès les premiers essais. Attention, je n'ai pas dit que GUNSHIP 2000 était mauvais. Non non, ce jeu est génial. Le hic, c'est que pour une adaptation, c'est un peu limite. Et puis l'attente entre chaque phase de sélection est longue, très longue. Comprenez, tout ça manque de punch ! Les graphismes n'ont pas changé (toujours pas de mapping !) et la vitesse de vol est plutôt lente. Heureusement qu'on peut l'accélérer dans les options.

Par contre, au niveau des bruitages, on sent une nette amélioration. A tout moment, une voix nous informe de la situation. C'est clair et plutôt réaliste.

Le jeu est en anglais. Idem pour la doc qui, ma foi, est un peu succincte pour un simulateur.

Cela dit, GUNSHIP 2000 est un bon jeu, si ce n'est le meilleur de sa catégorie sur micro, et maintenant sur console. Mais pour combien de temps ?...

CYRIL



VOUS NE JOUEREZ PAS... VOUS VIVREZ !

ROBINSON'S REQUIEM





L'UNIVERS : un monde virtuel en 3D mappée, calculé en temps réel, avec un réalisme jamais atteint : canyons, collines, cours d'eau, cavernes, ponts... gestion jour/nuit, climat...

VOUS : plus d'une centaine de paramètres gérés en temps réel : température, tension, fatigue, douleur, système pileux, toux, grippe, malaria, fractures, gangrène, hallucinations...

SURVIVRE : réalisme de toutes vos actions : chasser, pêcher, combattre, fabriquer (vêtements, armes, pièges...), se soigner, nager, ramper...

3615 SILMARILS
NEWS -
SOLUTIONS
SAV -
JEUX PRIMES
COMMANDES

Silmarils

PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200

SEPTEMBRE 94 :
VERSIONS JAGUAR,
3DO, CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

ISHAR 3

THE SEVEN GATES OF INFINITY



Souvenez-vous... Tant de batailles...
Mais la paix durement gagnée est de courte durée...
L'ombre du Chaos se profile à nouveau sur les murs de la citadelle...
Une course à travers le temps, à la poursuite du dragon de Sith, le dernier survivant des Grands Dragons Noirs...
Troisième volet de la fresque incontournable du Royaume d'Arborea, Ishar3 renouvelle l'univers des JdR, avec ses mondes étranges, ses aventures mythiques, ses créatures imaginaires - possibilités de création, de reprise de personnages des précédentes aventures.

3615
SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV-JEUX PRIMES
COMMANDES

Silmarils

PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200
MACINTOSH - CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

TEST

GRAFT GOLD

FIRE & ICE

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

GRAPHISME	90
ANIMATION	85
MUSIQUE	90
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	75
DUREE DE VIE	90

AMBIANCE	80
MANIABILITE	85
ORIGINALITE	90

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

88%

G&OD B&F

- ▲ - Les graphismes sont treès bien faits
- ▲ - Il ne manque pas d'originalité
- ▼ - Pas assez de vie on perd trop facilement
- ▼ - On a parfois du mal à le manier

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

Cote de popularité

CYRIL	7
LAURENT	6
JEROME	6
LEYLA	5
SEVERINE	8

MOY = 6,4





AVIS

Sorti depuis un bon bout de temps sur A500, Fire and Ice revient avec, pour une fois, une version bien améliorée par rapport à l'originale. Les sons sont d'une très bonne qualité, ce qui n'est pas tellement étonnant pour un jeu CD ; les graphismes, eux, sont très colorés, surtout au niveau du décor.
Malheureusement, l'intérêt reste celui d'un jeu de plateformes sans grande originalité, qui en plus est loin d'être facile.

FABIEN



Fire & Ice existant déjà en version Amiga, débarque sur vos consoles CD-32 avec un trop plein d'énergie ! Voici un bon petit jeu de plateformes très bien réalisé et qui sort du commun, enfin ! Commençons tout d'abord par les graphismes qui méritent franchement d'être applaudis. Ils sont certes assez sobres, mais très jolis à voir, de plus, il y a toute une gamme de tableaux à parcourir. Au début du jeu, notre petit coyote rentrera dans un monde de glace et devra, grâce à son tir en forme de boulettes congeler tous ses ennemis et leur marcher dessus. Pourquoi me direz-vous ? Et bien c'est tout simple, chaque animal contient des morceaux de clé en or, votre mission sera de reconstituer celle-ci. Grâce à elle, Cool coyote (le nom de votre héros) pourra sortir du tableau et conquérir de nouveaux mondes. Pour mettre fin à la vie de ses ennemis, Cool coyote peut s'armer de plusieurs bombes (7 à la fois, balaise non ?). Elles s'élèveront dans l'air et toucheront toutes les bêbêtes qui se trouveront sur votre écran. Mais le plus dur pour vous, ce sera de les trouver. Allez je vous aide : dans les nuages qui est le lieu principal d'approvisionnement - attention, ne les confondez pas avec les têtes de tonnerre - où Cool coyote passera un sale quart-d'heure dans les boules de cristal, ou encore dans les blocs de glace de bonus. Au début du jeu, vous verrez que votre héros est suivi par un étrange bébé, c'est normal et n'essayez pas de lui tirer dessus, c'est tout simplement un ange gardien qui l'aidera à anéantir ses ennemis. De plus, votre écran vous indiquera l'arrivée du jour et de la nuit et au bout de sept jours et sept nuits, le magicien de feu se lancera à la poursuite de Cool coyote, mais ne vous retournez surtout pas et poursuivez votre route le plus rapidement possible. Pour finir j'ajouterais que la musique est digne de ce jeu et qu'elle vous motivera, j'en suis sûre. En bref, achetez ce jeu.

SEVERINE







AVIS

A vrai dire, je ne sais pas trop quoi raconter sur ce jeu, vu qu'il ne m'a pas spécialement inspiré. Un coyote suivi de ses bébés doit visiter plusieurs pays. C'est bien... Je trouve l'intérêt du jeu assez nul, surtout que ce dernier n'a aucune histoire. La musique est assez "preneuse de tête" et la maniabilité n'est vraiment pas terrible. Voilà, j'ai fini... Et par pitié, ne me faîtes plus tester des jeux de ce genre !

LEYLA

INNOCENT UNTIL CAUGHT



Après avoir vu, joué et s'être éclaté à Beneath a Steel Sky, Psygnosis nous envoie Innocent Until Caught. Inutile de vous dire qu'il ne faut pas mélanger torchons et serviettes... Le scénario est pas mal : c'est l'histoire d'un mec endetté jusqu'au cou qui se fait gauler par la "Revenue Decimation Service"? Cette dernière le prévient, gentiment, de rembourser ses dettes assez rapidement, sinon la sentence terminale est au bout du couloir. Alors notre type, qui s'appelle Jack T. Ladd, tente par tous les moyens de rembourser ses dettes. Et bien sûr, une série d'aventure s'ensuivra (un peu classique, je vous l'accorde).

NON !...

La rapidité, la gestion, le graphisme et la musique en font un jeu pourri ! C'est lent, c'est très très lent ! Quelques icônes sont disponibles (se déplacer, prendre, utiliser, regarder, parler, et observer) mais le curseur se déplace à une telle lenteur, qu'il nous gâche l'ambiance. Le graphisme est vraiment primaire et les couleurs mal choisies. La musique est violemment lourdingue. Que de choses ! N'est-ce pas ?

OUI !...

Le scénario est original. Rien à dire. l'espace de jeu est relativement grand, on ne se sent pas enfermé, contrairement à certains jeux (enfin, 10 diquettes tout de même !). Les dialogues sont nombreux et complets, on choisit ses réponses. Ah ! Une chose bien faite : les visages, du héros et de la personne interloquée, se dessinent devant vous, cela vous donne une idée précise de la personne. C'est pas grand chose ! N'est-ce pas ?

ALORS OUI OU NON ?...

Non...

LAURENT



AVIS

Mis à part les graphismes pas trop géniaux, Innocent until caught semble être un bon jeu d'aventure (vaudrait mieux, vu le nombre de disquettes qu'il y a dans la boite : 10). A mon avis il a quand même du mouron à se faire face à Beneath a Steel Sky, qui lui au niveau graphique est vraiment beaucoup mieux réalisé. Ce n'est cependant pas une raison pour ne pas se le procurer. Avis aux amateurs...

FABIEN







AVIS

Conformément à la loi, vous êtes innocent, jusqu'à ce que l'on prouve le contraire. Telle est la loi de ce jeu. De bonne conception, il dégage une bonne impression, mais il est un peu trop complexe pour moi. Je ne veux pas dire par là que je n'aime que les jeux de plateformes, mais ce logiciel ne m'a pas suffisament emballé pour que je me creuse plus la tête. Mais bon, à part cela, il plaira sans doute à toutes les personnes qui aiment se prendre la tête de longues heures durant, essayant de trouver les énigmes.

FRANCK



TEST

PSYGNOSIS

TYPE :	AVENTURE
DISQUETTES :	10
CONFIGURATION :	A1200
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	61
ANIMATION	30
MUSIQUE	52
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	87

AMBIANCE	51
MANIABILITE	12
ERGONOMIE	28

Intérêt sur 1200	60%
Chargement	BON

60%

G&D B&F

▲ - Rien du tout

▼ - Le reste

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

Cote de popularité

IMRE	6
CYRIL	4
FRANCK	5
JEROME	4
FABINNOU	7

MOY = 5,2

TEST

RYDER CUP

OCEAN

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

GRAPHISME	71
ANIMATION	62
MUSIQUE	21
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	63
DUREE DE VIE	84

AMBIANCE	23
REALISME	68
CONVIVIALITE	89

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

78%

G&OD B&F

▲ - Prenant
▲ - On ne peut pas se lasser de taper la balle

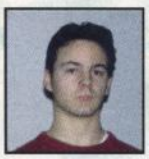
▼ - Les graphismes
▼ - L'animation de la balle carrement trop lente et saccadée

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

Cote de popularité

CYRIL	5
IMRE	5
JEROME	3
LAURENT	4
FABINNOU	6

MOY = 4,6



Voici enfin un nouveau jeu qui complètera votre collection de logiciels de golf, avec ce mois-ci l'arrivée de Ryder cup ,sur CD32 s'il vous plaît, un des jeux vous offrant un maximum d'options, sans pourtant vous offrir un maximum de qualité graphique (Nick Faldo étant pour moi une référence graphique). Dommage pour un jeu de ce genre. Pour nos chers lecteurs qui ne savent pas que le premier tournoi de The RYDER CUP a eu lieu en 1926 à Wentworth en Angleterre, apprenez donc alors ce que je viens de vous dire. Ce petit rappel de culture étant fait nous pouvons examiner tous les détails de ce jeu. Le menu : six possibilités vous sont offertes. Vous préférez peut-être tâter le terrain et taper la baballe avant d'affronter, tête baissée, les plus grands champions mondiaux et dans ce cas, vous choisirez le mode d'entraînement au lieu du mode RYDER CUP, plutôt appelé le mode compétition. Cette option, si vous la choisissez, vous emmènera dans le monde des plus grands joueurs de golf, face auxquels vous devrez prouver votre adresse. Si au contraire vous ne connaissez rien au golf, ou à la manière de jouer, opter pour la solution démonstration où vous observerez un profesionnel du trou à l'oeuvre. Imaginons maintenant que vous êtes en tête d'une compétition. Vous pensez la gagner mais vous loupez votre dernier parcours et de ce fait perdez la compétition. Eh bien, si vous aviez jeté un oeil dans le mode de sauvegarde vous auriez pu voir qu'il était possible de rejouer juste avant votre déchéance en cliquant sur le cinquième mode : reprise. Enfin le dernier mode vous permet tout simplement de quitter le jeu. Pour finir, ce qui change des autres jeux de golf, c'est la possibilité de taper la balle de plusieurs manières et le manque permanent de musique. Pour ceux qui ne font pas trop gaffe aux graphismes ce jeu reste quand même une bonne simulation, alors ne soyez pas déçus. Merci.

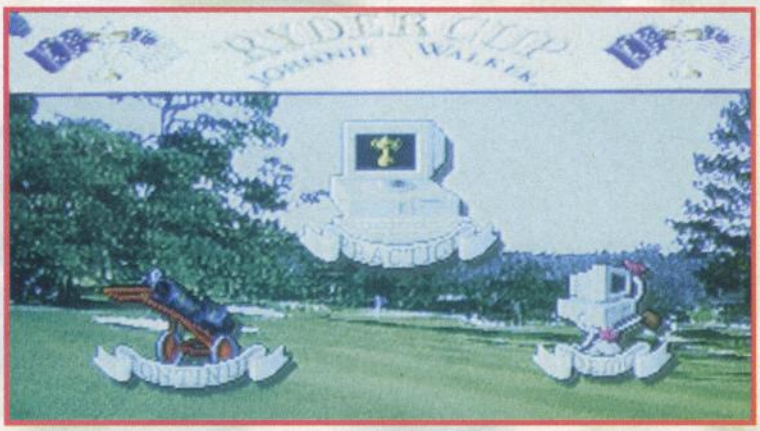
FABINNOU



AVIS

Comment pourrait-on définir ce jeu ? Voici la question que je me pose depuis un certain temps. Nul ? non, c'est trop vague. Décevant peut-être ? Pourri, voici un terme qui me plaît bien. Je vais tout de même me justifier en vous disant simplement que les graphismes ne sont absolument pas beaux, le son alors le son, il n'y en a pas. Ce jeu est mou et pas du tout captivant.

SEVERINE



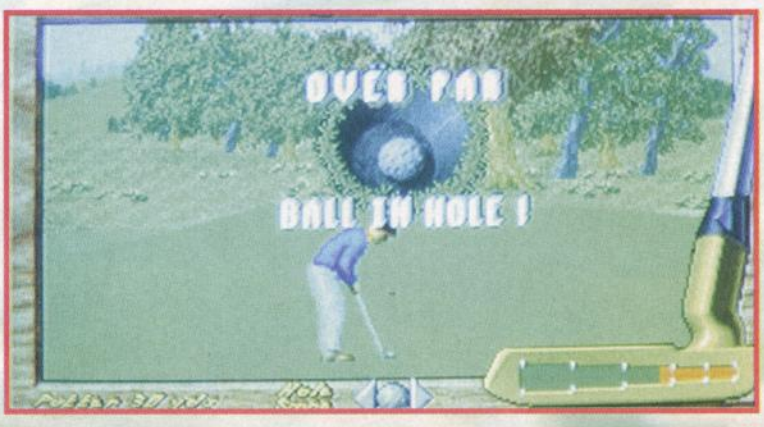




AVIS

Ce soft aurait pu être un très bon jeu, mais malheureusement, plusieurs facteurs sont contre lui. La première chose que l'on peut déplorer, c'est la vitesse du programme. On a vraiment pas l'impression d'être sur la CD 32. La prise en main est relativement dure. Des voix digitalisées et de meilleurs bruitages n'auraient pas été un luxe. Les graphs sont relativement beaux, mais c'est pas encore ça. Je vous conseille Nick Faldo's golf.

FRANCK



TORNADO A1200

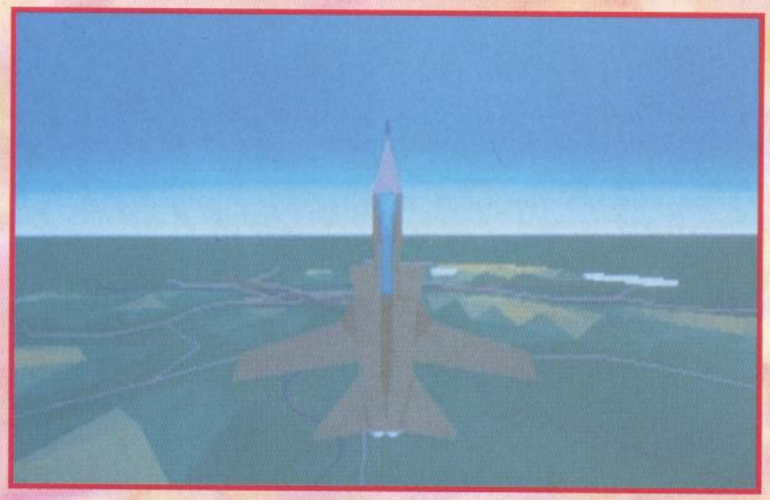
TEST

COKTEL VISION



Pas de panique ! On ne remet pas un ancien test en page (voir Amiga Concept n°1), mais c'est une version 1200 de Tornado. Ce Tornado, quel jeu ! Livré avec une documentation de 336 pages, un supplément technique et bien sûr cinq disquettes, il est de "poids" par rapport aux autres simulateurs... C'est, hélas, une conversion PC, mais elle est très bien réalisée. Le nombre d'options disponibles dans ce jeu, ralentit ce dernier : c'est un peu saccadé... Dommage ! C'est en gros le seul défaut. Pour le reste, les amateurs de ce genre de jeu seront servis surtout pour les options : mode entraînement, mode simulateur, ou mode combat. Dans le mode combat, vous aurez la possibilité - par modem ou par liaison direct - de jouer à deux. L'écran de présentation est excellent (et en français !). Vous aurez le droit à une démo présentant tous les véhicules (terrestres ou aériens) mis en scène dans ce jeu, et avec de belles digits. Bon, on en vient au jeu : les graphismes trahissent la conversion PC-Amiga, mais ils sont superbes, les bruitages sont un peu flous, l'écran est assez net et on discerne facilement le tableau de bord. Le paysage, si l'on opte pour une réalité parfaite, est réellement superbe. Plusieurs préférences pour les réalismes sont à choisir, et cela joue aussi sur la rapidité du logiciel. Au total, il est vraiment très complet, mais alors la prise de tête violente pour lire le manuel, et quel bordel les combinaisons de touches pour la manipulation du zinc. Encore une fois, pas de grand changement sur cette version par rapport à l'ancienne, sauf peut-être la rapidité. Un manque d'originalité est à noter pour rendre interessant ce logiciel.

LAURENT





AVIS

Oh la prise de tête ! Ce jeu est à réserver aux accros des simulateurs de vols parce que v'là tout c'qui faut pas lire avant de pouvoir commencer à "voler de ses propres ailes" (Gag !). Non, sérieusement, pour ce type de jeux, celui-ci n'est pas mauvais, il faut l'avouer... Le seul petit problème, c'est que le manuel a plus de 300 pages, alors pour tout comprendre, il faut du temps... Beaucoup de temps ! M'enfin, une fois qu'on en a fini avec cette longue lecture... on se dit que ce n'était pas pour rien... Jugez par vous-même !

LEYLA





AVIS

Sur 4000, rien à dire. Sur 500 trop nul! Enfin sur 1200 ça va discuter sec. On aurait pu s'attendre à une petite simulation pas trop pourrie, ben c'est raté ! L'animation est saccadée, et le son, comme les bruitages, sortent tout droit d'une batterie de cuisine. Bref, j'ai bien fait de rester sceptique quand j'ai vu la première version qui m'a autant déçue. Il est pas venu le jour où j'investirai dans un simulateur de ce genre, moi j'vous le dis.

FABIEN



TYPE :	Simulateur de vol
DISQUETTES :	5
CONFIGURATION :	A1200
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	5.2Mo
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	93
ANIMATION	45
MUSIQUE	68
BRUITAGE	69
PRISE EN MAIN	50
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	82

MANIABILITE	80
REALISME	88
SENSATION	68

Intérêt sur 1200	81%
Chargement	LENT

86%

G&B OD F

▲ - Graphismes
▲ - Possibilité de 2 joueurs

▼ - Complexité du manuel
▼ - Lenteur du jeu

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

Cote de popularité

DAVID	7
IMRE	8
JEROME	8
FABINOU	3
LEYLA	5

MOY = 6,2

TEST

TITUS

QU7K

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

GRAPHISME	94
ANIMATION	89
MUSIQUE	72
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	78
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	83

SCENARIO	83
ORIGINALITE	81
INTRO	83

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

88%

G&B OD&F

- ▲ - Plein de passages secrets.
- ▲ - Somptueux graphismes.
- ▲ - Très bonne animation, rapide et soignée.
- ▼ - La bestiole principale du monde paralelle est casse- pieds.

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

Cote de popularité

CYRIL	4
IMRE	4
JEROME	8
LEYLA	6
FABIEN	7

MOY = 5,8



Attention, attention, l'heure est grave pour les lapins de la Plaine des Anges. La réserve de carottes est malheureusement vide. D'un moment à l'autre les prédateurs vont se jeter sur eux et détruire la dernière tribu de lapins libres. Avant qu'il ne soit trop tard, Quakak - le chef du village - décide d'envoyer un brave chercher la Graine Ultime. En effet, celle-ci appartient au bon sorcier Quok. C'est une graine de carotte magique. Grâce à cette graine, la tribu de la Plaine des Anges n'aura plus jamais faim. La graine permet en effet de produire des carottes pour le minimum vital (et même en superflu...) à tout jamais. Hélas, le monde de glace où vit Quok le sorcier est à des jours de marche. Vous pensez que pour nos lapins les carottes sont cuites, mais non car Quakak (vous vous rappelez le chef du village... oui je sais, avec tous ces noms qui se ressemblent c'est pas évident de s'y retrouver. Même un lapin n'y retrouverait pas ses petits.) Bon, comme je disais, Quakak décide donc d'envoyer Quik (autrement vous), le lapin le plus rapide de la tribu. Mais le temps est compté, les prédateurs sont aux portes du village et les lapins sentent déjà l'haleine fétide des carnivores caresser leur fourrure bleue et rose. Pour l'aider à rattraper le temps, revenir de sa mission avant que les prédateurs attaquent, soit quelques minutes après son départ, Quik devra trouver les chronos. Ceux-ci se trouvent dans les mondes parallèles derrière la porte du temps. Chaque chronos fait gagner une journée à Quik. Quik à huit jours devant lui pour sauver son village. S'il ne trouve pas les chronos, Quik, ne pourra pas accéder au niveau suivant. S'il met plus de huit jours pour accomplir sa mission, la Plaine des Anges sera rayée de la surface de la terre. Mais attention, ce n'est pas votre seule difficulté car en effet, vous devrez, comme tout bon lapin qui se respecte, vous nourrir et boire (attention, uniquement de l'eau). Vous devrez surveiller les compteurs pour ne pas mourir de faim ou de soif. Mais faites attention de ne pas vous faire carotter vos bonus ! Vous rencontrerez toutes sortes de bestioles et des labyrinthes qui vous feront perdre un temps monstre.





Bon, maintenant que vous savez ce que vous avez à faire, voici quelques renseignements d'ordre pratique. Pour dégommer vos adversaires, vous devrez vous mettre en boule. (Eh, dites, ça vous rappelle pas un autre jeu ???). Bon en tout cas, vous ne pouvez compter que sur vous. Ce jeu a été superbement bien réalisé. Plus de 300 couleurs à l'écran. Car en plus des 256 couleurs affichées simultanément à l'écran, le



AVIS

Bon alors, que j'vous explique : QUIK est le vrai nom de RABBIT, qui a été testé le mois dernier. En fait c'est la version A1200, et TITUS nous y a mis quelques améliorations. La durée de vie est un peu plus longue, ce qui rend le jeu un peu plus agréable, mais c'est tout. Sinon, c'est toujours notre "lapinou bien-aimé" qui se ramasse la gueule contre les murs quand il court trop vite, sauf que maintenant, on peut presque le contrôler. Franchement, il est pas si mal que ça. C'est tout à fait le style de jeu qui doit plaire aux Sonic en herbe... Pas vrai ?!

LEYLA



programme utilise des rasters (bandes de couleurs ayant une palette indépendante de la palette initiale) de 256 couleurs. Ce qui fait, dans le meilleur des cas, environ 500 couleurs. Les traits sont fins et soignés et l'animation est extrêmement fluide. Le déplacement d'écran se fait au quart de pixel près. Hallucinant !! Le seul problème est que la musique du premier niveau est un peu prenante au bout d'un moment. Sinon, il vous est toutefois possible de n'utiliser que les bruitages, en appuyant sur la touche "M" (attention clavier en QWERTY). Généralement les portes se trouvent en haut et sont indiquées par des flèches. Quand vous êtes dans le monde parallèle, ce qui est casse-pieds, selon moi, c'est l'oiseau qui vous ramène en bas. C'est ch...t au possible. On est obligé de se presser, et c'est là que l'on fait des bêtises. Vous remarquerez quand même que le tableau pour accéder à ce monde parallèle ressemble un peu à une vieille série TV du nom de Time tunnel. Sinon à part ça, sachez qu'il y a 4 niveaux avec 4 stages par niveau. 2 times levels par niveau et 4







inter-levels. Et pour ceux qui n'y arrivent vraiment pas, et qui veulent quand même progresser, voici les codes qui vous permettront d'atteindre les niveaux 2, 3 et 4. "SILIRONE" pour le second, "FUNETOC" pour le troisième, et "URODECOLE" pour le quatrième. Je trouve un peu dommage que pour sauter il faille pousser le manche vers le haut, il aurait été plus pratique d'utiliser le bouton de tir B en option. Sinon, vous qui possédez une CD 32, consolez-vous, une version pour votre machine est prévue. Avec même en prime un petit dessin animé. Quelle chance ! Vous allez être gâtés, et pourtant c'est pas encore Noël... Pour finir, je vous conseille vivement d'acheter ce jeu. Car c'est le premier d'une jeune équipe française dynamique et pleine de projets pour vos machines Amiga et CD 32. Vous aurez les premières infos sur le numéro d'été et les premières previews dès la rentrée. Le peu qui m'a été confié m'a mis l'eau à la bouche, mais vous verrez bien au moment voulu. Je vous laisse donc avec Quik, et vous souhaite un très bon divertissement cet été.

FRANCK





AVIS

Comme son nom le suggère - je traduis pour les anglophobes, quik = rapide - l'action est vive, pas le temps donc de s'ennuyer, votre chaud-lapin bondit de tous côtés ; le scrolling multi-directionnel est nickel et ce ne sont même pas les innombrables couleurs qui vont ralentir quoi que ce soit... en un mot, ça fuze, pour une jouabilité optimale ! De beaux graphismes et un fond dégradé (AGA) donnent encore plus de plaisir aux joueurs (et aux spectateurs). D'autre part, l'originalité des pièges ne décevra ni les novices, ni les habitués du genre. Incontestablement, Quick 1200 fait dorénavant partie des incontournables.

IMRE

TEST

TEAM 17

TYPE :	BILLARD
DISQUETTES :	1
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	8

GRAPHISME	83
ANIMATION	91
MUSIQUE	91
BRUITAGE	93
PRISE EN MAIN	96
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	92
MANIABILITE	93
SENSATION	10

Intérêt sur 1200	93%
Chargement	EXCELLENT

92%

G&B OD&F

▲ - Très facile la prise en main
▲ - Le chargement est court

▼ - Pas de musique pendant le jeu
▼ - Y'a pas d'intro

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

Cote de popularité

FRANCK	7
LAURENT	7
JEROME	8
SEVERINE	7
FABIEN	8

MOY = 7,4

ARCADE POOL



C'est le deuxième que l'on teste ; pour le moment il semble être le meilleur ; il s'appelle ARCADE POOL et on le teste tout de suite dans Amiga Concept. Attention, une partie de billard réclame une concentration extrême. En effet vous devez être très attentif au maniement de votre queue et de vos boules ce qui, pour certains, semble être un très gros problème. La conception du jeu ne pouvait pas être plus simple. En effet une fois le nombre de joueurs déterminé (8 joueurs au maximum), il ne vous reste plus qu'à choisir les options ; elles sont importantes et font d'Arcade Pool un jeu très complet. Je m'explique : le petit plus du jeu à mon goût, c'est que l'on peut choisir le type de boules avec lesquelles on joue. Soit vous prenez les rayées et les pas rayées, le tout numérotés (le classique quoi!), soit vous adoptez les boules jaunes pour l'un et rouges pour l'autre. A tout moment un tableau de statistiques peut être visionné pour vous donner de plus amples informations sur votre partie et sur celle de votre adversaire. TEAM 17 ne pouvait pas nous faciliter la tâche plus que ça. Généralement il est difficile d'ajuster son tir pour taper une boule exactement où l'on veut. Et bien Arcade Pool vous permet de cliquer le point de la boule que vous voulez atteindre. En plus, le rebond de la balle que vous "queuter" (la balle blanche) vous est indiqué pendant que vous réglez votre tir. Cet autre petit plus vous permettra alors d'exécuter des effets de bandes. A part ça, puissance et point d'impact de votre queue sur la boule blanche sont aussi mentionnés. Je finis en soulignant bien que ce jeu est un des plus réussis grâce à son maniement simple et un chargement vraiment très court, et que si j'étais à votre place je filerais l'acheter. A bon entendeur salut.

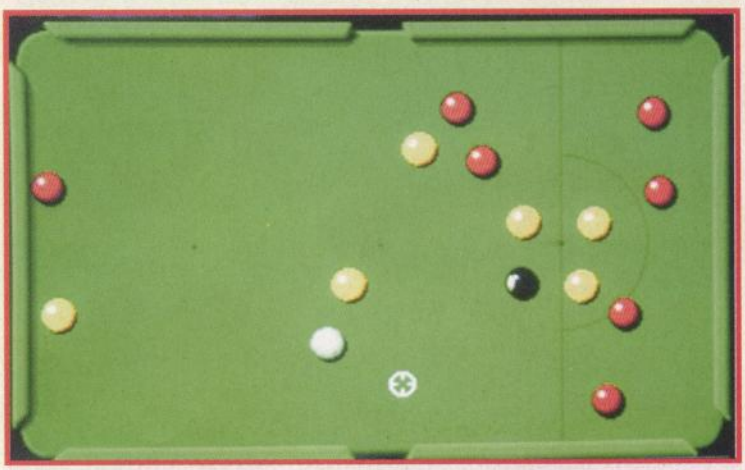
FABINNOU

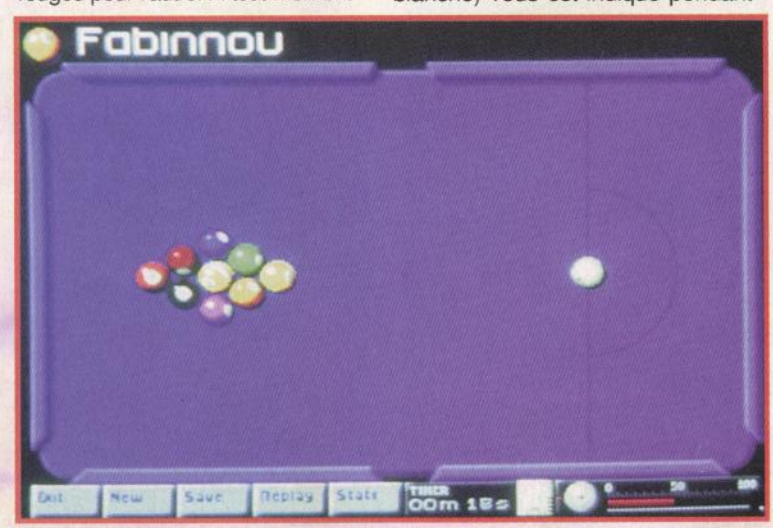


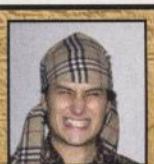
AVIS

Pour tout vous avouer, c'est la première fois que j'ai l'honneur et le privilège de jouer à un jeu de billard sur ordinateur. Et bien c'est pas si mal que ça : en effet, il comporte de beaux graphismes et la jouabilité est bonne. Que vous dire de plus mis à part que les amateurs de billard vont se régaler. **SEVERINE**









AVIS

Une série budget de la trempe d'Arcade Pool, on aimerait en voir tous les jours. Un petit jeu de billard à la fois simple et réaliste, avouez quand même que Team 17 nous gâte. La réalisation n'est bien sûr pas en reste, surtout que le programme propose sur la même disquette une version AGA. Bref, pour 125 Frs, on n'hésite pas une seconde. **JEROME**

APYDIA





AVIS

Une guêpe héroïne d'un shoot'em up, original non ?! Il s'agit en réalité, d'une princesse morte empoisonnée par des piqûres ; le prince, fou amoureux de cette jolie jeune femme, décide alors de se venger en se transformant en guêpe, afin d'éliminer toutes ses meutrières. La vengeance est au rendez-vous. Mais gardez votre sang froid car ces petites bestioles sont loin d'être faciles à détruire.

SEVERINE



Il est relativement rare de trouver un shoot'em-up aussi original que celui-ci. Vous êtes en effet une petite abeille qui doit détruire tous les vilains insectes pas beaux. Ce jeu est super sympa et les couleurs sont bien choisies. La musique est absolument géniale et, même après l'extinction de votre ordinateur, elle vous restera encore en tête. Les bruitages ne sont pas en reste pour autant et collent tout à fait à l'action. Les dessins sont de toute beauté, et tout particulièrement certaines plantes. Le scrolling est horizontal et le déplacement de votre abeille se fait en douceur. Même si ce jeu date un peu, il reste quand même un très bon jeu. Mais cela ne m'étonne pas, car il a fait un tabac lors de sa sortie au Japon. En effet, tout comme Dynablaster est l'adaptation de Bomberman, Apydia est une adaptation d'une console Japonaise. Vous vous en seriez douté avec un nom pareil. La progression et le niveau de difficulté sont bien dosés. Vous pouvez même, si vous le désirez, augmenter votre tir en restant quelques secondes appuyé sur le bouton de feu.



Des options de tir sont également disponibles comme dans Project X. Pour ceux qui n'avaient pas d'Amiga à l'époque de la sortie de ce hit, je vous conseille vivement de l'acheter. Et pour votre plus grand plaisir, Amiga Concept vous offre la version démo jouable. Sympa non !!!

FRANCK





AVIS

Voici un jeu qui ne manque pas d'originalité, puisqu'un shoot'em up de ce genre n'est pas fréquent. L'intro qui annonce ce jeu est bien réalisée mais le jeu qui suit est pour sa part assez dur. Vous serez trop souvent submergés par des flots d'insectes, et vous devrez vous méfier du manque d'espace pour vous déplacer dans les tableaux. Bon courage.

FABINNOU

TEST

KAIKO

TYPE :	SHOOT-EM'UP
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	85
ANIMATION	88
MUSIQUE	97
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	72

AMBIANCE	98
ORIGINALITE	89
INTRO	88

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

92%

G&B OD F

- ▲ Ouahhh la zicmu
- ▲ Ouahhh le jeu béton
- ▼ Et c'est pas cher, alors cours y vite l'acheter
- ▼ Lors de la perte d'une vie on recommence généralement au début

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

Cote de popularité

FABINNOU	7
SEVERINE	6
JEROME	8
LAURENT	6
FRANCK	9

MOY = 7,2

TEST

KRISALIS

ARABIAN NIGHTS

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

GRAPHISME	85
ANIMATION	93
MUSIQUE	87
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	98
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	88

AMBIANCE	90
MANIABILITE	98
ORIGINALITE	87

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

92%

GOOD & BAD

- ▲ La prise en main et la maniabilité du personnage sont excellentes.
- ▲ On peut choisir les boutons du joypad qu'on veut utiliser
- ▼ Les difficultés ne sont pas si difficiles que ça.
- ▼ Un effort sur les décors n'auraient pas été de trop

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

Cote de popularité

CYRIL	7
FRANCK	8
JEROME	7
LEYLA	7
FABINNOU	7

MOY = 7,2



Un jour où le soleil était jaune, le ciel bleu, les arbres verts et que les zozios chantaient, Leïla - la belle princesse - était à son balcon. Le héros était alors le second assistant jardinier. Mais voilà que la belle - dont vous êtes fou amoureux - se fait attaquer par un énooorme démon ailé, sur son balcon. N'écoutant que votre courage, vous vous accrochez aux pieds du démon afin de sauver votre promise. Malheureusement pour vous, ce satané démon vous donne un gros coup de botte et





vous vous éclatez en beauté sur le sol. Après avoir récupéré vos esprits, voilà qu'un imbécile de garde vous met au cachot à vie parce qu'il dit que c'est vous qui avez enlevé la jeune fille ! Mais bon, on sait très bien que vous allez sortir de là, vite fait, bien fait, pour aller sauver votre princesse charmante... Il ne faut pas oublier que le diabolique Vizir va tout faire pour vous casser les c... pieds pour que vous ne délivriez pas votre Blanche-Neige préférée. Enfin voilà quoi. A vous de jouer. Il y a des passages secrets un peu partout qui peuvent vous servir à retrouver votre Cendrillon. Tout au long de votre mission, vous allez rencontrer des méchants, des ours et des tortues qui parlent, une grand-mère qui fait exploser sa baraque en vous tricotant un tapis, et encore pleins d'autres trucs déments. Ce jeu a vraiment une très bonne jouabilité et que le z'héros est très simple à manier avec le joypad. Il faut aussi avouer que le graphisme n'est pas mal... La musique quant à elle est très jolie et nous met un peu dans l'ambiance des Contes des Mille et Une Nuits (Ah oui, j'ai oublié de préciser que toute l'histoire se passe à l'époque d'Aladdin, de Sinbad le Marin...). Bien qu'au début, j'en ai dit du mal, l'intérêt de ce jeu est bon ; surtout qu'il n'y a pas que des niveaux du style "plateformes", il y a aussi des niveaux qui sont un peu du genre "shoot'em up gentillet". Ah, encore un petit truc qui peut être important, ouvrez TOUS les coffres... et vous verrez ce que ça fait. Le passage entre chaque niveau est assez long (ils appellent ça le passage à la douane), mais personnellement, je vous le conseille pour vos enfants, mais je suis persuadée que vous y jouerez aussi...

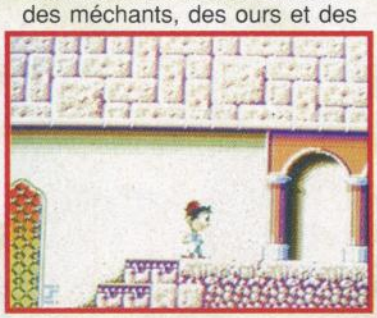
LEYLA



AVIS

Les nuits d'Arabie, sont comme les milles et une nuits, c'est là qu'un jour votre joueur naquit. Vous devez, grâce à votre intelligence et votre dextérité, déjouer tous les pièges qui vous seront tendus. Ce jeu ressemble un peu à Rick Dangerous, mais en plus amusant et beaucoup plus facile. Il y a plus de scènes d'action et les énigmes sont plus corsées. Encore dommage que la musique ne soit pas en direct to disk. Mais bon, c'est une bonne adaptation.

FRANCK





AVIS

Mouais... les nuits arabes... Bon pas de panique, ce n'est pas Prince of Persia 2. Mais ce petit jeu se défend : il mélange réflexes et réflexion. Un peu de plateformes avec un soupçon d'énigmes. La fusion est bien réussie, et nous donne envie de jouer à ce jeu. Côté réalisation, ils auraient pu nous sortir autre chose, mais bon... ...évidemment : une reprise...

LAURENT

ENCORE
PLUS CHAUDE ...
ENCORE PLUS SEXE ...
LA MINETTE D'AMIGA
CONCEPT !




AMIGA

TEST

ZOOL 2

GREMLIN

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

GRAPHISME	76
ANIMATION	75
MUSIQUE	70
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	95

MANIABILITE	95
ORIGINALITE	80
INTRO	95

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

73%

G&B OD F

- ▲ - Les actions ninjas des deux personnages
- ▲ - La jouabilité est magnifique
- ▼ - Les décors sont pas terribles
- ▼ - Il n'y a pas vraiment de grosses difficultés.

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

Cote de popularité

CYRIL	5
FRANCK	9
DAVID	8
LAURENT	5
FABINNOU	9

MOY = 7,2



Alors voilà. Zool, après sa dernière aventure, s'est trouvé une "jolie" compagne : Zooz. Ainsi, il se sentira moins seul dans cette nouvelle et périlleuse mission. D'ailleurs, cette dernière consiste à restaurer l'équilibre et à expulser Mental Block (envoyé du diabolique Krool) et ses acolytes qui, ayant une large avance sur nos deux héros (assistés de Zoon, leur petit chien intergalactique), ont plongé leur pays dans le chaos. Zool, Zooz et Zoon devront alors passer par les régions de Swan Lake, Snacking Pass, Bulberry Hill, Mount Ices, Tooting Common ainsi que par la maison de fous de Mental Block. Et oui, pas moins de six énormes obstacles à franchir avant de rétablir l'ordre.

Pour ce jeu, il y a trois niveaux de difficulté, comme dans beaucoup d'autres d'ailleurs ; ainsi que la possibilité de jouer à deux... mais ne rêvez pas, on ne peut pas jouer à deux en MEME TEMPS ! Toutes les actions ninjas de notre Zool et de notre Zoolette... euh pardon, notre Zool et notre Zooz... Je disais donc que toutes les actions ninjas sont contrôlées avec le joypad. En plus de tous les coups favoris de Zool, vous en découvrirez quelques nouveaux qu'il a appris pendant son absence ; sans oublier Zooz qui a des coups bien à elle, ce qui lui permet de progresser d'une façon différente de son compagnon ninja. Sur leur chemin, ils devront amasser le plus de pots de peinture, crayons, canards et autres objets complètement délirants pour pouvoir changer de niveau car, à la fin de chacun de ces derniers, on ne peut faire exploser le ballon qu'avec le pourcentage maximum d'objets ramassés. Ils devront aussi récupérer des petits bonus-coeurs qui leur permettront de vivre plus longtemps. Des armes ont été cachées un peu partout dans les mondes occupés, elles sont dissimulées dans des boîtes Chupa Chups (mais si vous connaissez, c'est comme les sucettes...) et aideront Zool et Zooz dans les moments difficiles. Faites bien attention où vous mettez les pieds car des passages secrets ont été construits un peu partout aussi, à vous de les découvrir ! Ah oui, j'oubliais, l'intro de ce jeu est vraiment à voir , elle est - je trouve - superbement faite. Côté maniabilité, rien à redire, ainsi que la jouabilité qui est quasi parfaite. Pour ce qui est de la musique, elle est pas mal, mais on peut s'en passer ; par ailleurs, les bruitages sont, eux-aussi, potables. Personnellement je conseillerai ce jeu à des personnes qui ont du temps à tuer, parce que la durée de vie est tout de même assez longue. Si vous l'achetez, tant mieux ; si vous ne l'achetez pas tant pis... Allez aurevoir !

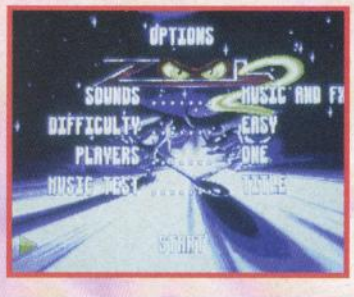
LEYLA

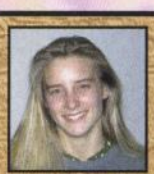


AVIS

Nos deux amis de toujours, Zool et Zouz nous emmènent dans des mondes exotiques aux couleurs châtoyantes... C'est le seul problème... On perçoit mal les ennemis et les obstacles. Sinon, c'est une réussite. Même s'ils sont deux, on ne peut s'amuser qu'en solitaire. Comme d'autres choses d'ailleurs... Euh non, pardon : comme d'autres jeux d'ailleurs... sous-entendus les jeux de réflexions qui ne sont réservés qu'à une catégorie de personnes ; les jeux de plateformes ne font pas exception à la règle...

LAURENT

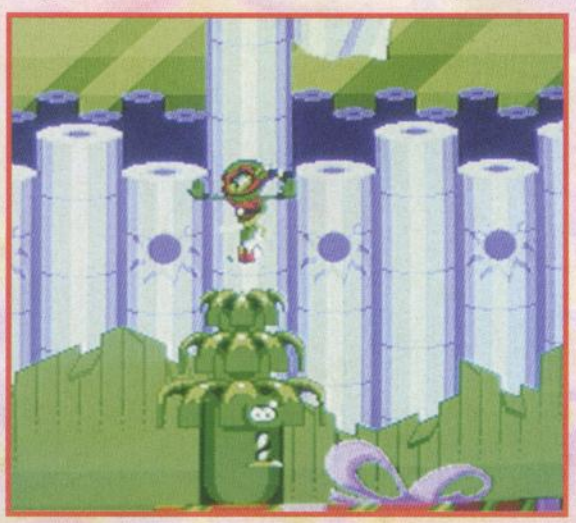




AVIS

Zool 2 est un excellent jeu de plateformes. Pour tout vous dire, c'est le meilleur logiciel que j'ai vu jusqu'à présent. Les graphismes sont superbes, la maniabilité reste très bonne, et ce, malgré le joypad. En un mot : magnifique.

SEVERINE





GLOBAL EFFECT

MILLENIUM



Voici un jeu de stratégie entièrement basé sur l'écologie mondiale. Global Effect possède en fait plusieurs scénarii : construire un monde, en sauver un autre, ou faire une guerre nucléaire. D'abord créer son propre monde : d'une difficulté assez élevée, on peut choisir de le réaliser seul ou avec un adversaire que l'ordinateur gérera. Les scénarii consistent à sauver des mondes en périls, près du gouffre, que vous seul pouvez ramener dans un état décent. Six histoires sont à choisir : réchauffement de la planète, pollution, incident nucléaire, etc... Et enfin, un wargame où votre adversaire (l'ordinateur) est prêt à vous mettre la branlée du siècle, pour vous empêcher de croître dans votre évolution. Après avoir choisi les quelques options initiales, un écran à la Sim City apparaît sous nos yeux. A la droite de ce dernier, quelques icônes : renseignements sur la planète, guerre nucléaire, et bien sûr : créations. Contrairement à Sim City, les possibilités de constructions sont affichables et non affichées, ce qui prend un peu plus de temps. Vous pourrez, par exemple, créer des mines, des parcs, des stations nucléaires, des centres d'épurations, et bien d'autre choses. Les graphismes sont vraiment très beaux, et une musique entraînante est inclue dans le CD, et tout cela gratuitement ! Alors ça ne vaut pas le coup ??? Un petit problème est à noter : sur la version que nous avons reçu, la langue utilisée, n'était pas le français, ni l'anglais... Mais l'italien ! Au final, l'intérêt est modeste tout de même, mais bon c'est un jeu de stratégie !

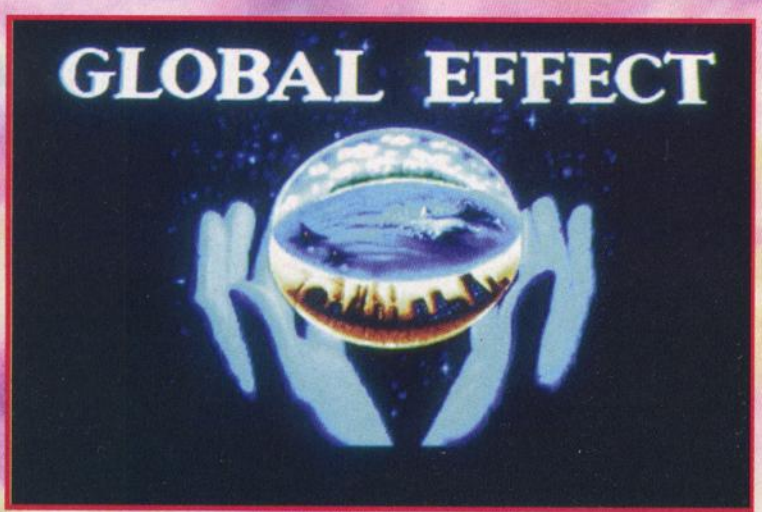
LAURENT



AVIS

Pro-écolo, Global Effect se charge de nous sensibiliser sur les dangers du monde civilisé. Ce soft très complet, est réservé aux amateurs de jeux de patience et de réflexion.
En toute objectivité, ce Sim City "vert" prend en compte les impératifs économiques, politiques, financiers... et écoligiques sans sombrer dans le militantisme.

ALEXANDRE



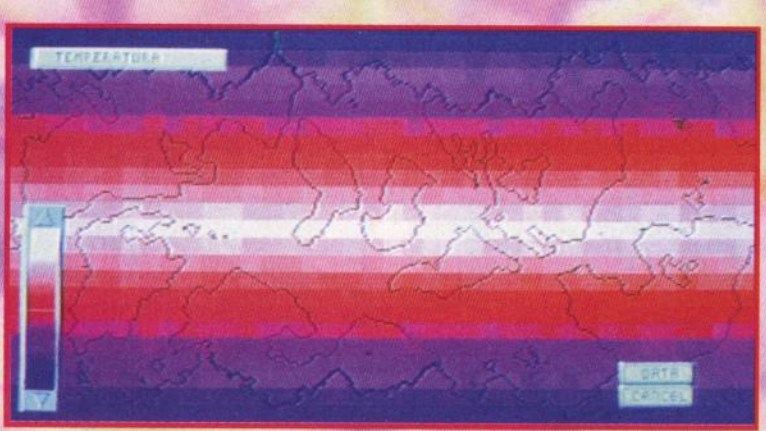


AVIS

GLOBAL EFFECT ne brille pas par son originalité. Cela dit, sur notre chère console, ce type de soft commençait sérieusement à manquer. Alors voilà, celui-ci est le premier et franchement, ce n'est pas le pire. Effectivement, cette simulation écologique et stratégique s'avère même être très intéressante si l'on prend la peine de s'y plonger un moment. Oui, parce que ce n'est pas le genre de jeu avec lequel on joue pour se détendre ou se défouler. Non non, il va vous falloir de la concentration, de l'attention et de la patience. Avis aux amateurs...

CYRIL





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

GRAPHISME	90
ANIMATION	/
MUSIQUE	70
BRUITAGE	68
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	92

ORIGINALITE	70
ERGONOMIE	80
INTRO	66

Intérêt sur 1200	---
Chargement	EXCELLENT

85%

G&OD B&F

- ▲ Beaux graphismes
- ▲ Scénarii différents
- ▼ Pas très original
- ▼ Italien ???

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

Cote de popularité

CYRIL	7
ALEXANDRE	8
JEROME	6
FRANCK	6
FABINNOU	3

MOY = 6

TEST

CHUCK ROCK

CORE DESIGN

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

GRAPHISME	45
ANIMATION	55
MUSIQUE	60
BRUITAGE	63
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	84

HUMOUR	87
ORIGINALITE	85
INTRO	71

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

72%

G&B OD F

- Super amusant
- Plein d'idées

- De sales graphs
- Pas de changement avec la version 500

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

Cote de popularité

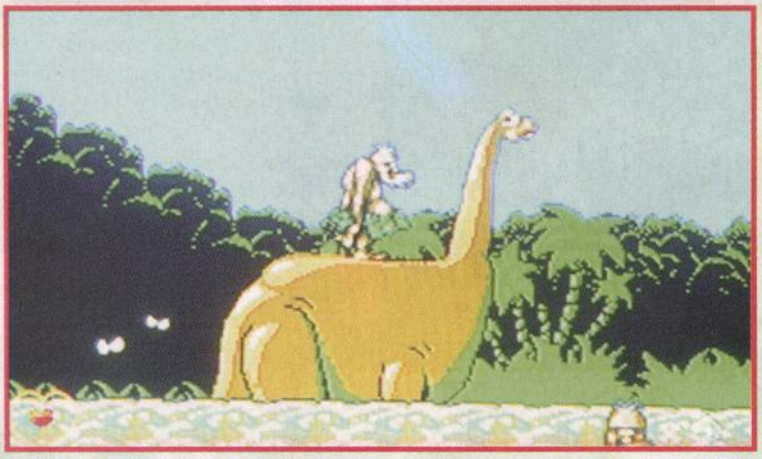
CYRIL	4
FRANCK	6
JEROME	3
LEYLA	1
FABINNOU	6

MOY = 4



Bonga wonga ! Tel est votre cri de guerre. Votre chère et tendre épouse s'est fait kidnappée par un rival alors que vous étiez tranquillement en train de regarder le 10421ème épisode de Satebarbera. Vous savez, l'épisode ou Jean, le frère du beau-père de la soeur d'Arthur déclare qu'il a tué le cousin de Jérémie qui en fait était une fille, car son père..... Donc comme je disais, vous partez à la recherche de votre bien-aimée. Votre seule arme est, si je puis dire, votre ventre. On dirait un





Carlos préhistorique. C'est fun, et en tout cas beaucoup plus jouable et plus amusant que Carlos. L'animation est relativement fluide, et le scroll ne ralentit presque pas. Mais bien que ce logiciel soit intéressant, il reste quand même assez laid. Les dessins de la version A500 n'ont pas évolués pour l'adaptation CD32. Quel dommage. De plus, la musique est exactement la même. Je vous conseille pour ma part de jouer avec les bruitages. Vous pouvez obtenir ces derniers en pressant sur le bouton bleu pendant la page de présentation. L'intro est basique. Il est vrai qu'elle est amusante, mais elle ne casse pas des briques. L'histoire est délirante du fait de l'anachronisme. Car pour ceux qui ne le savent pas encore, ce jeu se passe à l'âge de pierre. Toutes les inventions que nous connaissons existent déjà mais avec les outils de l'époque. Sur votre chemin, vous devrez utiliser des objets du décor comme des rochers, qui vous serviront soit à les jeter sauvagement sur votre adversaire, soit comme marche d'escalier pour aller plus haut. Mon passage préféré c'est pendant le menu, vous voyez un groupe de musiciens en train de jouer de leurs instruments préférés. C'est relativement bien réalisé et surtout assez synchro. En tout cas pour de plus amples informations composez sur votre minitel le 36.17 code arrrrzh-kwltiztk!$%&&('(". 2.19 Frs la connection et 845.95 Frs la minute.

FRANCK



AVIS

Quelle daube !!! Non, mais c'est pas possible ! En 1994, il nous passe de tels navets ! D'abord c'est une reprise, mais en plus c'est sur CD32, mais arrêtez, ou elle va crever votre sacrée console ! C'est simple : tout est naze. Moi qui n'aime pas les plateformes... alors là, je suis servi ! Mais n'exagérons rien, et n'oublions pas un point essentiel du jeu qui l'avantage avec excès : la rapidité du chargement...

LAURENT



AVIS

Comme jeu nul, on fait pas mieux. Un mec des cavernes qui court chercher sa femme enlevée par un autre mec des cavernes, c'est vraiment con comme histoire. En plus les dessins sont vraiment pas terrible, et la musique est vraiment gonflante. Franchement, achetez ce jeu si vous avez du fric à perdre. Sinon, gardez votre argent pour des jeux qui en valent la peine. Allez, sans rancunes...

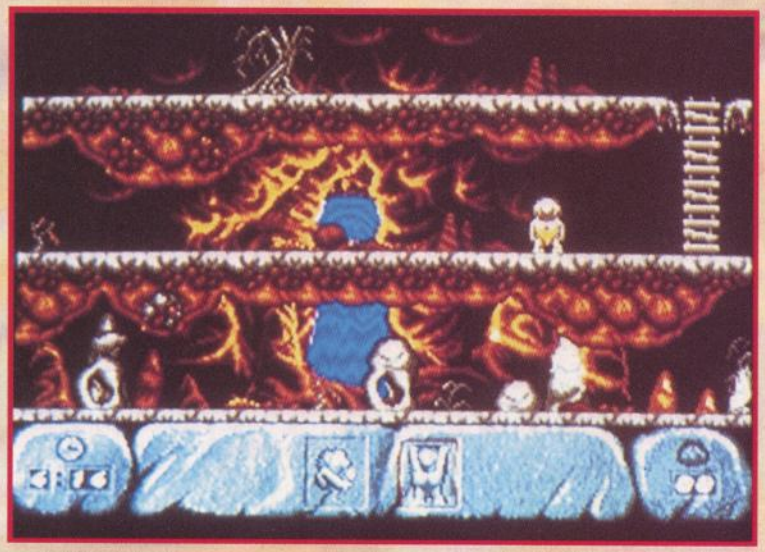
LEYLA



HUMANS

TEST

GAME TEK

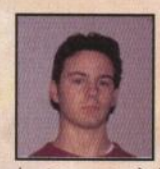




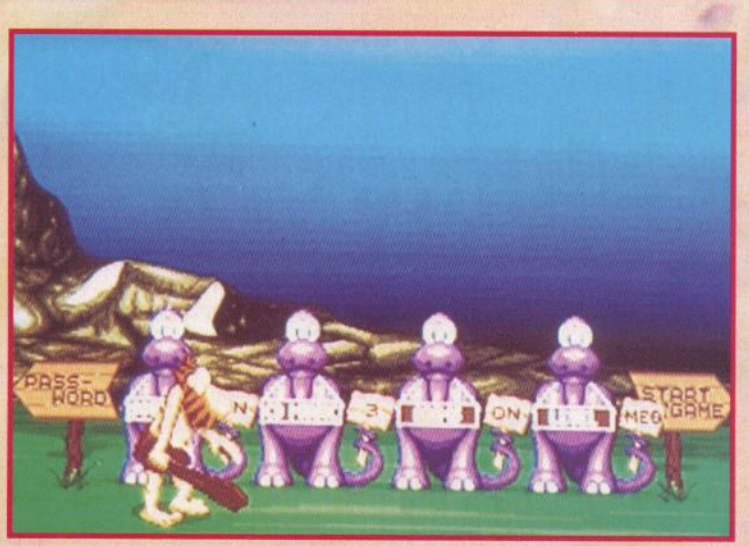
AVIS

Sympa, sympa, ce jeu ressemble un peu à Lemmings dans sa conception, mais ne l'égale pas. Bien que les sprites (petits bonshommes à l'écran) soient bien plus grands que dans Lemmings , il lui manque quand même un p'tit que'que chose. Néanmoins il reste quand même un très bon jeu qui, je n'en doute pas une seconde, plaira à ceux qui ne le connaissent pas encore.

FRANCK



Ah, voilà un logiciel qui me rappelle le bon vieux temps, le temps de FURAX FANZINE, le temps où l'on avait plaisir à détruire des jeux qui nous prenaient vraiment la tête. Merci, Gametec ! de nous renvoyer ce merveilleux, que dis-je, ce miraculeux HUMANS que j'avais jadis envoyé paître dans les pâturages perdus de hautes montagnes.....Hum Hum ! Bon euh....Si on passait au test ? Voici donc HUMANS, le seul jeu qui a le privilège de courir parmi les pages du livre des records du monde. Mais oui mais oui ! Figurez-vous que ce jeu s'est fait attribué le record de la prise de gueule absolue, le record d'avoir des person-nages aussi cons que leurs pieds, j'en passe et des mei-lleurs. Faut dire quand même que par rapport à la version 500, il y a des améliorations au niveau du chargement.



Le but du jeu : vous dirigez une équipe de trouducs préhistoriques (cons comme leurs pieds, ça je vous l'ai déjà dit plus haut il me semble) qui veulent apprendre et découvrir toutes les choses de la vie, mais pour découvrir les plus importantes il faut déjà avoir quelques bases. N'ayez pas peur ils savent heureusement marcher (Manquerais plus qu'ils soient cul-de-jattes ces couillons). On en termine en vous disant que ce jeu est, à mon avis et sans méchanceté à leur égard, réservé à tous les intellos de la terre, du type boutonneux à lunettes. Alors à tout ceux-là, bon courage! Moi j'ai réussi à y jouer cinq minutes, dur dur.....

FABINNOU





AVIS

Tiens HUMANS ! Voilà un bon jeu, bien prise de tête comme je les aime. Bon c'est vrai, il souffre de quelques défauts, dont la réalisation qui n'exploite pas du tout le support ; mais elle reste acceptable. Les graphs sont sympas et surtout, la musique sait se faire discrète. Ce n'est qu'un clone de Lemmings mais un excellent clone, ce qui n'est pas le cas pour tous.

FABIEN

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

GRAPHISME	76
ANIMATION	91
MUSIQUE	86
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	61
DIFFICULTE	97
DUREE DE VIE	63

ORIGINALITE	92
SENSATION	23
INTRO	31

Intérêt sur 1200	---
Chargement	EXCELLENT

71%

G&B OD&F

- ▲ Le chargement est rapide
- ▲ La musique est agréable
- ▼ On perd des vies trop facilement
- ▼ C'est vraiment trop chiant

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

Cote de popularité

CYRIL	4
IMRE	5
JEROME	3
LAURENT	4
FRANCK	4

MOY = 4

TEST

CORE DESIGN

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

GRAPHISME	55
ANIMATION	83
MUSIQUE	70
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	65
DUREE DE VIE	53

AMBIANCE	65
MANIABILITE	81
INTRO	59

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

56%

G&B OD&F

- ▲ - Une idée intéressante : pouvoir jouer sur deux plans
- ▼ - Aucune amélioration pour la version CD32
- ▼ - Ne donne pas envie d'y jouer

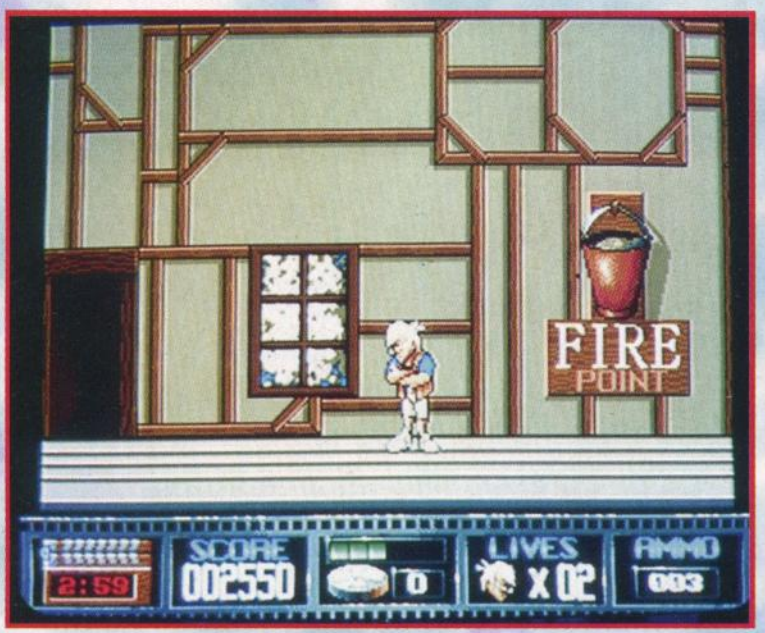
A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	6
IMRE	6
JEROME	4
DAVID	6
FRANCK	7

MOY = 5,8

PREMIERE





Clutch Gable savait très bien qu'il devait s'occuper d'un film très important. Il devait normalement finir le montage des dernières bobines et il s'endort la porte ouverte. Le lendemain, le réveil est difficile et il le sera encore plus si le patron apprend la disparition du film. Lui qui croyait en tenir enfin un qui serait capable de crever le box-office. S'il tient à son job, Clutch (Norris ?) doit retrouver les boites contenant les films dans la journée. Il va donc errer dans tous les studios de la Core Design Bros. Qui va jouer le rôle de cet abruti, je vous le donne en mille ! Mais bon vous verrez c'est pas trop dur, on s'y habituerait presque. Ce "superbe" scenar' est l'occasion d'un nouveau jeu de plateformes qui ne brille pas par sa réalisation (ni par son originalité d'ailleurs). C'est une repompe totale de la version 500. Ils n'y sont pas aller de main morte chez Core. Pour un jeu 500 la réalisation passait, même plutôt bien. L'animation ressemble à celle d'un dessin animé (japonais mais c'est déjà bien), les musiques sont bien réalisées, peut-être un peu prise de tête à la longue. Pour un jeu CD 32, les graph', en particulier les fonds, sont loin d'être hauts en couleur. Si pour Oscar on pouvait se plaindre d'avoir les yeux éclatés au bout de cinq minutes, ici les épileptiques sont peinards. Pour rattraper un peu tout ça le jeu est assez vaste, avec pas moins de six niveaux, le western, le film d'horreur, le dessin-animé... et puis avec tout ça il n'est pas vendu très cher. Malheureusement un Zool II vaut mieux que deux Première !

Fabien

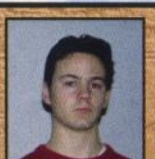


AVIS

Ce jeu n'a rien en commun avec les autres, à part qu'il est fun. Vous incarnez un petit bonhomme qui doit retrouver les films qui lui ont été volés. Vous traverserez différentes scènes, comme par exemple le far west, avec les cow boys et les indiens. D'agréables musiques vous accompagneront tout au long de ce voyage. Alors si tu es prêt mon ami, prépare-toi, car le train a déjà sifflé trois fois, et il va partir.

FRANCK

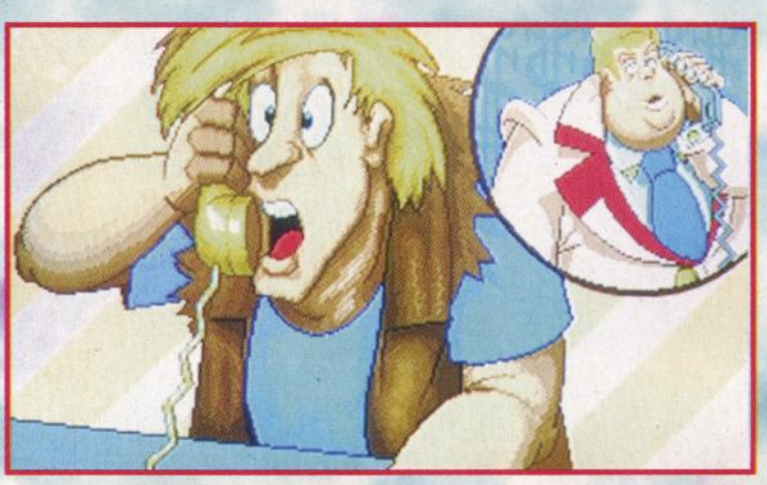




AVIS

C'est Séverine qui va être contente ; elle qui adore les jeux de plateaux, elle ne va pas être déçue. Au fond, il est pas trop mal comme jeu, mais moi j'aime pas beaucoup ce genre, et celui-là a beau avoir une présentation réussie, le jeu en lui-même m'énerve. Alors avis aux amateurs, mais pas à moi.

FABINNOU



Battle Field

TEST

UBI SOFT



Bon, c'est pas vraiment un test qu'on vous fait là, mais ça valait quand même la peine d'être annoncé et c'est uniquement réservé aux adeptes du wargame ; les autres, circulez y'a rien à voir !... Bon, maintenant qu'on est entre intimes, laissez moi vous présenter Battle Field : késako ??? (traduction : qu'est ce que c'est ? Mais au fait monsieur Toubon, on peut quand même utiliser des mots étrangers autres que d'origine anglosaxone ???). Ce logiciel n'est autre que le terrain-editor (pardon, l'éditeur de terrain... décidément), du oh combien fameux Battle Isle. Vous devez connaitre, sinon allez voir du côté de la playmate, vous perdrez moins votre temps... Je disais donc que Battle Field vous permettra en effet de créer vos propres mondes, et bon courage ! Mine de rien, pour bien faire, ça prend quand même quelques heures (pour un seul monde, vous m'avez compris) Alors, comme notre version est en allemand (normal, elle vient d'allemagne) et que le gestionnaire de souris du jeu bugg (comme Gérard, notre responsable pub), ça fait qu'on a pas de curseur. Conséquence : ben, personne à la rédac', c'est préssipité pour s'amuser à en créer... bizarre ! Ca a pourtant l'air intéressant et bien foutu : un p'tit QG par-là... deux trois routes par-ci... un peu de verdure (faut bien être écololo les gars... Gérard, lui, y s'rait plutôt alcolo !)... enfin, c'est vrai qu'il faut en vouloir... mieux, faut déjà avoir Battle Isle et pour ceux qui en voyaient la fin, voilà donc un bon moyen d'y reprendre goût (ah, les conquète territoriales, quel pied ! Etre maître de son peuple...). Et puis, quand vous en aurez aussi fini avec Battle Field, ben rassurez-vous, y'a Battle Isle 2 (LE RETOURS !) qui arrive bientôt, très bientôt.

IMRE



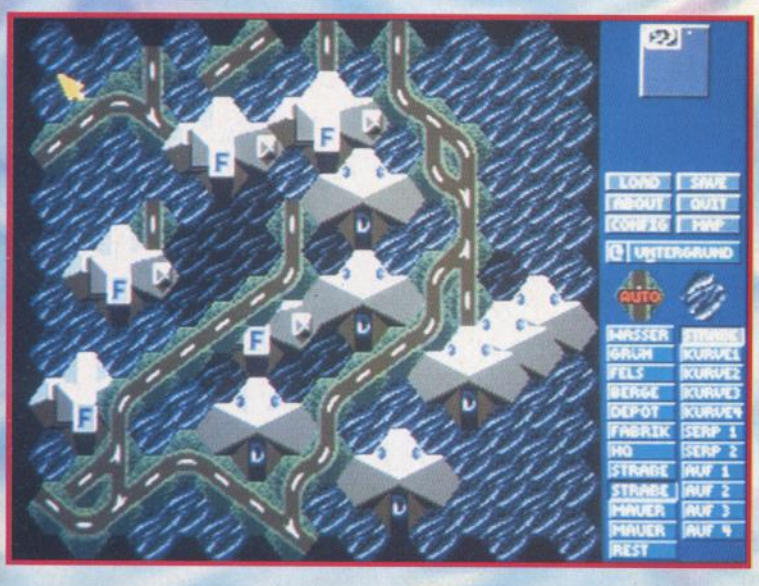




AVIS

Le Construction Kit pour Battle Isle est arrivé... peut-être un peu tard, la sortie de Battle II étant imminente sur Amiga. Dommage, le "jeu" est intéressant, tout étant configurable jusqu'à la profondeur des océans. Battle Field reste très abordable (seul obstacle, la langue : en allemand), mais comme il vous faudra Battle Isle pour y jouer, moi je préfère attendre le deuxième du nom.

FABIEN





AVIS

Il manquait un éditeur de terrain à Battle Isle ; qu'à cela ne tienne, voilà Battle Field. La présentation est bien fichue et très facile à utiliser (ça rappelle un peu Sim City). Vous créez comme ça vous chante l'aspect de la carte, sur laquelle il vous faudra vaincre vos adversaires. Espérons seulement que les versions disponibles seront traduites en Français... la notre était en Allemand (Leider, Ich spreche nicht deutsh !!!). **LAURENT**

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

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

CONVIVIALITE	69
ORIGINALITE	73
ERGONOMIE	83

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

78%

G&B OD F

▲ - Possibilité de jouer sur une infinité de terrain

▼ - Battle Isle II va bientôt arriver

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

Cote de popularité

DAVID	7
FABIEN	6
JEROME	4
LEYLA	3
FRANCK	5

MOY = 5

TEST

COKTEL VISION

SIERRA SOCCER

TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	1
CONFIGURATION :	A500
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	1Mo
CONTRÔLE:	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	8

GRAPHISME	75
ANIMATION	71
MUSIQUE	/
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	94
DUREE DE VIE	92

AMBIANCE	87
MANIABILITE	88
CONVIVIALITE	93

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

92%

G&B OD F

▲ - Créations d'équipes
▲ - Caractéristiques des joueurs

▼ - Les animations sont à revoir
▼ - Pourquoi pas 4 joueurs simultanéments ?

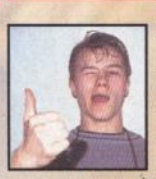
A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	10
IMRE	9
JEROME	9
LEYLA	9
FABIEN	10

MOY = 9,4





Le voilà ! Le voilà le meilleur jeu de football du moment ! Tout le monde disait : mais quand est-ce que les programmeurs feront mieux que Kick Off ? Ne vous inquiétez pas, les réponses à vos questions sont dans Sierra Soccer. Ce jeu de foot, créé par Dynamix (qui fait, lui-même partie de la famille de Sierra, mais qui, en France, est édité par Coktel Vision...), vient au moment propice : le mondial USA '94. Quand des films d'action sortent, il font des jeux d'action, quand des guerres éclatent, ils font des simulateurs de combat, et quand des coupes du monde arrivent, un jeu de football est créé ! Donc Sierra Soccer sera au top des jeux de football jusqu'en 1998... Sans déconner, il regroupe les meilleures qualités des jeux de football déjà produits : la jouabilité de Kick Off, les options de Sensible Soccer et les vues de Striker. Mais de très bonnes options sont aussi disponibles et rendent Sierra Soccer très novateur. Une petite chose est à noter : les joueurs sont fictifs. A noter aussi : la rédaction a annulé le concours avec Sensible Soccer, pour en créer un autre avec Sierra Soccer. Que voulez-vous ! La technologie avance, Amiga Concept aussi. Non pas comme certains qui sont encore dans un monde onirique...



AVIS

Encore un jeu de foot ! Ras-le-bol des jeux de foot ! C'est dans cet état d'esprit que je découvrais SIERRA SOCCER. Une partie, deux, trois, quatre... dix !!! C'est dément ! Ca faisait bien longtemps que je n'avais pas eu cette sensation. Vous savez, celle qui vous fait croire que vous êtes réellement dans l'action. Ce jeu est un savant mélange de STRIKER et de KICK OFF. Notamment au niveau de la vue du terrain : de dessus et en profondeur. Sans exagérer, je vous assure que la perspective procure une jouabilité exemplaire. SIERRA SOCCER détrône haut la main ses concurrents. Oui oui, même SENSIBLE SOCCER. Excusez-moi, mais j'y retourne ! Ah l'éclaaaate !

CYRIL

LES EXPLICATIONS...

Le but de ce jeu est, bien sûr, d'être le numéro un et de gagner la Coupe du Monde. Mais on peut très bien jouer à plusieurs, ce qui le rend très convivial. Attention ! Quand je dis plusieurs, ce n'est pas 2 ou 3, mais 8 joueurs. Pas de panique ! On ne peut jouer qu'à deux simultanément... Dommage, car avec Kick Off







Sur la réalisation rien à redire non plus ! Mais ce n'est pas tout ! Des options sont là pour vous faire acheter ce logiciel qui vaut vraiment le coup, je m'explique...

DES EXPLICATIONS S'IMPOSENT...

Il y a, dans Sierra Soccer, plus de 500 joueurs avec leurs caractéristiques propres : la vitesse, l'endurance, les manoeuvres, les réactions, les coups de pieds et les bonds. Noté de zéro a vingt, cela donne donc une moyenne chiffrée pour l'équipe. On peut très bien changer les joueurs initiaux par des remplaçants (avec des compétences différentes), pour modifier les capacités de l'équipe, qui sont représentées par des jauges de couleur verte. Un générateur d'équipe est aussi présent ! On peut choisir toutes les caractéristiques de ses joueurs (40 équipes maximum). A chacun sa personnalité ! J'en conclue qu'il était bien temps de sortir un jeu de football qui réunissait toutes les qualités de chacun des autres jeux sortis dans ce domaine. Résultats : Sierra Soccer est superbe...

LAURENT



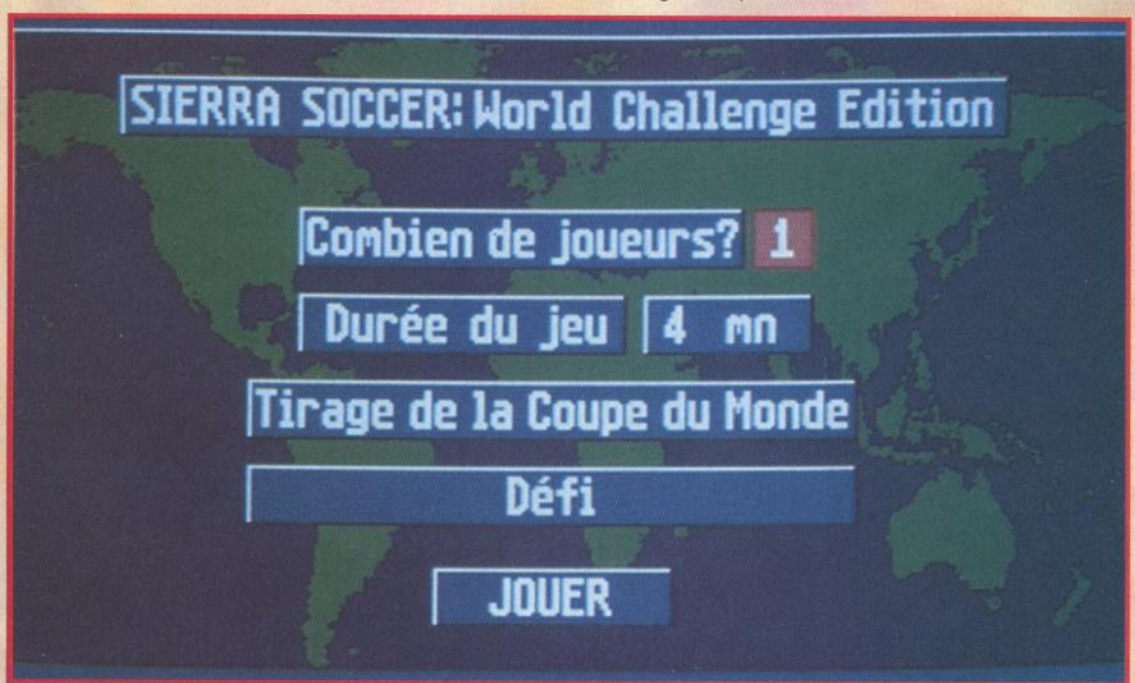
AVIS

GOOOOAAAAL !... Quel match ! Tous ces beaux mecs musclés de la tête aux pieds (surtout des pieds d'ailleurs...), pleins de sueur... Humm, ça fait rêver (après la douche bien sûr !). SIERRA SOCCER est un superbe jeu de football dans lequel on peut jouer à huit ; et oui, quelle folie ! Tout à fait, Thierry ! Et puis tous les pays de la coupe du monde sont réunis... On s'en serait douté ; mais si, rappelez-vous, on est en 1994, et cet année, il y a... il y a... La Coupe du Monde... Etonnant non ?!. Avis à tous les passionnés de Foot (pardon Monsieur Toubon : Jeu de pieds)...!

LEYLA

vitesse du jeu, mais le terrain, qui n'est pas bien grand, compense ce problème de réalisme. Côté bruitages, rien à redire... dans les deux sens... Toutes les

gement : un petit curseur se déplace rapidement le long des cages, et vous tirez au bon moment (j'oubliais : vous contrôlez avec assistance le gardien).

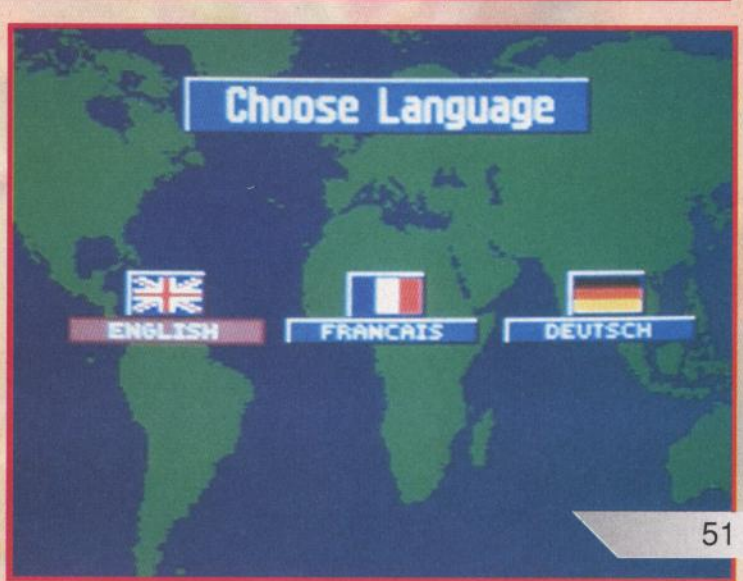


on avait la possibilité de jouer à quatre en même temps. Mais bon c'est déjà pas mal. Ensuite : pas de match entre 20 et 45 minutes, le temps est modulable de 2 à 20 minutes. Les entraînements sont possibles : entraînement aux penalties ou aux coups francs. Un simple match amical est tout-à-fait envisageable, si vous ne voulez pas vous prendre la tête avec la coupe. Mais n'oubliez pas que vous pouvez sauvegarder la partie en cours. Vous pouvez donc constater que pas mal d'options sont à choisir, même la langue est sélectionnable. Parlons de la réalisation...

LA REALISATION...

La vue est en fausse 3D, inclinée comme si une caméra était située au-dessus du terrain, elle se déplace de long en large pour une meilleure visibilité de l'action. Un zoom automatique permet de ne jamais lâcher la balle des yeux. J'ai un petit reproche à prononcer sur la

couleurs des maillots de chaque équipe sont en plusieurs kits pour éviter, par exemple, de s'embrouiller avec une équipe vert foncé et l'autre vert clair... Plusieurs tactiques sont disponibles, à vous de les choisir. Un magnétoscope incorporé est là pour vous faire revivre vos fabuleuses actions. Les corners et les coups francs sont très bien conçus : comme pour Striker, une ligne imaginaire apparait, indiquant la trajectoire de la balle. On peut modifier la direction de la balle, la puissance, la hauteur (des effets et des tirs indirects sont possibles !). Les touches sont simples, on choisit sa cible et c'est tout ! Les tirs sont simples aussi, mais complets (hauteur, puissance, etc...). Sur les penalties, pas de chan-



TEST

INFOGRAMMES

Ultimate Pinball Quest

TYPE :	FLIPPER
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTROLE :	CLAVIER
JOUEURS MAXI :	4

GRAPHISME	48
ANIMATION	55
MUSIQUE	61
BRUITAGE	14
PRISE EN MAIN	67
DIFFICULTE	58
DUREE DE VIE	51

MANIABILITE	52
ORIGINALITE	72
INTRO	14

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

49%

G&OD B&F

▲ - Taille du flipper
▲ - Effet de rotation de la balle

▼ - Balle trop lourde
▼ - Manque d'intérêt

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

Cote de popularité

CYRIL	5
LEYLA	2
FABIEN	3
LAURENT	5
IMRE	5

MOY = 4



Ah ! Okayyyyy, c'est un flipper ça !!!! Ah Okayyyyyy, c'est pas terrible. Dans la série, gros gâteau, je vous présente ULTIMATE PINBALL QUEST. Le comparer à PINBALL FANTASIES, ou PINBALL DREAM c'est comme comparer une "2 CV" à une Rolls. Les tableaux sur lesquels vous évoluez sont vides. Les bandes se font rares. Vous vous sentirez bien seul sur ce jeu. Normal, autour de vous, c'est le vide absolu. Jamais je n'ai vu un flipper aussi pauvre en graphisme. Même mon vieil Amstrad ne m'a pas sorti un jeu aussi nul. L'avantage d'un tel jeu, c'est que l'on est sûr que la machine ne va pas ramer pour l'affichage vidéo. Mais quand même. La musique, quant à elle, est relativement discrète. On ne risque pas pour autant de l'oublier, car au bout d'un moment, elle commence à nous prendre la tête. Les bruitages sont sommaires. Rien à voir avec les autres flippers cités plus haut. Les seuls points forts de ce logiciel résident dans la taille des flippers. Certains sont deux fois plus larges que l'écran, et plus de cinq fois plus hauts. Vous pensez sûrement que c'est super d'avoir un tel terrain, mais je vous rassure tout de suite, c'est assez nul. Vous avez l'impression d'être trop près du moniteur. Par contre l'effet de rotation sur la boule est bien faite. Mais bon, ce n'est pas le seul critère pour choisir un jeu. Une option vous conduit dans un pseudo-jeu d'aventure avec une histoire. Je ne vois pas très bien le rapport entre cette histoire et le flipper. Encore un gadget qui ne sert pas à grand chose. De plus, l'affichage du score est nul. Il n'y a pas d'espaces entre les tranches de trois chiffres, ce qui rend la lecture plus difficile. Comme d'habitude ce jeu risque de sortir sur la CD 32. De toutes façons dès qu'un jeu n'est pas terrible, il sort obligatoirement sur la CD 32. A croire que les éditeurs veulent couler la console de Commodore. Bref, comme vous avez pu vous en rendre compte dans ce test, je ne vous conseille pas d'acheter ce jeu. Si vous êtes un accro de flipper, prenez les deux jeux cités un peu plus haut.

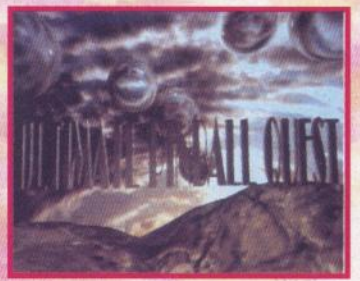
FRANCK



AVIS

Là, les gars ont certainement voulu faire du tort à l'excellent PINBALL DREAM. Malheureusement, ils sont très loin d'avoir concrétisé leur souhait. Oh oui ! Très très loin. Le fait que l'on puisse choisir entre l'aspect aventure et l'aspect arcade du jeu est, ma foi, fort intéressant. Seulement, le problème, c'est que les deux phases sont totalement identiques, rien ne change. L'idée de passer de flipper en flipper dans une même partie est également judicieux. Mais là encore, c'est plutôt mal foutu. Il n'est pas rare d'arriver à passer sur un tableau avancé et de redescendre illico-presto au premier flip. Bref, ce jeu est un véritable casse-burnes !

CYRIL





AVIS

BEUAARK !! Ce que ça peut être nase comme jeu ! On m'a dit : " tiens t'as un avis à faire sur ULTIMATE PINBALL QUEST" ! Alors moi qui adore le flipper, je saute sur l'occase. Malheureusement, que de déception... La couleur m'a tout d'abord effrayée ; puis, prenant mon courage à deux mains, j'ai lancé ma baballe... Quel coup de speed ! On n'y voyais plus rien, et puis oh ! Ben elle est plus là ! Dommage, parce qu'avec ses multiples "tableaux" j'aurais peut-être pu passer un bon moment. M'enfin...

LEYLA

DES TRUCS ET ASTUCES A GOGO AU 36 68 74 08





LEMMINGS

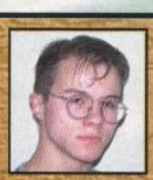
TEST

PSYGNOSIS



Psygnosis nous sort son hit sur la petite dernière de COMMODORE , ce qui était inévitable pour la simple et bonne raison qu'il va encore leur rapporter de l'argent. On se dit que pour la peine ils vont en profiter pour rajouter quelquechose, un petit plus pour justifier son achat... et bien c'est raté ! C'est à peine si les musiques sont retouchées. C'est vrai là j'exagère, elles sont plus réussies que sur la version originale et toujours dans le style ringard (french can-can...). Pour les quelques personnes qui ne connaissent pas encore Lemmings, il suffit de sauver quelques bestioles de leur propre connerie et d'éviter qu'elles meurent en s'écrasant. Le seul problème c'est que vous n'intervenez pas directement sur elles mais uniquement sur leurs actions. Les petites créatures avancent droit devant elles malgré les obstacles - des falaises, de l'eau ...- Pour les aider, avec votre pad, vous leurs attribuez différentes actions qui leur permettront de traverser sans encombres la centaine de tableaux divisée en quatre niveaux de difficulté. Elles pourront ainsi escalader, construire des ponts, creuser... Bien sûr vous devez en sauver un certain nombre et tout cela en un temps limité ; pas aussi évident que cela en a l'air. L'intérêt du jeu est toujours le même, c'est-à-dire immense, mais la réalisation date déjà un peu. Le plus gros défaut c'est qu'il nous ont sucré l'option deux joueurs où le jeu devenait alors complètement dément. Tant pis, on fera une croix dessus ! Reste qu'il demeure intéressant pour tous ceux qui n'y ont jamais joué mais pour les autres, et bien comme on connait déjà les tableaux et qu'ils n'ont pas jugé bon de mettre des data-disks ou même Lemmings II, je pense que l'on s'en passera facilement.

FABIEN

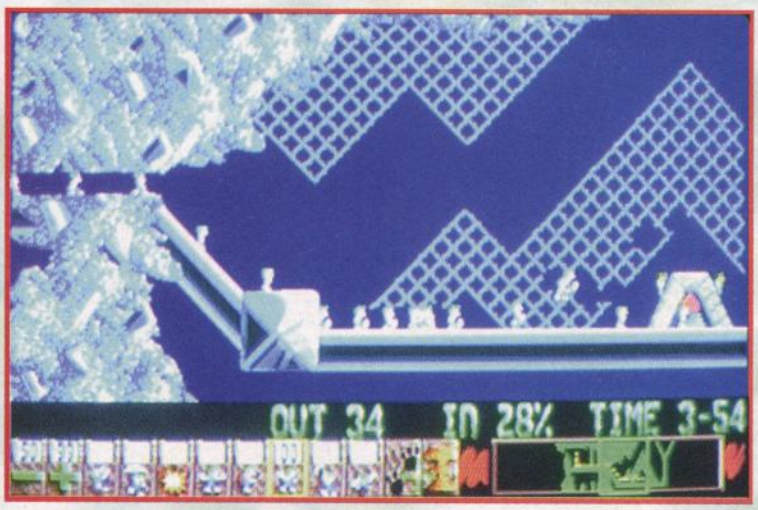


AVIS

Lemmings est, comme vous le savez, l'un des meilleurs jeu de réflexion de ces temps. Si vous ne le saviez pas, vous êtes au courant maintenant. Ce jeu est parfait ! Un vrai plaisir de se prendre la tête à diriger ces crétins de lemmings vers la lourde de sortie. Celle-ci est une version CD-32, et pas de miracle : aucune modification ! A part la musique, la version 1200 et celle présentée aujourd'hui, n'est que pure copie.

LAURENT



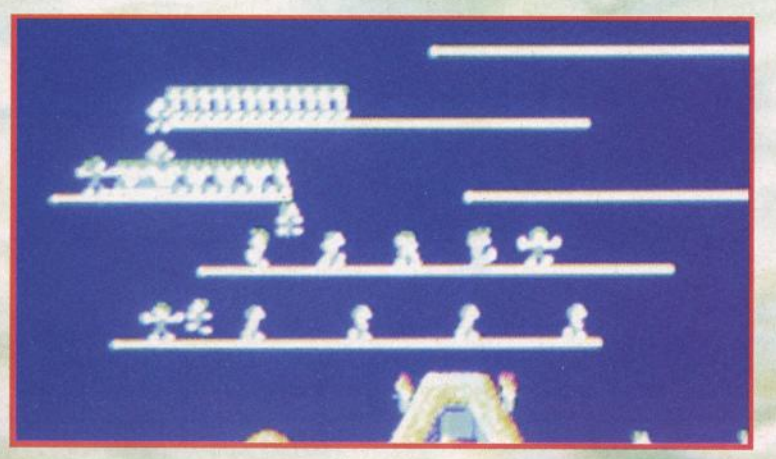




AVIS

Alors là, c'est le comble. Moi qui me disait "Oh, un Lemmings sur CD32, ça doit pas être mal ! Ca me changera un peu de celui que j'ai sur le A500... ". Et ben non ! c'est exactement pareil (sauf peut-être la musique qui diffère à peine...). Ben oui, ben oui, c'est toujours ces satanés petits lutins, qui ne veulent rien entendre et qui paraissent toujours aussi bêtes, avec les mêmes décors et tout, et tout... Je suis (très) déçue.

LEYLA



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

GRAPHISME	58
ANIMATION	82
MUSIQUE	73
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	90

AMBIANCE	70
ORIGINALITE	75
ERGONOMIE	81

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

81%

GOOD & BAD

- ▲ Jeu très prenant
- ▲ Difficulté progressive
- ▼ La CD32 mérite mieux techniquement
- ▼ Aucun intérêt pour ceux qui y ont déjà joué.

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

Cote de popularité

CYRIL	4
LAURENT	7
IMRE	7
FABINNOU	7
LEYLA	5

MOY = 6

POKE

LE CRUNCHER DE MONDES !!

CHEAT.MODE SOCCER




ON PARALYSE LE GOAL ADVERSE !
...
ôÔps...
Ops
BUT!
ON DETOURNE L'ATTENTION DES JOUEURS !
...
WOUH OUH !
BONG BONG
BUT!
BUT! BUT! BUT! BUT! BUT! BUT
ATTENDS ! LAISSE-MOI ESSAYER !!
HEY!
EWITT..
VOILÀ !
COMME ÇA !!
MAINTENANT ON VA RIRE 5 MINUTES
NUTZ !
ENFOIRÉ, QU'EST CE QUE T'AS FAIT ?!

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 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

DARKMERE

NIVEAU 1

1. Questionner le Forgeron sur les Lingots. Rassembler les cinq Lingots et les lui donner (au Forgeron...) Ceci fera apparaître un mendiant dans la rue d'Algan et vous serez capable de lui prendre la clef de la Maison de la Grand Mère (Granny's House) plus tard dans le jeu.
2. Prendre la Hache de Bataille de l'Armurier
Questionner l'Armurier sur la Forêt
Questionner le Barbare sur l'Araignée
Questionner l'Armurier sur l'Aubergiste
Donner la Hache à Dhobar et vous serez capable de traverser le Pont
3. Aller à l'Aubergiste et questionnez-le sur le Briseur de Crâne et l'Alchimiste
4. Rassembler toutes les trois potions et les donner à l'Achimiste
Quand vous aurez pris l'Herbe Dewas, donnez-la à l'Aubergiste
Prendre le Briseur de Crâne de l'Aubergiste
5. Aller à la rue Algan. Acheter la clef de la Maison de la Grand-mère.
6. Aller à la Maison de la Grand-mère et questionner Mamie sur le Gardien de la Porte.
7. Retourner à l'Aubergiste et donner le Briseur de Crâne au frère du Gardien de la Porte (dans l'auberge). Il vous indiquera le Mot de Passe.
8. Retourner au départ (la rue des Murs de l'Ouest)
9. Aller au Temple et sauver le Druide des Orques. Retourner au départ pour la sortie du niveau.



SYNDICATE

Pour avoir quelques surprises nommez votre société d'un des noms suivants :
- ROB A BANK, COPER TEAM, WATCH THE CLOCK, OWN THEM, MIKES TEAM, MARKS TEAM.

WOLF CHILD

Pour avoir des armes infinies, il suffit de taper "THE PERFECT KISS", lors de l'écran d'options.

Wonder DOG

Pour passer les niveaux :
2 - LEMONADE
3 - PHARMACY
4 - ULTIMATE
5 - DANIELLE
6 - LUCOZADE



GENESIA

Lorsque vous passez votre tour et que c'est à l'ordinateur de jouer, mettez la lampe du penseur (c'est-à-dire le curseur) sur le drapeau du terrain ennemi. Vous arriverez alors dans l'écran des métiers de l'ordinateur. Vous pouvez alors faire ce que vous voulez de ces hommes. Quelques exemples : mettez ces hommes dans les bûcherons ; ainsi, lorsqu'il aura tout coupé, il n'aura plus de réserves ou alors, s'il est entrain de construire un bâtiment, enlevez-le de la colonne architecte et ainsi il aura perdu des ressources puisqu'il abandonnera sa construction et qu'elle restera sur le terrain.

Shadow Of The Beast 3

Quand vous êtes aux Caves de Bidhur au niveau de l'oiseau qui dit "help". Vous continuez vers la droite, il y a un crâne qui vous tire dessus, ne le tuez pas ! Retirez les pieds de la table grâce aux étoiles de lancer. Mettez-vous sur cette table. Poussez-là jusqu'au niveau de l'oiseau. Montez à l'échelle puis sauter dans le vide (sur la table bancale), le crâne délivrera l'oiseau et vous n'aurez plus qu'à monter dessus.



Lemmings

Pour passer au stade suivant tapez "GO" a n'importe moment du jeu.

ZOOL

Tapez GOLDFISH lorsque ZOOL est sur l'emblème GREMLIN. L'écran flashera et pendant le jeu, tapez :
1 - pour être invulnérable
2 - pour changer de niveau
3 - pour changer de monde
4 - et une surprise vous attendra

Woody World

pour passer les niveaux :
2 - K F K J F A K K
3 - O F K N G A B P
4 - O B C N C A F E
5 - O A C N A A L E
6 - O I G O D A N A

ASSASSIN

Dans le tableau des "high scores", pour avoir une surprise, vous pouvez taper :
- SUPERFROG
- ALIEN BREED
- PROJECT X
- ASSASSIN

THE HUMANS

Voici les codes :
2 ANDIE PANDY
3 GET A LIFE
4 CARLOS
5 HOWIE
6 MOOBLE
7 CSL
8 THE HUMBLE ONE
9 PIXIE
10 MILE STONE
11 WAR WA WAR
12 J MCKINNON
13 UNLUCKY
14 BLUE MONKEY
15 RED DWARE
16 BAD TASTE
17 THE KITCHEN
18 CJ
19 SORT IT OUT
20 SMART
21 VILLA3BORO2
22 EARLY MORNING
23 BORO4LEED1
24 EASY LIFE
25 JIMS TIES
26 PARKVIEW
27 NICENEASY
28 GREEN CARD
29 COOKIE
30 MALCY MALC
31 RAVING BURK
32 YOUG GOT IT
33 SGNIMMEL
34 MINISTRY
35 MAD FREDDY
36 BIZARRE
37 FREE SCOTLAND
38 APPLE JUICE



The Chaos Engine

THE CHAOS ENGINE
les codes des niveaux :
(mode 1 joueur)
WOLRD 2 : S52B7NBXOS8T
WORLD 3 : W4OBDP3YYS6T
WORLD 4 : HMWBKR73DQKQ
(mode 2 joueurs)
WORLD 2 : XKJBKWW6KSQH
WORLD 3 : K95BKR68S7OL
WORLD 4 : 1P9BKHB3JQVY



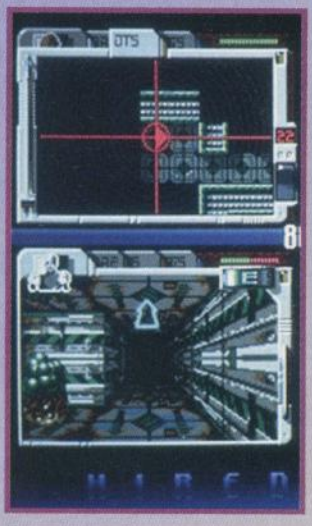
MONKEY ISLAND 2

Presser simultanément les touches "Alt" et "A", une question apparaîtra à l'écran "Souhaitez-vous réellement gagner ?".
Repondez par "Y" et vous serez téléporté à la fin du jeu.

HIRED GUNS

Dans ce jeu, les meilleures équipes sont :
- BONDEN
- CHEULE
- CIM-LITE
- JENILLEE

Puis tapez "AMIGA" pour avoir de nombreuses surprises.



SUPERFROG

Voici les codes des différents niveaux :

Level	Code	Level	Code
1-2	234644	4-3	182394
1-3	447464	4-4	298383
1-4	747822	5-1	452234
2-1	392822	5-2	984841
2-2	446364	5-3	383772
2-3	984448	5-4	093152
2-4	477444	PROJECT-F	837122
3-1	343522	6-1	387211
3-2	882311	6-2	981122
3-3	992334	6-3	017632
3-4	091332	6-4	398112

Si avec tout ça, vous n'arrivez pas à finir le jeu...

ZOOL 2

Voici quelques trucs à faire à l'aide d'une cartouche genre action replay MK 4.
Pour avoir de l'énergie infinie : à l'adresse $88904, remplacez 53 79 00 09 86 E8 par 4E 71 4E 71 4E 71.
Pour avoir du temps infini : à l'adresse $91494, remplacez 53 79 00 09 86 F8 par 4E 71 4E 71 4E 71
Pour avoir des vies infinies :
- à l'adresse $91578, remplacez 53 79 00 09 87 00 par 4E 71 4E 71 4E 71
- à l'adresse $9176C, remplacez 53 79 00 09 87 00 par 4E 71 4E 71 4E 71.



THE LOST VIKING

Des codes... Toujours des codes...

Level	Code	Level	Code
2	GR8T	19	PLNG
3	TLPT	20	BTRY
4	GRND	21	CBLT
5	LLH0	22	H0PP
6	FL0T	23	SMRT
7	TRSS	24	V8RT
8	PRHS	25	NFL8
9	CVRN	26	WKYY
10	BBLS	27	CMB0
11	VLCN	28	8BLL
12	QCKS	29	TRDS
13	PHR0	30	FNTM
14	C1R0	31	WRLR
15	SPKS	32	TRPD
16	JMNN	33	TFFF
17	TTRS	34	FRGT
18	JLLY	35	4RN4

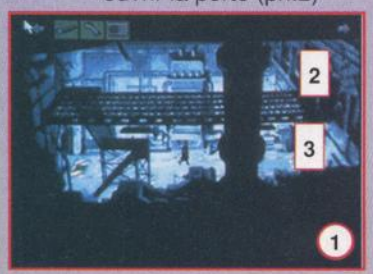
...ET N'OUBLIEZ PAS DE NOUS ENVOYER AU PLUS VITE VOS ASTUCES, PLANS...

TRUCS & astuces

BENEATH A STEEL SKY

1ère partie de la solution de Beneath a Steel Sky

Ph.01 : - prendre barre
- utiliser barre sur porte
- ouvrir la porte (ph.2)

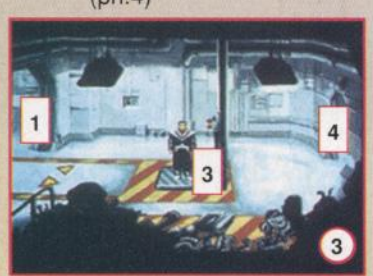


Ph.02 : - prendre la porte vers la sortie
- ressortir (ph.1)



Ph.01 :- descendre par l'escalier
- prendre la sortie de droite (ph.3)

Ph.03 :- utiliser circuit imprimé sur rebut
- prendre la sortie de droite (ph.4)



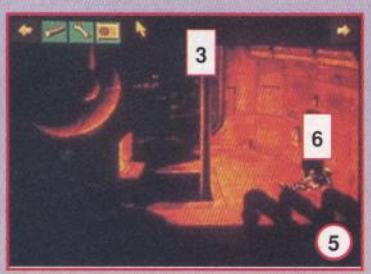
Ph.04 :- parler à Hobbins
- ressortir vers la gauche (ph.3)



Ph.03 :- demander à Joey de réparer Transporteur
- monter sur l'élévateur
- aller vite dans l'atelier à droite

Ph.04 :- ouvrir le placard
- prendre sandwich et clef (sinon recommencer)
- aller à gauche (ph.3)

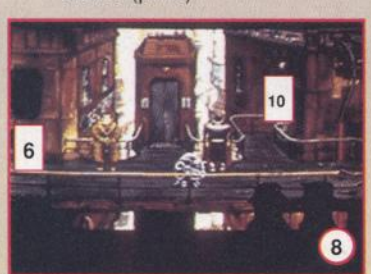
Ph.03 :- attendre que le transpondeur dépose un baril sur l'élévateur et sauter dans le trou.



Ph.05 :- attendre Joey
- demander lui d'ouvrir la lourde
- fouiller le cadavre
- sortir par la porte (ph.6)



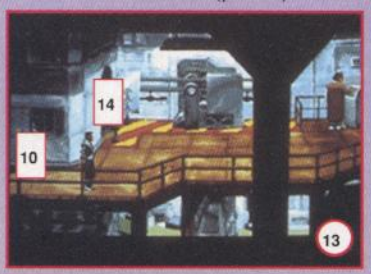
Ph.06 :- prendre la sortie de droite (ph.8)



Ph.08 :- rentrer dans la fabrique (ph.10)



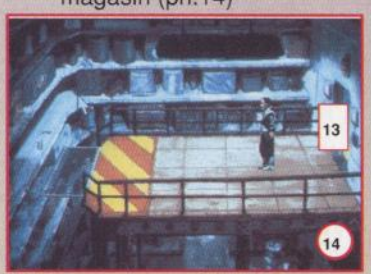
Ph.10 :- parler à la femme (Anita)
- répondre "Sécurité, nous cherchons..."
- parler à Lamb
- aller à droite (ph.13)



Ph.13 :- mettre la clef dans les rouages
- reprendre la clef
- aller au passage aux scanners (Ph.14)
- demander à Joey d'examiner le magasin
- lui demander, aussi, ce qu'il a trouvé
- retourner à gauche (ph.10)

Ph.10 :- utiliser clé sur robot
- parler à Joey
- retourner à droite (ph.13)

Ph.13 :- dire à Joey d'aller désactiver la boite à fusibles dans le magasin
- aller ensuite dans le magasin (ph.14)



Ph.14 :- retourner à la passerelle
- prendre le mastic
- sortir (ph.13)

Ph.13 :- aller à gauche (ph.10)

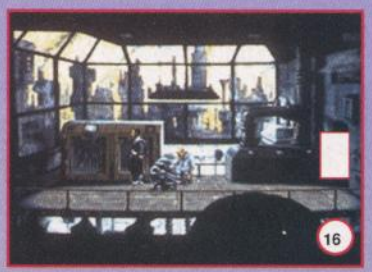
Ph.10 :- sortir de la fabrique de Lamb (ph.8)

Ph.08 :- demander à Joey de couper le câble
- retourner à la passerelle initiale (ph.6)

Ph.06 :- aller à gauche cette fois... (ph.7)



Ph.07 :- aller à l'usine électrique à gauche (ph.16)



Ph.16 :- utiliser la clef sur les deux boutons
- dire à Joey d'appuyer sur un bouton, simultanément avec vous
- activer l'interrupteur
- prendre l'ampoule
- mettre le mastic dans la douille
- réactiver l'interrupteur
- activer les deux nouveaux interrupteurs
- sortir et aller en face de l'ascenseur à coté de chez Lamb (ph.8)

Ph.08 :- utiliser carte d'identité sur la fente
- attendre Joey avant d'entrer dans l'ascenseur

A SUIVRE...

TRODDLERS

Les codes...
1 BUILDIT
2 NOSWEAT
3 PYRAMID
4 CLEAROUT
5 SPHINX
6 QUARTER
7 CENTERIN
8 REDGEMS
9 CROSSED
10 SKIPAROUND
11 PACKEDUP
12 PILLARDS
13 BZZZZZ
14 FIVEROWS
15 TIGHTIME
16 EASYONE
17 TWOTRIBES
18 DONTMIX
19 HELPEMOUT
20 MEANONES
21 NOPROBLEMS
22 TREASURES
23 STOREROOM
24 UPANDDOWN
25 TECHNO
26 ONEONONE

L'ABONNEMENT A LA CARTE

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

FORMULE 1

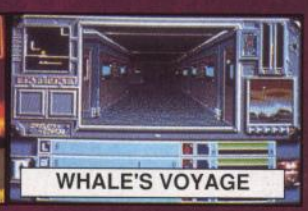
275 Frs l'abonnement (sans jeu), soit 11 numéros pour le prix de 9,5 !

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

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 :





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
AMERICAN CHALLENGE	WHALE'S VOYAGE
SUPER CAULDRON	DANGEROUS STREET
LES AVENTURES DE MOKTAR	TROLLS
GENESIA	
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

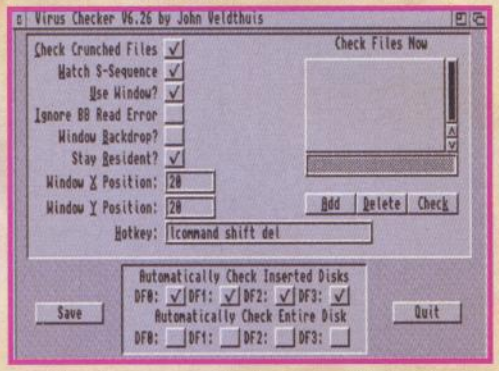
"INFORMATIQUE ET LIBERTE: le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organisms extérieurs"

LE COIN DES BIDOUILLES

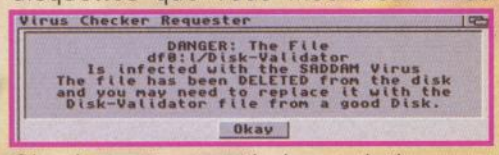
Comme vous avez peut-être (?) pu vous en rendre compte, notre maquettiste François n'a pas eu les yeux en face des trous le mois dernier, faut l'excuser il devient un peu timbré (a force de mater les minettes qui passent devant le local d'Amiga Concept, ça lui use la rétine des yeux). Ceci étant cela, le fond de la rubrique n'était donc pas vraiment en harmonie avec la couleur du texte... résultat : deux fois trop de temps pour déchiffrer les bidouilles et donc moins de temps pour lire le reste. Pas de panique, tout s'arrange et au passage on remercie les bidouilles que vous nous envoyez (pas de relachement surtout !). Pour ceux qui nous rejoignent enfin dans cette rubrique, sachez que ces astuces constituent une montagne d'informations pour mieux comprendre et utiliser son Amiga et ses utilitaires préférés. De plus, comme pour les Trucs et astuces de jeux, vous pouvez demander conseil par courrier... on se fera un plaisir de publier vos questions et d'y répondre bien-sûr. Bon, allez fini la parlotte, place à l'essentiel...

HALTE AUX VIRUS !

Problème de virus ? Vous ne voulez plus



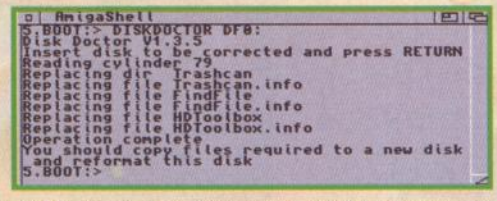
contaminer vos disquettes et prendre le risque que votre Disque Dur soit infecté... intégrez dans votre Startup-Sequence une routine qui lance automatiquement un anti-virus qui contrôle systématiquement les disquettes que vous insérerez. Virus



Checker est un anti-virus relativement puissant et pratique qui vous en dira bien plus... renseignements auprès des sociétés de distribution des réalisations du Domaine Public.

SOIGNEZ VOS DISQUETTES

Une disquette foireuse, endommagée, qui n'est plus reconnue par le Workbench. Si vous êtes désespéré... mais vraiment désespéré, utilisez l'option à partir du Shell (ou du CLI) : "DISKDOCTOR DF0:"
Mais attention cette commande effacera les fichiers devenus illisibles, enfin, c'est mieux que rien !
A noter que si vous avez un 1200 ou un



4000, l'option a été retirée et il faut donc la recopier à partir du répertoire C d'un Disque Workbench 1.3 vers le C de votre système 3.0

ICONE, DIT MOI TOUT

Personnalisez vos icônes...
Sachez que certains fichiers ont un icône pour que vous puissiez le lancer à partir de votre Workbench et ce grâce à la souris. L'icône d'un fichier "banane" s'appellerait



"banane".info que vous pouvez éditer et modifier à volonté grâce au logiciel qui vous est fourni ce mois-ci sur la disquette. Mais saviez-vous que ces icônes contiennent des informations parfois précieuses. Pour regarder et modifier ces informations, cliquez une fois sur l'icône avec le bouton gauche de la souris et dans le menu déroulant du Workbench sélectionnez l'option "Information"... voici donc quelques-unes des informations que vous pouvez paramétrer.

INTERLACE : ON
Cette option lancera votre logiciel en mode interlace et si vous voulez incarner cette commande changer le **"ON"** en **"OFF"**.
COLORS : 4, il lancera votre logiciel en couleurs selon les capacités du logiciel que vous permet de changer **"4"** en **"8"** ou **"16"**.
SCREEN : LORES, lancera votre logiciel en basse résolutions mais selon votre ordinateur et les capacités du logiciel vous pourrez changer **"LORES"** par **"HIRES"** ou **"CUSTOM"**... cette dernière possibilité amènera la résolution à celle de l'écran en cours du Workbench. Beaucoup d'autres commandes sont disponibles selon les logiciels et seront expliquées en détail dans la documentation du logiciel concerné.

L'IMPRESSION CLEAN

Une toute petite astuce pour optimiser la qualité du rendu de l'impression de vos graphs ; dans votre Workbench, lorsque vous modifiez les préférences de votre imprimante et vous abordez le menu de la densité d'impression et du type de tramage... Sélectionnez **"ORDONNEE"** pour vos essais d'impression ; **"DEMI-TEINTE"** pour vos



impressions en niveau de gris (la vitesse d'impression est ralenti d'environ 50%) et enfin, **"FLOYD-STEINBERG"** pour vos rendus en couleurs (là aussi l'impression est d'autant plus ralenti mais ça peut en valoir la peine). Photo d'écran, ci-dessus, prise sous workbench 3.
A noter que si vous avez A.D Pro celui-ci fait partie des logiciels avec lesquels vous obtenez les meilleures impressions (jusqu'à 256 millions de gris et 16 millions de couleurs)... sélectionnez **"PREFPRINTERS"** en module de sauvegarde.

DERNIER MESSAGE

Ca c'est tout bête, mais ça peut vous aider. Lorsque vous lancer certains logiciels sous Workbench, il arrive que vos témoins lecteurs ou disque dur s'éteignent soudainement. Alors vous, vous êtes là, surpris, vous demandant si vous avez bien cliquez deux fois sur l'icône. Pour vérifier ceci et finalement, vous rassurer, sélectionnez dans le menu déroulant "Workbench", l'option "Dernier message". Si il est indiqué "Programme "votre logiciel" en cours de chargement...", c'est bon, il vous suffit d'attendre un peu. Impatients va !
Ce genre de situation arrive lorsque que la machine décompacte le logiciel.

On termine là pour ce mois-ci, en espérant que vous serez nombreux à nous faire parvenir vos bidouilles pour, à chaque fois, en savoir davantage sur cette belle et puissante machine qu'est l'Amiga. A+...

DU COQ A L'ANE

PAR ALEXANDRE LEBEL

CYBERSEX : LA SUITE

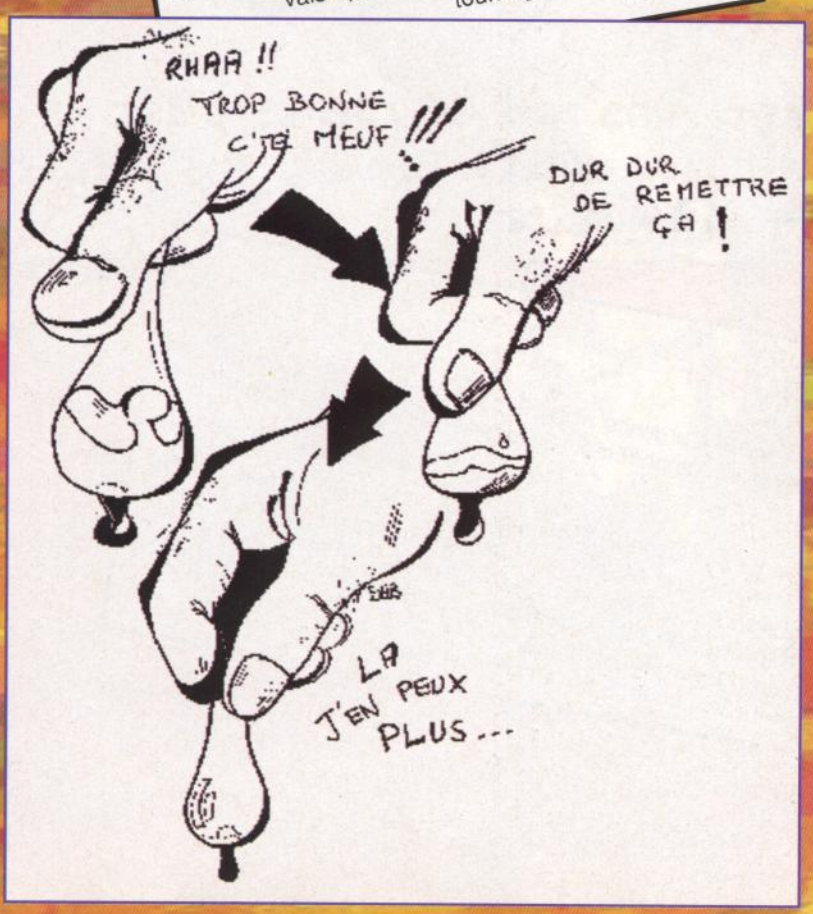
Comme vous aurez pu le remarquer, la rédaction suit particulièrement l'évolution du cybersex. Pour mémoire, le cybersex est une nouvelle gamme de CD, qui vous propose d'assouvir vos phamtasmes grâce à votre ordinateur. Le principe est le même que celui des jeux de rôle classiques, seuls les objectifs de votre mission et les moyens que vous avez pour y parvenir diffèrent.

Le premier CD.X intéractif Made in France vient juste de sortir. Il s'appelle "Virtual Escort". Vous pouvez déjà le trouver chez Virgin, à la FNAC et dans tous les bons sex-shops.

D'après les professionnels le CD porno est promu à un bel avenir et devrait connaitre un succès comparable à celui du minitel rose. A terme, il devrait même écraser le marché des cassettes traditionnelles, car il permet au consommateur de passer du stade de "spectateur" à celui d'"acteur".

Seulement deux problèmes inquiètent les professionnels. D'abord le tournage d'un film intéractif dure entre 3 et 6 mois au lieu de 2 semaines pour les films de cul classiques. Les acteurs ont en effet la "pénible" tache de jouer parfois 3 plans pour chaque séquence ce qui bien évidemment augmente le budget. Ensuite, le support, à savoir le CD, est réservé encore pour quelque temps aux privilégiés. Quoiqu'il en soit, pour le prochain numéro, je m'en vais approfondir ce sujet sur un plateau de tournage.





PAS TOUCHE !

L'équipe de football suisse est au centre d'un fait divers plutôt cocasse. Il y a un mois, l'entraineur suisse a interdit à ses joueurs d'avoir des rapports avec leur compagne durant la coupe du monde aux Etats-Unis. Ceci, dans l'espoir que l'équipe garde une forme olympique pour disputer tous les matchs. Les footballeurs ne l'ont pas entendu de cette oreille et ont vivement protesté contre cette atteinte à leur vie privée. Sous leur pression, l'entraineur a fait un compromis. Les joueurs auront le droit de copuler deux fois pendant la compétition. On peut se demander comment il pourra contrôler le bon respect de ce règlement un peu spécial.

Se couchera-t-il sous le lit ? Installera-t-il des caméras ?

Affaire à suivre...

JOSELINA ET LES POMPIERS.

Dans VSD ont apprend que la femme la plus grosse du monde pèse 400 kg. Joselina Da Silva est atteinte d'une maladie rarissime qui touche seulement 6 femmes au monde. Toutes pèsent plus de 350 kg. Cette maladie génétique s'appelle l'obésité morbide. Elle touche essentiellement les gros mangeurs, c'est à dire ceux qui peuvent engloutir près de 10000 calories par jour soit l'équivalent d'une douzaine de poulet. Cette maladie a des conséquences catastrophiques sur la vie de Joselina. La jeune femme, âgée de 36 ans, ne peut plus sortir de son lit faute de pouvoir se porter, ni même dormir sur le dos, le poid de ses seins pouvant l'étouffer. Lors de sa première hospitalisation dans un centre spécialisé les pompiers ont du casser les murs de sa chambre pour la faire sortir. Ensuite elle fut transportée par avion militaire, les places dans les avions de ligne n'étant pas assez larges. Aujourd'hui elle vit dans son appartement, sur son lit renforcé, avec pour seule compagnie quelques voisins et les pompiers qui chaque jour viennent la nettoyer.

Devant une telle injustice de la nature ont ne peut que plaindre Joselina... et les pompiers.



EN BREF

* Dernièrement une Roumaine de 35 ans a été opérée d'urgence après avoir été mordue au sexe par son mari. Encore aujourd'hui elle a du mal à expliquer le comportement carnassier de son mari durant l'acte sexuel.

* Vous rappelez-vous de l'effroyable histoire de John Wayne BOBBIT (voir n°2). Six mois après s'être fait tranché le pénis par sa femme durant son sommeil, John est devenu une star médiatique aux EU. Après avoir récupéré la partie manquante de son zob grâce aux progrès de la chirurgie, il s'est remarié et a lancé une entreprise. En effet, depuis peu, il commercialise des tubes de plastique transparent de 20 cm de long destiné à protéger le baromètre de ces messieurs durant leur sommeil.
Il est cependant dommage que John n'est rien inventé pour mettre à l'abri nos réservoirs.

Il y a peu de temps se déroulait près de PARIS un des plus gros événement du monde de la démo française : La SATURNE Party, deuxième édition. Nous nous sommes bien-sûr rendu à cette réunion où de nombreuses personnes de la scène française présentaient le fruit de nombreux mois de travail acharné, car en effet les partys ont pour but essentiel, outre la convivialité, de forcer les groupes à sortir des démos de plus en plus soignées pour pouvoir espérer gagner un prix.

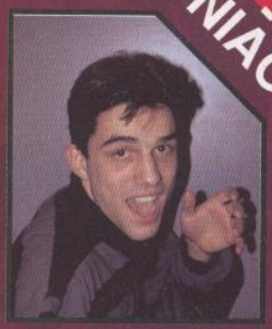














Vous avez sûrement remarqué que dans les quelques mots d'introduction nous ne parlons que de la scène française, il est effectivement à noter que peu de groupes étrangers prennent la peine de venir dans nos partys, ils préfèrent de loin des meetings comme THE PARTY (qui se déroulent au Danemark). Pourtant Saturne avait fait des efforts pour attirer l'étranger ,la party durait en effet trois jours ce qui commence à devenir intéressant pour des personnes qui ont à payer un long voyage. La section Italienne de RAM-JAM a du être sensible à cette intention vu qu'elle s'est déplacée mais ce fut malheureusement le seul groupe étranger présent. Il faut aussi bien voir que SATURNE n'est pas un grand nom de la démo internationale ce qui ne les rend pas crédible auprès des groupes étrangers et ce qui ne leur permet pas de faire une grande publicité. Malgré ce manque, la party s'est assez bien déroulée, les prix proposés aux compétitions étaient beaucoup plus élevés que l'an dernier (c'est normal vu qu'il y avait beaucoup plus de monde) et les organisateurs bénéficiant de l'expérience acquise lors de la première édition ont fourni un travail adéquate à l'élaboration d'une party respectable. Malgré cette organisation qui je le répète avait été particulièrement soignée il s'est avéré que la réunion n'a pas plu à beaucoup de monde. On peut penser que cette réaction est due au fait que les productions proposées au concours de démo n'étaient pas d'un niveau excellent. Il n'en demeure pas moins que si l'on voulait s'amuser on le pouvait parfaitement.









LES DEMOS

Nous allons donc parler maintenant des productions qui sont sorties durant ces trois jours. Dans un premier temps voici le classement (sur plus de 30 participants) :

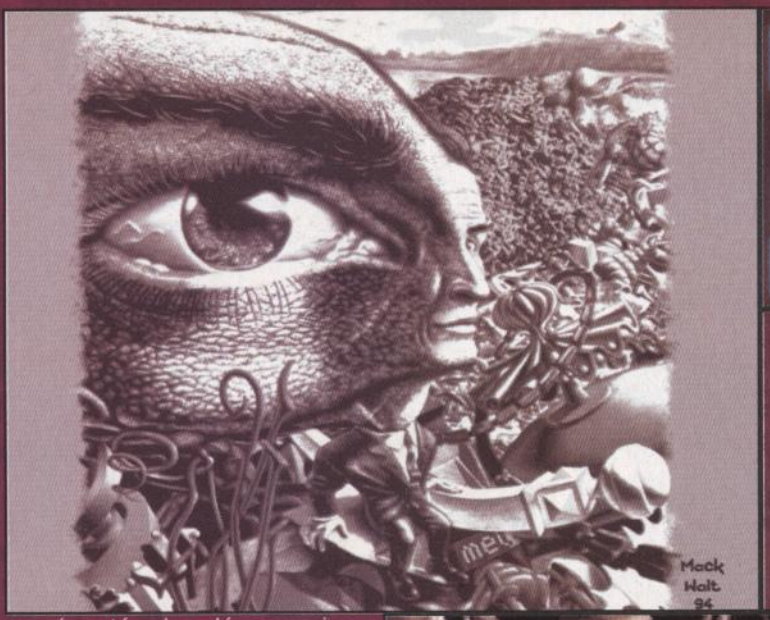
1.Real
By Complex (583 points)
2.Artificial Paradise
By NGC (156 points)
3.Cuzco
By Oxygene (148 points)
4.It can't be done
By Ram Jam (125 points)
5.Mina Omistan
By Movement (121 points)
6.Soho
By Nova (51 points)
7.The Breath of the muse
By Chriseis (47 points)
8.Gol doh demo
By Nolem (37 points)
9.?
By Hexod (36 points)
10.Acid Trip
By Melon (29 points)

On remarque bien-sûr l'écrasante victoire du groupe COMPLEX qui, grâce à GENGIS, nous dévoile encore les capacités de l'A1200. En effet des effets tels que l'ombrage de gouraud ou le mapping sur des surfaces triangulaires, très gourmands en temps machine tournent avec une fluidité très agréable. Cette demo a été terminée peu de temps avant la deadline (heure où il faut remettre la démo) qui explique les quelques b...

peut remarquer en regardant soigneusement l'écran.

Les démos de NGC, d'OXYGENE et de RAM JAM jouissaient aussi d'un bon code mais malheureusement la présentation n'était pas encore au point. Quant à la démo de MOVEMENT je ne vais pas trop en parler vu que j'ai participé à sa réalisation, je vais simplement dire qu'elle a été faite en peu de temps et qu'il faut plus la considérer comme une vidéo que comme une démo 'pure tradition'.

Le reste des productions, le classement par points en témoigne, ne marquera pas trop les esprits. Beaucoup de groupes (comme HEXOD) ont

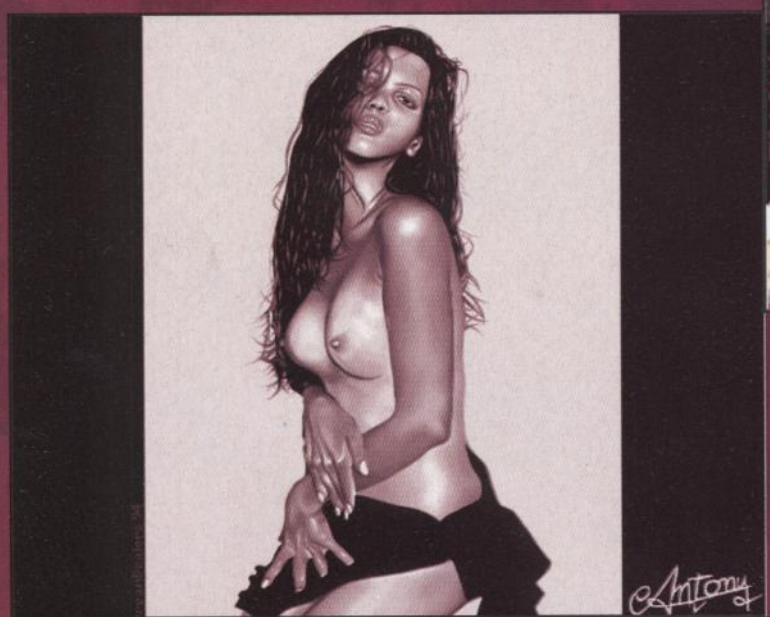






présentés des démos qui ne manquaient pas d'humour, mais qui n'ont pu, on le comprend assez facilement se hisser loin dans le classement. Il est aussi étonnant que DREAMDEALERS n'ait pu rentrer dans les 10 premiers avec "Corinne" car cette petite intro présentait une musique originale et un d-zign très agréable





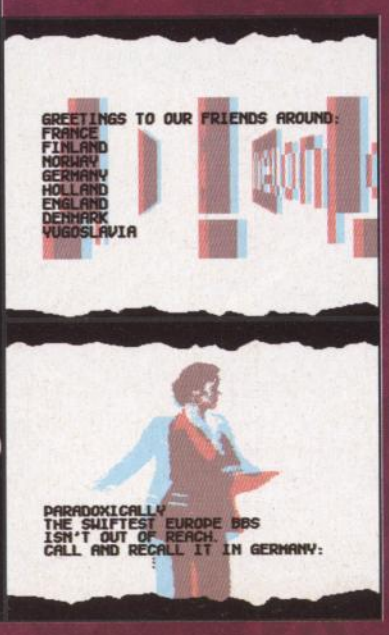
LES INTROS

Pour les moins courageux était proposé (comme dans tous les meetings) un concours d'intro 64 ko dont voici le classement :

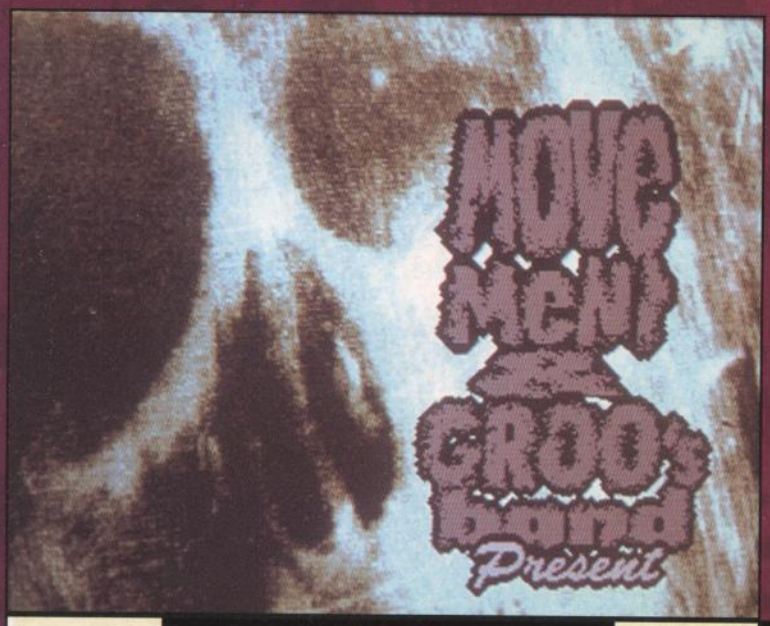
1.Cobalt
By Paradox 354 points
2.Where is my conscience ?
By Melon 247 points
3.Intros 64 ko
By Shadock 204 points

Je ne sais pas s'il s'agit d'un hasard mais les deux premières places reviennent à des sections démos de groupes de crack ... (expérience ...) PARADOX et MELON ont présenté des démos assez jolies à regarder tandis que les SHADOCKS ont présenté une démo qui contient un peu de code mais pas belle du tout.





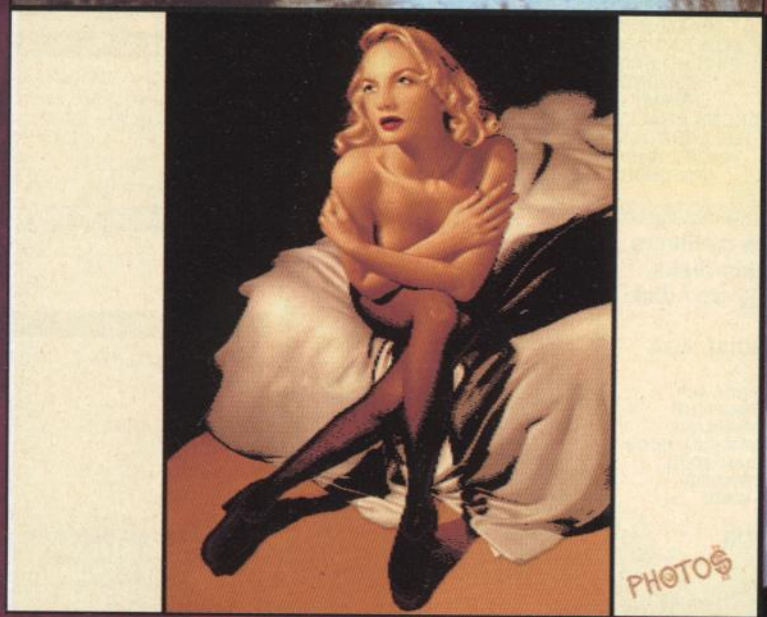




été présentés en mode AGA haute résolution 256 couleurs alors qu'ils ne nécessitaient pas un mode si important (Le matériel évolué n'encourage pas les graphistes a adopter les techniques de pointe de tramage, d'antialeasing ...). Les personnes présentes à la party ont compris ce fait et ont élu le graphisme de MACK&WALT vainqueur (il est en 16 couleurs dégradé de gris). Il est par contre étonnant que le graph de ANTHONY/DRD n'ait pu rentrer dans le classement des dix premiers car il était particulièrement bien réalisé.

DE BELEN PIERRE







LES MUSIQUES

Le concours de musiques comme tous les concours de musiques n'a pas pu être très objectif ce qui ne veut pas dire que les trois productions de tête ne méritent pas leur place.

1.La soupe aux choux
By Feedback/Phantom
124 points
2.Little Blues
By Suny/Movement
92 points
3.Monty's Toys
By Monty/Paradox
82 points

Il est assez étonnant que Suny ,dessinateur reconnu du graph d'Estelle Halliday (cf A-Concept n-1), ait présenté une musique mais il se trouve qu'il est aussi compositeur et que l'art ne se limite pas pour lui au graphisme. La première musique a été perçue comme un hommage a jean Carmet et cet air bien populaire a enchanté la foule.

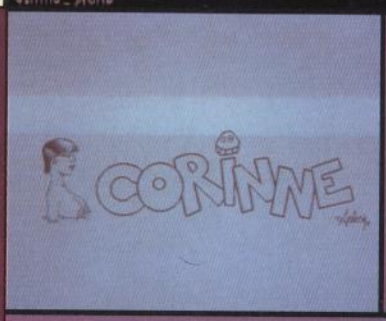


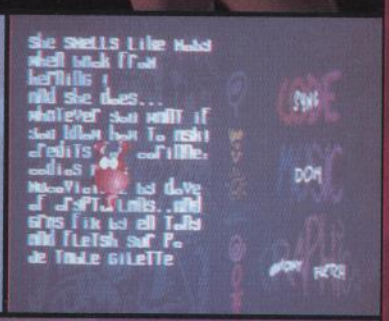
LES GRAPHS

Autant le concours de démos pouvait paraître décevant, autant le concours de graphismes présentait de bonnes surprises.

1.Acidtrip
By Mack&Walt/Melon
208 points
2.Joker
By Yolan/NGC
143 points
3.Brainwasher Girldfriend
By Photos/Eremation
130 points

Beaucoup de graphismes ont







GRAPH INEDIT D'ALEX MOUVEMENT

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 # 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

COMPIL # 7

ALIEN HUNTER
AMASTERMIND
ASOKOBAN
BOBS GARDEN
BREAK OUT
CHINESE CHECKERS
COIN DROP
COW WARS
DELEMMA
DRIVE WARS
E-TYPE II
GX2000
HOLLYWOOD TRIVIA
KABOOM
LEEDINGS
MATCH PATCH
MICROBES
OBLIVION
PACMAN
PIPE MASTER II
RAID II
SEIGE OF THE BEAST
TURBO THRUST
VEKTOR
WACKMAN
WASTERLANDS

COMPIL # 8

ARAZMAX
ATOMS
BALLOONACY
BOULDER COLLECTION
CAFFEINE FREE DIET
CLIFF HANGER
CNU CHESS
COLOURS
CRAZY PIPE
CUBIS
DESCENDER
DIAMOND THIEF
DOUBLE SQUARES
FRUIT PANIC
GERB GAME
GRAVITY ATTACK
HEAD GAMES
INHID-O-MATIC
KRILLIAN INCIDENT
LITTLE BOULDER
Q-BIC
REVELATION
RUSH HOUR
TRAIL BLAZER
YELP

COMPIL # 9

ARENA
BLOAD RUNNER
BUNNY BLAST
CRAVE
CRYPTOKING
DESERT DEFENCE
ELEVATION
FRUIT SALAD
FURMYRE
GIDDY
MECHAMOID
MEGARACE
MONACO
MUTANTS FROM MARS
NEW STUBB CITY
PAC SIM
PARTICLE MAN
PATIENCE
POINT TO POINT
PSYCHO SANTA
REBOUND
RUMMY
SKODA CHALLENGE
THE LAST OCREST
WACKY WABBIT
WARRIOR

COMPIL # 10

ARTILLERUS II
BACKGAMMON
BOULDERDASH COL.1
BRAINBOW
CHAINSAW MASSACRE
DUNGEON FLIPPER
ELEVATION II
FIRE BLASTER
GLADSTONE NAME GAME
GRIBIT
HOSER BACKGAMMON
LAMER BUG
MARBLE SLIDE
MR. & MRS.
ORG
PARAHEMMOT
PROJECT BUZZBAR
RASTERBIKE
SNAKE V1.2
SPACE WARS
SUPER BLOCKOUT
TRAX
TUMBLE TOTS
WORMS
XENON III

UGA Newsflash

Les meilleures créations graphiques & musicales..
UGA # 3 - Music #1
UGA #17 - Music #2
UGA #18 - Music #3
UGA #19 - Music #4
UGA #25 - Music #5
UGA #26 - Music #6
UGA #27 - Music #7
UGA #36 - Music #8
UGA #37 - Music #9
UGA #38 - Music #10
UGA # 5 - Art #1
UGA # 6 - Art #2
UGA #20 - Art #3 (AGA)
UGA #21 - Art #4
UGA #23 - Art #5
UGA #24 - Art #6
UGA #33 - Art #7 (AGA)
UGA #34 - Art #8 (AGA)
UGA #35 - Art #9
UGA # 7 - Module #1
UGA # 8 - Module #2
UGA # 9 - Module #3
UGA #10 - Module #4
UGA #11 - Module #5
UGA #12 - Module #6
12 Frs par disquette !
Disquettes utilisables à partir du système 2.04.
(AGA) = pour A1200/4000 seulement.

Vous aimez la Techno ????
Nous tenons à votre disposition 25 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...
(12 Francs par disk).
Réf : **TECHNO** #numéro.

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

2365 PROTRACKER 3.15
La version la plus récente de l'éditeur musical le plus utilisé sur l'Amiga !!! La référence absolue pour 12 Francs seulement ! Compatible avec tous les Amiga.

2281 à 2290 THE PARTY'93 - MODULES Vol. 1 à 10.
10 disks regroupant tous les modules de la Party'93 et utilisables avec ProTracker. Au prix unitaire de 12 Frs.

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

DEMOS SPECIAL AGA

2304 TEAM HOI - MINDWARP
2305a COMPLEX - ORIGIN (1/2)
2305b COMPLEX - ORIGIN (2/2)
2306 VIRTUAL DREAM-FULL MOON
2310 INFECT - HARMAGEDON
2371 PERSPEX - HYPNOSIS
2377 MOVEMENT - NUMB

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

2345 DIGITAL ZONE - MUSIC DISK 2
2346 ENERGY - RHYTHM DEVICE
2367 ICE - HIGHLANDER (Preview)

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)
2372 STATIC BYTES - KuglePolen

SLIDES-SHOW

2321 NetWork Inc - Dream Machine
2344a Beyond Force - Sorayama (1/2)
2344b Beyond Force - Sorayama (2/2)
2366 INSTINCT - Saturne 93 Slide

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 !!!

Unités Centrales & Extensions

AMIGA 1200	2.490 Frs
Différentes configurations avec disque dur installé + 20 Mo de DP Nous consulter...	
- CD32 + 2 jeux	2.490 Frs
- Module FMV pour CD32	1.690 Frs
- PhotoLite (Permet de lire & afficher des PhotoCD sur CD32)	NC
- The Communicator (fait communiquer un Amiga & un CD32...).	NC

EXT. RAM A500/600/1200

- 512 Ko 32 bits+horl. A500	290 Frs
- 1 Mo 32 bits + horl. A600	490 Frs

Carte Accélératrice A1200

- 4 Mo 32 bits - Ext. à 8 Mo + horloge + support copro. A1200	1.990 Frs
Coprocesseur 68882 / 33	890 Frs
M-TEC 1230/28 - 68030 à 28 Mhz, extensible jusqu'à 8 Mo. Support co-processeurs - 0 Ko	1.990 Frs
. Avec 4 Mo	3.180 Frs

Nous consulter pour les autres modèles et les autres configurations.

Lecteurs de disquettes

- Lecteur ext. 3.5" 880 Ko	490 Frs
- Lecteur interne 3.5 880 Ko (précisez le type de votre Amiga)	490 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

- 60 Mo	1.490 Frs
- 120 Mo	1.990 Frs
- 170 Mo	2.490 Frs

Divers

ROMShare A500 (sans Rom)	289 Frs
ROMShare A600 (sans Rom)	329 Frs
Rom 1.3	200 Frs
SOURIS MECANIQUE	190 Frs
AMOS PRO	690 Frs
HOME MUSIC KIT (VF)	409 Frs
PAINTER 3D (VF)	429 Frs

God Booster Group Schemat'x Collection
Plus de 360 positions à découvrir sous forme de schèmas... C'est original et surtout très amusant !! Distribué en deux disquettes. 21 Frs la disquette soit 42 Frs pour les deux. Référence : SH2400a&b pour systèmes 2.04 et +
** Pour adultes seulement !!!! **

BELIER PRODUCTION DomPub & Co
Un magazine en Français sur disquette avec des infos, des news, des cours, des interviews.. ***21 Frs par disk !***
SH1177a&b DomPub & Co #1
SH1228 DomPub & Co #2
SH1407 DomPub & Co #3
SH1763 DomPub & Co #4
SH2043 DomPub & Co #5
SH2279 DomPub & Co #6

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 :

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.

Numéro des compilations : _____
Numéro de référence des disquettes : _____

Nbre de compilations	:..... x 96 Frs	=	..... Frs.
Nbre de disquettes	:..... x 12 Frs	=	..... Frs.
Nbre de disks (SH..)	:..... x 21 Frs	=	..... Frs.
Catalogue complet	: 15 Frs	=	..... Frs.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE		=	25 Frs.
Option envoi recommandé: 12 Frs		=	..... Frs.
MONTANT TOTAL A REGLER		=	**..... Frs.**

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

AmigaConcept 6.94 - Les marques citées sont déposées

FACE A FACE

3D

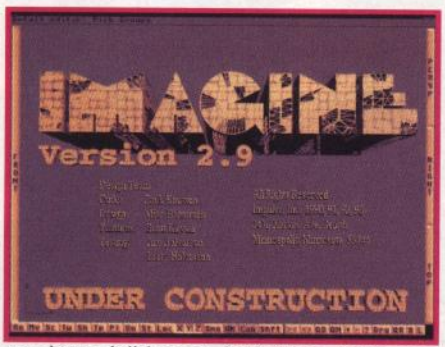
L'Amiga, il faut le savoir, a depuis toujours été associé à la qualité de ses graphismes (DAO, titrage, 3D...). C'est pourquoi, en particulier dans le domaine de la 3D, il n'a jamais perdu de terrain vis à vis de ses concurrents, PC ou MAC... Loin de là, puisqu'à l'heure actuelle c'est bien sur Amiga qu'on constate le meilleur rapport qualité/prix. Si vous n'avez jamais eu l'occasion d'utiliser de tels logiciels, retenez que sans être des spécialistes de la 3D, nous avons à certaines occasions recours à ce type de logiciels (logo, slogan, animation...). Et même si vous n'avez pas de quoi investir dans de telles dépenses, vous pouvez vous procurer, dans le DP, des versions 'junior' (c'est à dire limitées) ou des réalisations indépendantes qui en valent souvent le détours... alors, pensez-y !

IMAGINE

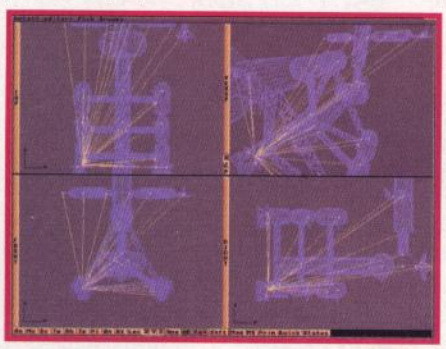
Tout d'abord, par rapport à la concurence, on élimine d'office Studio 3D car il est sur PC, il est trop cher (environ 29000F) et surtout, il n'est pas vraiment terrible.

En premier lieu, IMAGINE est un vrai ray-tracing. Il est plus rapide que REAL 3D et sa modélisation est plus souple que celle d'ALADDIN 4D.

Nos premières impressions sur IMAGINE 2.9 par rapport à la V2.0 sont plutôt agréables. Déjà 66 textures mathématiques en plus, génial ! La possibilité de créer des Layers. C'est à dire, le fait de donner des numéros différents à des objets et de pouvoir les



rendres visibles ou invisibles dans une même scène, c'est comme si on utilisait plusieurs calques superposés. D'autre part, on peut maintenant fixer la texture sur l'objet, ainsi elle peut suivre ses mouvements (un zébre par exemple). On peut aussi travailler avec son nouveau mode ("newmode") directement en 3D comme dans CALIGARI. Sachez également qu'IMAGINE s'affiche sous n'importe quelle résolution avec la carte PICASSO II (1280*1024 par exemple).



Nos souhaits :

- Arexx (Nom de Dieu !!!).
- Possibilité de calculer des objets en Ray-Tracing sur la partie d'une scène.
- Un Flexicon comme sur AUTOCAD c'est à dire un gros icône comprenant toutes les commandes que l'on peut déplacer sur l'écran. C'est très pratique quand on n'a pas de tablette.
- Calcul d'une image ou d'une animation sur plusieurs AMIGA en même temps (MultiProcesseur).
- Des effets de lumières comme sur LIGHTWAVE.

En attendant IMAGINE 3.0 (avec impatience) on va envoyer quelques faxes à Impulse, histoire de les motiver un peu !!!

CALIGARI 24

CALIGARI 24 est un logiciel de création et d'animation 3D. Pas de Ray-tracing donc. Mais pour 1590 F, vous avez à votre disposition un soft efficace.



Vous avez, au départ, directement accès au module de création d'objets. Vous pouvez créer votre propre chef d'oeuvre en utilisant l'option "Extruder" dans le menu "Tools", ou, plus simplement vous aider des primitives proposées dans "Prim" (voir photo). A vous maintenant les joies de la



transformation ("PEdit"). A noter que le programme contient une flopée d'objets exemples. Un "QuickRender" est possible à tout moment pour que vous puissiez vous faire une idée de votre futur bébé.

Bon point en ce qui concerne l'importation de fichiers. CALIGARI reconnaît ceux de LIGHTWAVE, de SCULPT, d'IMAGINE, de VIDEOSCAPE et même d'AUTOCAD !

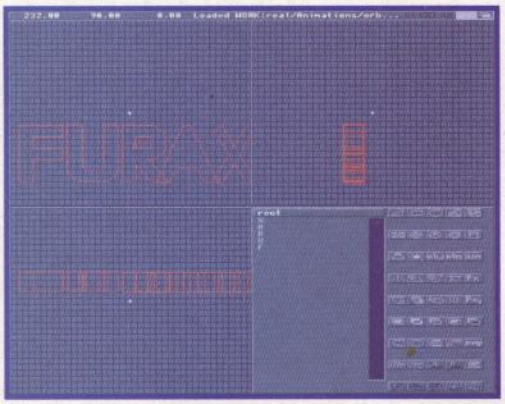
Ensuite, vous pouvez accéder au menu "Scène". Enfin, CALIGARI vous permet d'animer vos oeuvres.

C'est dans le module de rendu Broadcast que vous pourrez admirer le rendu définitif et réel de votre création.

Déterminer un éclairage, choisir des textures, réglage des angles, choix des rendus... sont autant de caractéristiques paramétrables à volonté.

CALIGARI est un bon logiciel de 3D. Je regrette seulement que l'on ne puisse pas retrouver un objet effacé (la présence d'un Undo n'y fait rien) et que la commande "Erase" cumule la fonction d'effacement et de sortie de certaines fonctions.

Son prix est attractif et abordable. Ca, c'est une très bonne chose !



REAL 3D

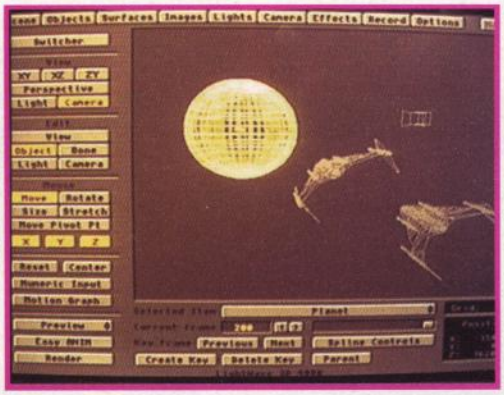
Ca, c'est le logiciel culte de tous ceux qui ont touché de près ou de loin à la 3D sur Amiga (Qui, hein ? qui n'est pas passé par là ?). C'est incontestablement le plus connu mais pas le plus puissant et d'ailleurs ce n'est pas tout à fait sa vocation. La présentation basique cache néanmoins un outil plein de ressources qui saura combler les créateurs les plus exigeants. Animations, ray-tracing, effets d'ombre... tous les 'gadgets' sont là pour vous permettre de donner un maximum de réalisme à vos créations. L'interface se décompose en 3 phases distinctes ; la première, classique, c'est le premier écran qui apparait et qui vous permet de modéliser vos objets en un seul, deux ou trois plans. Comme d'hab', vous avez déjà une multitude de primitives prédéterminées (cubes, sphères, cylindres et bien d'autres plus



complexes...) qui vous éviteront de les construire point par point, facette par facette. Deuxième interface, celle qui vous permet d'effectuer des animations à partir de votre objet, grâce à un système du type magnétoscope qui enregistre les rotations et zooms que vous appliquez. Ce processus est bien agréable à manipuler, très pratique et surtout très rapide grâce à une visualisation en mode 'fil de fer'. Enfin, troisième stade (the last but not the liest ! traduction : le dernier mais pas des moindres), celui du rendu final de l'image avec une qualité qui n'a rien à voir bien-sûr avec ce qui s'affiche à l'écran en mode de modélisation. Là, c'est une farandole de paramètres qui n'attendent que vos réglages pour une finition qui corresponde exactement à vos attentes (et à votre matos) : palette de couleur, taille, qualité de finition et anti-aliasing, ombrages et saturation des lumières...etc... En somme, un logiciel puissant et fiable qui permet à tous de s'y pencher avec plus ou moins de facilités.

LIGHTWAVE 3D

Pas encore commercialisé en France, on ne peut vous en parler en détail mais nous avons jugé bon de vous en dévoiler un petit morceau. Ce logiciel fait parti des plus attendus (avec Pagestream 3.0, non de dieu de bordel de..?!!?!!? quand t'est-ce qu'il



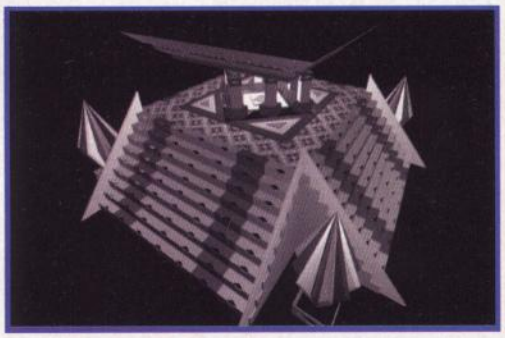
arrive celui-là ?) et vous avez peut-être remarqué qu'on en a parlé au cours du reportage du CéBIT. Quoi qu'il en soit, du peu que nous en avons vu aux Etats-Unis (entre-autre), il s'engage comme étant le plus puissant du marché ! Sa rapidité de calcul a l'air impréssionnante puisqu'apparament, lancé sur un 1200 les rendus de Ray Tracing s'affichent avec autant de rapidité que sur un 4000. Ce produit là, si vous êtes plongés dans la 3D, vous ne pourrez pas y échapper... (à suivre).

PAINTER 3D

Certains n'auraient pas classifié Painter 3D au même rang que Real 3D ou Imagine. Il est vrai que sa présentation marginale aurait pu cacher de mauvaises surprises, mais il n'en est rien et d'autres l'ont compris puisque ce logiciel a tout de même reçu un prix d'excellence à Imagina (en 92 peut-être). C'est tout d'abord le tableau des commandes qui surprend le plus car c'est un vrai système de menus déroulants (long de plusieurs écrans) qui vous donne accès à toutes les options, matérialisées par des îcones (et oui, pas de texte, ici la doc est plus importante que jamais !)... ceci rend l'utilisation conviviale au maximum. La puissance de Painter réside dans sa capacité à gérer plusieurs millions de polygones avec une relative facilité ; il fait beaucoup plus penser à un logiciel de modélisation d'architecture plutôt qu'à un réel outil d'imagerie de synthèse. En effet, votre plan de travail est beaucoup plus intuitif et une multitude d'options vous permettent d'afficher votre objet à souhait et à tout moment... A noter que l'objet en cours de modélisation ne reste pas statique dans l'espace mais que vous pouvez, en temps réel, lui appliquer des mouvements de rotation pour observer tous les recoins ; au bout du compte, cela donne l'impression d'avoir véritablement l'objet devant sois. C'est un logiciel qui ne s'adresse pas aux



pros de la 3D puisqu'il n'est pas possible de créer des animations ou de mapper les polygones avec de belles textures... Le plus grand soin a été porté à l'interface d'utilisation pour que celle-ci vous soit la plus



simple, la plus rapide et la plus pratique... en plus, avec un tel prix (intéressant) il a tout pour plaire aux débutants et à ceux qui privilégient la facilité d'utilisation à la puissance technologique.

IMRE et CYRIL

TITRE	IMAGINE	Caligari 24	REAL 3D	Painter 3D
VERSION	2,9	/	1,4	1,23
CONFIGURATION MINI	1200 DD 6 Mo + copro			
LANGUE	Ang	Fra	Ang	Fra
CREATION D'ANIMATION	Oui	Oui	Oui	Non

TITRE	IMAGINE	Caligari 24	REAL 3D	Painter 3D
PRESENTATION	87	89	85	95
PRISE EN MAIN	81	85	82	84
ERGONOMIE	89	88	89	93
RICHESSE DES OPTIONS	94	87	92	83
QUALITE D'AFFICHAGE	89	88	84	94
RAPPORT QUALITE / PRIX	86	92	87	90
VERDICT INITIATION	74	82	76	85
VERDICT PRO	95	87	92	74

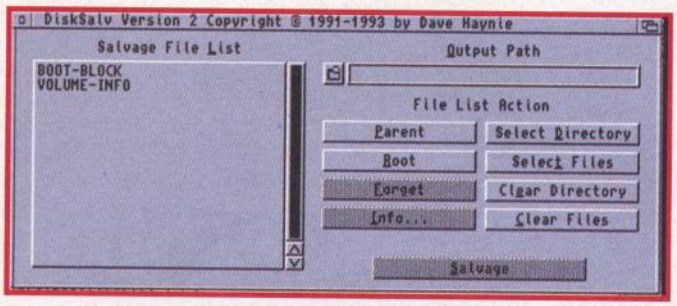
FACE A FACE

REPARATION

Voilà un 'Face à Face' qui va vraiment faire plaisir à tous ceux qui ont ou qui rencontrent encore régulièrement des problèmes de fichiers, de disquette ou de disque dur. Qui ne s'est pas déjà arraché les cheveux pour n'avoir pas pu récupérer un fichier créé et effacé par mégarde ? (rapport de stage, dossier, graphs...). Qui n'a jamais flingué un disque dur ou une disquette importante. Qui, qui, qui... n'a jamais eu besoin d'un réparateur de volume ? Ne vous en mordez pas les doigts, mais le disque dur, bourré de données importantes, que vous avez été obligé de reformater par ce que vous ne saviez pas comment le réparer (...), aurait effectivement pu être récupéré grâce à l'un de ces logiciels ! Maintenant que vous le savez, à vous de choisir celui qui vous convient le plus.

DISKSALV II

Cet utilitaire du domaine public est impressionnant. Non, je n'exagère pas du tout. Dans bien des cas, il m'a sauvé, non pas la vie, mais la disquette et le disque dur. Effectivement, DISKSALV a pur vocation de réparer, de retrouver et de réorganiser vos disks ou vos DD.



Avant tout, il va falloir spécifier le "file system" de votre device. DISKSALV peut le reconnaître automatiquement grâce à la fonction "Best Guess", mais il vous est permis, lorsque vous en êtes certains, de le sélectionner. OFS (Original AmigaDOS FileSystem), FFS (Fast FileSystem compatible WB 1.3), OFS International, OFS International, DC-OFS (Directory cache version OFS) et DC-FFS.

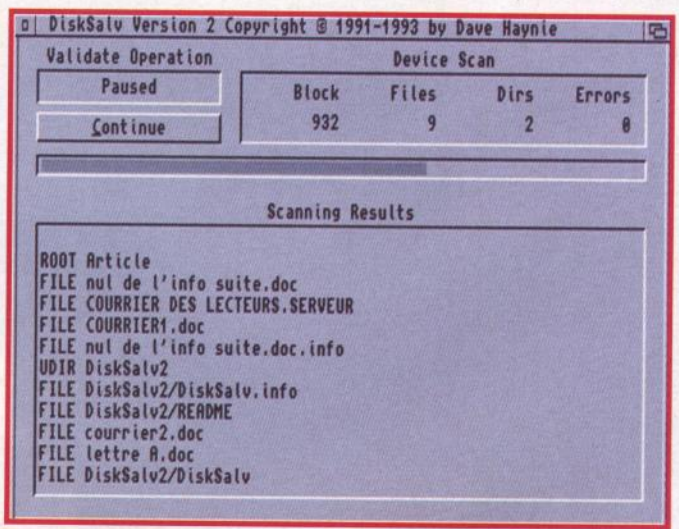
Cinq types d'opérations sont disponibles et réalisables. Par défaut, c'est le mode SALVAGE qui est sélectionné. C'est l'opération la moins conséquente, elle vous permet de restaurer vos fichiers en les recopiant.

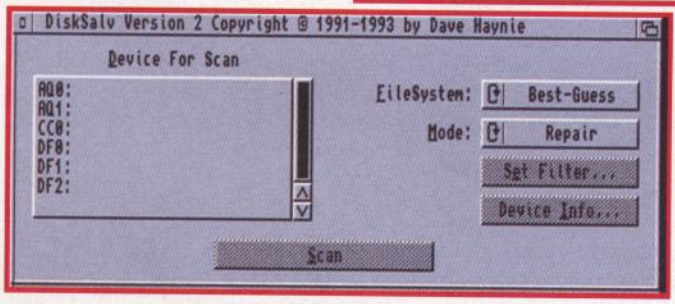
UNDELETE servira à retrouver des fichiers effacés dans une partition en recopiant le device.

VALIDATE est déjà bien plus puissante puisqu'elle s'utilise lorsque des fichiers sont sévèrement endommagés. Cette opération fixe les mauvais fichiers et supprime les irrécupérables si vous le lui demandez.

REPAIR est similaire, mais plus puissant. Effectivement, le mode Repair est capable de retrouver davantage de fichiers endommagés que le mode Validate. Cette opération est à utiliser avec précaution. Uniquement si la situation est désespérée !

Enfin, UNFORMAT vous permet de récupérer les fichiers d'une disquette ou d'un disque dur formaté par erreur.





L'option "Set Filter" est très utile puisque qu'en la modifiant, il vous est possiblir de contrôler l'action du scan. Ainsi, on peut ne travailler que sur partie d'une disquette, d'un dur.

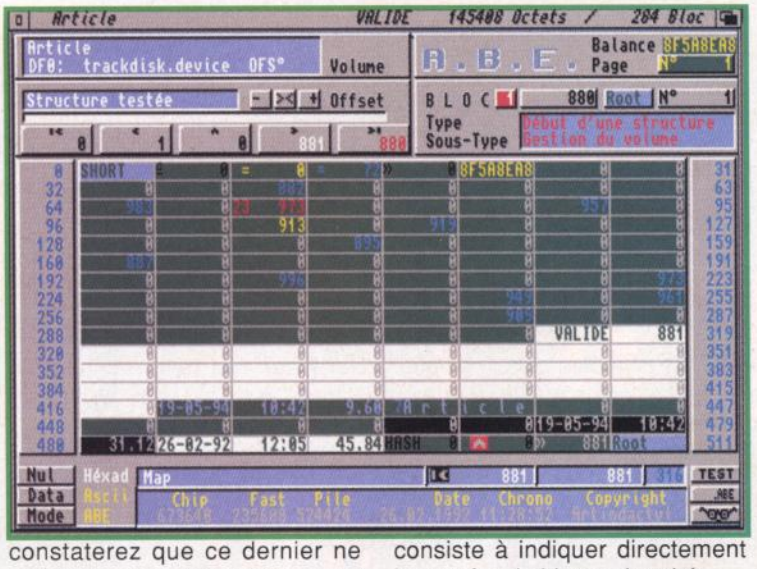
DISKSALV est incontestablement un outils puissant et précieux. voyez-vous, c'est le genre de logiciel que l'on chéri, que l'on idôlatre lors-que l'on s'en sert et surtout, lorsqu'il nous permet de réparer de bêtes et méchantes erreurs, bien souvent démoralisantes.

Le problème vient du fait qu'il n'est pas toujours possible de savoir exactement ce qu'il fait et surtout, si il le fait.

Pour vous le procurer, fouillez dans les catalogues de domaine public. Que l'on ait un disque dur ou pas, DISKSALV est intéressant. Mais face à ABE...

ABE v.3.56B d'ADFI

Face à QUATERBACK et à DISKSALV, ABE (Artiodactyl Block Editor) a plus que son mot à dire. ABE est un intégré qui vous permet, en toute simplicité, de visionner tous les secteurs d'un volume. Bien sûr, pour un novice, il sera difficile de s'y plonger sans, au préalable, s'adonner à une lecture poussée du manuel (très clair et en français !). Vous



constaterez que ce dernier ne manque pas d'humour, tout comme le soft et, plus encore, l'auteur, Pierre-Philippe Launay.

Le logiciel comprend huit disquettes : trois disks tuteurs volontairement bourrés d'erreurs, toutes plus immondes les unes que les autres (ABE est le seul à pouvoir réparer le disk tuteur 3). Elles vous serviront à l'entraînement si je puis dire. Egalement présent dans la boîte, deux disquette remplies de programme du domaine public qui serviront d'exemples ou de bases. En effet, ABE vous donne la possibilité de lancer des viewers, des players et un tas d'autres petits utilitaires pratiques pendant vos réparations (57 en tout !). Enfin, on trouve un disk de démonstration, le programme et les sources. Pour ceux qui s'y intéressent, ces sources vous seront d'une grande utilité.

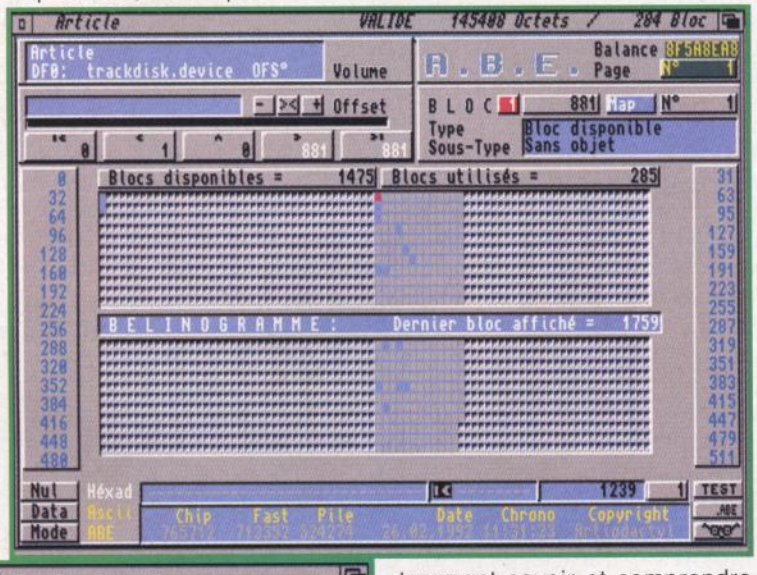
Après avoir sélectionné votre volume (disque dur ou disk), ABE va reconnaître automatiquement le format de celui-ci, et testera directement tous ce qui s'affiche dans le volume ou dans le fichier.

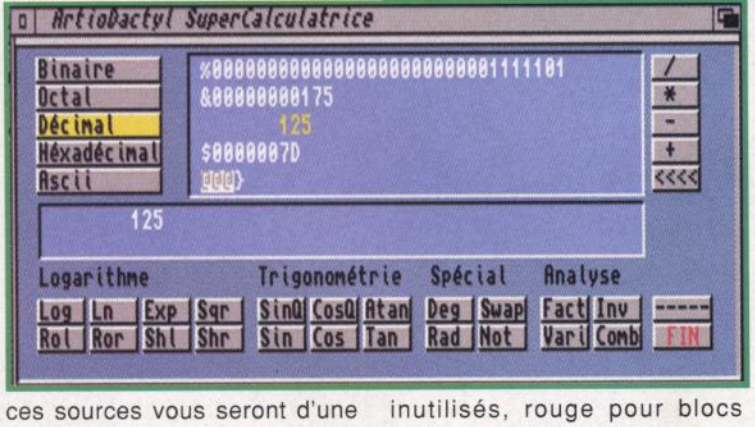
Premier bon point, ABE est très simple d'utilisation. Pour se déplacer dans les blocs d'un fichier, vous pouvez vous servir d'une sorte de magnéto (bloc suivant, précédent, début et fin du fichier). Une autre méthode consiste à indiquer directement le numéro du bloc recherché.

Par un système de couleurs, le soft vous indique l'état des blocs : bleu pour fichier, jaune pour répertoire, noir pour blocs inutilisés, rouge pour blocs endommagés. Le gris correspond à des blocs amorces et le marron à la racine. Il est maintenant possible d'agir sur n'importe quel bloc en pointant le curseur dessus et en validant. Lorsque la valeur inscrite est fausse ou incohérente, ABE l'écrit en rouge. Pour le constater, il faudrait presque le faire exprès. Le contenu du bloc apparait en clair. Par exemple, en inscrivant 15E2, 2A6 et 1BF pour la date, l'heure et les secondes, vous lirez 04.05.93, 11:18 et 8.94.

Pour vérifier votre volume, utilisez l'option "bélinogramme" qui, sous forme de graphique, affichera les blocs en carrés de couleurs. Le bélinogramme olympique est simple et représente l'état libre, occupé ou endommagé des différents blocs. Seul le boot n'est pas toujours directement réparable ; ce dernier pouvant contenir une protection, ou tout autre information nécessaire. Le bélinogramme complet est, comme son nom l'indique, plus poussé et plus précis. En pointant la souris sur n'importe quel bloc, le soft vous indique sa nature et ses caractéristiques. Et en cliquant dessus, vous y accédez. ABE s'avère être très convivial et possède un tas de petites aides qui vous permettront de comprendre et le fonctionnement de vos volumes n'auront plus de secret pour vous), ce logiciel surpasse ses concurrents. Sachez également que le soft est disponible entièrement en français et que l'auteur se fait un devoir de répondre, à tout moment, à vos interrogations au (16)-73-93-77-31.

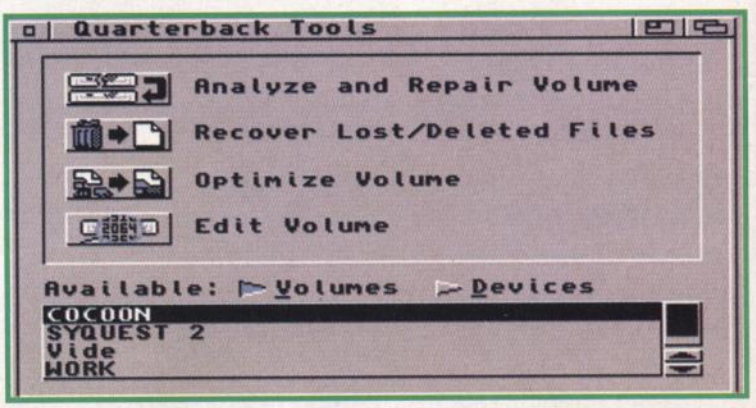
Un excellent logiciel donc, qui vous rendra d'énormes services. C'est promis !





QUATERBACK TOOLS DELUXE

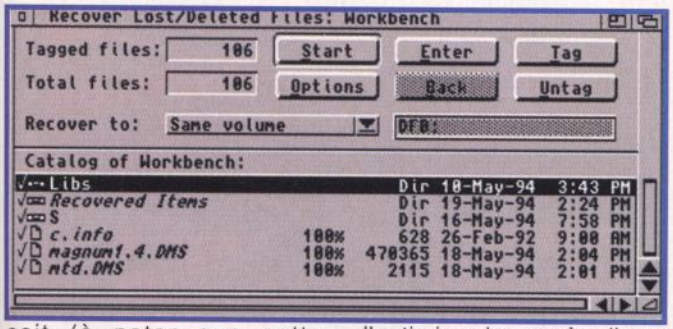
QBTools, de par sa conception et son objet, ressemble à Disksalve. Et pourtant, lorsque vous avez un volume à rattraper, ils peuvent s'avérer complémentaires, sans pour autant arriver aux résultats terrifiants d'A.B.E, je m'explique : lorsque l'on se retrouve bloqué sur une disquette avec l'un, l'autre peut récupérer les défaillances (comme une deuxième couche de peinture...). Comme vous pouvez le constater par vous-même, d'après les photos, QBTools est bien plus ergonomique, mieux présenté en somme. Vous avez à disposition quelques options relativement similaires à Disksalve ; à savoir que vous pouvez tenter de récupérer des fichiers effacés ("recover delete/lost files"), à condition bien-sûr de n'avoir rien sauvegardé par dessus ; je dis tenter mais contrairement à l'ancienne version, QBTools deluxe vous indique clairement (c'était pas le cas) quels fichiers vous pouvez restaurer et si vous pouvez effectivement le récupérer intact... autre amélioraton, il n'était pas possible (ou presque) de récupérer des données à l'intérieur d'un répertoire, chose désormais accessible (ouf !), j'en suis sûr, vous en êtes tous contents ! L'autre option similaire à celle de Disksalve, c'est la réparation du volume ("analyse and repair volume"), c'est-à-dire qu'il vous est permis de 'revalider' un volume qui ne l'était plus, et donc sur lequel vous ne pouviez plus sauvegarder quoi que ce



tamment savoir et comprendre ce que vous faîtes.

ABE peut lire et traduire les données en hexadécimal, en ascii, décimal, octal et binaire. A ce propos, une calculatrice intégrée au soft peut être utilisée a chaque instant pour résoudre vos problèmes de conversion.

Voici donc les principales fonctions d'ABE. Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie efficace (plutôt normal pour une ergonomie, non ?!) et son caractère éducatif (oui parce qu'a force de l'utiliser, le contenu



soit (à noter que cette opération peut être effectuée grâce à l'option Diskdoctor de votre Work-bench, voir "coin de la bidouille" du mois de mai). Pour la réparation de volume, vous pourrez effectivement corriger toutes les erreurs qui troublent le bon fonctionnement de la chose, mais tout en proposant une utilisation simple et rapide, le logiciel ne tentera pas de récupérer les fichiers endommagés (contrairement à A.B.E.), il les effacera tout bonnement.

Enfin, deux commandes qui n'existent par sur Disksalve : la première (EDIT VOLUME) est un éditeur de secteurs qui vous permet d'éditer et de modifier le contenu de vos fichiers (là, classique). La seconde (optimize volume), vous donne la possibilité d'optimiser les accès-disque pour que vos logiciels s'éxécutent plus rapidement ; ceci est possible par une défragmentation des fichiers car, si vous ne le savez pas je m'empresse de vous l'apprendre, lorsque vous enregistrez un fichier, celui-ci ira combler les 'trous' libres de votre support (D7, DD, syquest...) de telle façon qu'au bout du compte, un gros fichier peut être décomposé en quelques dizaines de fragments ; aussi, à chaque fois que vous le relirez, la tête de lecture va perdre du temps à rechercher tous les morceaux éparpillés (petite précision : sur 1200 et 4000, la gestion des fichiers sur disque dur a été optimisée et ne laisse pratiquement plus de fragmentations)

Finalement, QBTools deluxe est bien pratique et constitue un bon investissement, mais attention à ne pas flinguer de disque dur en utilisant la défragmentation des fichiers (j'en sais malheureusement quelque chose !).

IMRE ET CYRIL

MAIS DE QUOI Y CAUSE LE GARS ?!?!

Bit = un élément binaire soit 1 ou 0. Tout bête !
Binaire = ce système effectue les calculs sur une base 2. Seuls les chiffres 0 et 1 sont utilisés.
Octet = 8 bits qui, généralement, correspondent à 1 caractère.
Bloc = habituellement 512 octets représentant une unité logique. Correspond également à la plage marquée d'un fichier de texte.
ASCII (American Standart Code for Information Interchange) = format de texte standard. Permet l'échange de données et d'informations entre différents types d'ordinateurs (PC, MAC, Amiga...). Ah c'qui c'est bien !
AmigaDOS = système d'exploitation de la plus belle machine du monde. C'est le coeur du système informatique.
Volume = Partition de disquette ou de disque dur.

Imré et Cyril = à votre service !



AVIS

Sans vouloir influencer qui que ce soit (loin de moi cette idée !), j'apprécie particulièrement la simplicité de QuaterBack Tools deluxe ; il est facile à utiliser, pratique et bien présenté. Par contre, si vous voulez vraiment un instrument puissant de réparation, y'a pas à dire A.B.E éjecte ses concurrents. La prise en main est délicate mais, une fois plongé dedans, ce ne sera plus pour vous qu'une question de routine, surtout que la doc est bien sympa-thique. Vous avez aussi une tripotée d'utilitaires indispensables fournis avec le logiciel (antivirus, éditeurs de secteurs ou de textes...) ; déjà pour ce concoctage savament selectionné, ça vaut le coup de se le procurer. **IMRE**



AVIS

Honnêtement, c'est DISKSALV que j'utilisais régulièrement pour résoudre mes galères de disks. Aujourd'hui, terminé ! J'ai découvert ABE et, c'est certain, je ne jurerais à présent que par lui. Plus simple (après lecture du manuel, bien sûr), mais surtout plus puissant, Artiodactyl Block Editor est, sans aucun doute, le plus efficace des trois. C'est également le seul à être en français (doc et logiciel). Mais son plus grand intérêt réside dans le fait qu'à la longue, vous n'avez pas fini d'en apprendre toujours davantage sur la structure de vos volumes, sur l'amigados et sur la programmation en assembleur. A l'inverse des deux autres qui travaillent en secret, sans jamais réellement vous indiquer ce qui se passe. Ah les vilains !

CYRIL

TITRE	A.B.E	Q.TOOLS DELUXE	DISKSALV
PRESENTATION	92	89	84
PRISE EN MAIN	78	85	83
ERGONOMIE	94	92	89
RICHESSE DES OPTIONS	98	91	87
EFFICACITE DES OPTIONS	97	88	86
Fiabilites DES COMMANDES	96	94	92
RAPPORT QUALITE / PRIX	92	85	82
VERDICT INITIATION	79	88	89
VERDICT PRO	97	88	82

TITRE	A.B.E	Q.TOOLS DELUXE	DISKSALV
VERSION	3.056B	2.2	2.11.25
CONFIGURATION MINI	WB1.3 DD	WB2.04	WB2.04
LANGUE	Fra	Ang	Ang
ECRAN de SECTEURS	Oui	Non	Non
Optimisation d'un volume	F/98	A/82	A/71
DOC	Non	Oui	Non
PRIX	690F	590F	490F

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

CD DEMO 1 ou 2
CDPD 1, 2 ou 3
17 Bit Coll. 2
Multimedia Tool Kit
199 Frs

17 Bit Coll. 1 (2 Cd) 299 Frs

CD Aminet 149 Frs

NOW GAMES Vol. 1
NOW GAMES Vol. 2
NOW GAMES Vol. 3
Les mégas nouveautés du mois
3 CDs pour votre console CD32
Sur chaque CD, vous trouverez
100 jeux du domaine public, ainsi
que des dizaines de démos.
199 Frs le CD
(Souris recommandée)

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

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

POUR CD32 **399 Frs**

SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
580 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

RUBRIQUE DP

5.01 UCHESS

Ce jeu est, comme vous vous en doutez, un jeu d'échecs. Il est très bien fait, avec un très joli plateau marbré et des pièces classiques superbement travaillées. Ceux qui ne savent pas y jouer peuvent arrêter de lire ce texte, bien que ce logiciel est un formidable professeur pour assimiler les bases de ce splendide jeu de réflexion que sont les échecs grâce à son mode aide qui vous indiquera où il faut jouer. La difficulté est bien dosée, ce qui fait qu'il s'adresse aussi bien aux amateurs qu'aux élèves confirmés. Le temps de jeu est limité à dix minutes par personne mais, je ne sais pas pourquoi, j'ai l'impression que mon compte à rebours défile plus vite que celui de l'ordinateur. Une version pro est disponible sur la disquette mais elle ne demandera pas moins de six méga de mémoire. Oui, oui, vous avez bien entendu.

5.02 KLONDIKE DELUXE AGA

Voici la nouvelle version 256 couleurs de ce jeu de cartes qui nous a fait passer de très agréables moments. Pour ceux qui ne connaissent pas le Klondike, plus communément appelé Chat-oui, j'explique le principe, ce qui n'est pas évident. Il faut aligner les cartes en ordre décroissant (Roi,



Dame, Valet, Dix...) tout en alternant le rouge et le noir. Ce qui pourrait donner Roi rouge, Dame noire, Valet rouge... Mais en même temps, il faut les aligner dans un ordre croissant (De l'As au Roi) et ceci par " couleur " soit Carreau, Coeur, Trèfle et Pique. Mais le plus simple pour comprendre ce jeu, est encore de l'acheter et d'y jouer ; croyez-moi, vous ne serez pas déçus de votre investissement.

5.03 GAME GALORE Vol. 15

Une compilation de six jeux plus ou moins bien, soit FIGHTING WARRIORS: une nouvelle version, plus que mauvaise, de Street Fighter avec les mêmes coups spéciaux que RYU. GIRL ACTION : Un space invaders amélioré par rapport à celui de la console Atari 2600. HB POKER : Un jeu de Poker,



comme son nom l'indique, très bien fait mais très vite lassant, et en plus, on ne peut pas y jouer à plusieurs. KLONDIKE 1.3: Une des première version de ce jeu présenté un peu plus haut. C'est le modèle encore en dessous de la version qu'a Gérard sur son HD. ATOMS : Un très bon jeu de réflexion où le but est d'éliminer l'adversaire du plateau en faisant exploser ses pastilles. CYBERNETIX: Superbe shoot-them-up qui était d'ailleurs présenté sur la disquette ACONCEPT n∞3. Rien que pour ce jeu, la disquette vaut la peine qu'on la regarde à deux fois.

5.04 WACKO JR IN WONDERLAND

Ce jeu peut paraître minable au premier coup d'oeil, ce qui est partiellement vrai étant donné que l'idée n'est pas originale du tout, les graphismes sont plus que simplistes, et le son n'est pas terrible du tout ; il n'y a que l'animation des sprites qui sont très bien réalisés (mouvements de jambes...), ce qui rattrape un peu la réalisation de ce jeu. Le but est de détruire tout ce qui bouge sans hésitation et sans exception, car il arrive que les monstres soient plus rapides qu'on ne le pense. Enfin, de



petits magasins sont parsemés le long de votre chemin, dans lesquels vous pourrez faire le plein de bonus en les achetant avec les fruits et légumes que vous aurez ramassés durant votre périple. Des fruits ? Mr Balladur aurait-il échoué avec son GATT ?

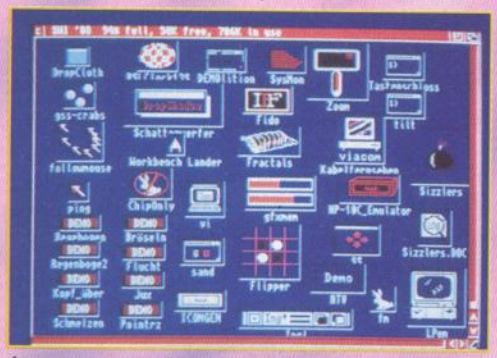
5.05 HOœ SAGA (3 Disquettes)

Le groupe néerlandais HOœ TEAM nous a pondu un petit chef-d'oeuvre du nom de HOœ SAGA. Cette démo est haute en couleur, pleine d'humour noir (ils se foutent de la gueule de STAR TRECK, en faisant mettre en orbite l'USS Enterprise autour d'une planète dont la population n'est composée que de filles de basse vertu et l'équipage, si fidèle au capitaine d'habitude, déserte le vaisseau pour aller se rouler dans la luxure. On nous y présente aussi HOœ, un petit extra-terrestre, qui se ballade au début avec un jetpack sur le dos, puis à pied. Si tout marche bien pour le groupe, ce petit personnage, pourrait devenir le héros d'un jeu de plates-formes commercial que vous retrouverez peut être bientôt sur vos Amiga. Retrouvez le sur les animations qui parsèment les disquettes, qui sont d'ailleurs très rapides, on peut même dire qu'elles décoiffent. Si le jeu qu'ils veulent faire est à la hauteur de cette démo, alors je peux dire qu'il révolutionnera le genre. Le tout est accompagné de musiques en tout genre (Techno... mais aussi des musiques plus douces). Il est dommage de voir

toujours les mêmes engrenages entre les changements de séquence. Vous pouvez vous la procurer les yeux fermés.

5.06 SWI'88

Cette disquette est remplie de gadgets aussi inutiles qu'amusants. Le problème est qu'elle est tout en allemand, mais on n'est pas obligé de connaître la langue pour apprécier ceux-ci. La plupart semble vous empêcher de travailler sur votre Workbench, mais ils créent en fait de faux écrans avec divers effets (écran qui fond, icônes qui rebondissent dans tout l'écran...), d'autres affectent la souris (ils la rendent incontrôlable ou, le plus drôle, elle repousse les icônes dont le pointeur s'approche trop près). Il en reste quelques uns qui rendent votre Amiga jusqu'au prochain reset comme ces petites balles qui dévorent votre



écran ou vos fenêtres si vous en ouvrez, n'est ce pas Gérard? Enfin, cette disquette est bourrée de gadgets dans ce genre-là et croyez-moi, qu'est ce qu'on s'amuse avec des conneries pareilles, surtout si vous avez un pote avec un disque dur, vous lui installez un des gadgets dans le répertoire WBstartup du System et quand il allumera son Amiga, Surprise ! Cette disquette est faite pour ceux qui aiment ce taper de bons délires.

5.07 COMMUNICATE

Voici un logiciel très bien présenté qui peut être utile dans certaines situations



de la vie courante (dommage qu'il n'y ait pas d'Amiga portable !). En fait ce logiciel vous apprend à communiquer non pas avec les extra-terrestre, mais avec les sourds, muets et aveugles. Plusieurs langages sont proposés: à une main, à deux, le morse, le braille, les drapeaux... Une disquettes dont aurait eu besoin Bruce Willis dans 58 minutes pour vivre mais il n'avait pas emporté son Amiga (Grossière erreur). Vous pouvez demander au logiciel la traduction de lettres, de mots ou carrément de phrases, voire de textes. Pour l'exploiter à fond, je vous conseille d'apprendre tout d'abord l'alphabet pour ensuite passer aux choses sérieuses. A titre d'exemple, j'arrive presque à dialoguer avec certains membres de la rédaction. Alors vous voyez, avec un peu de volonté on arrive à tout.

5.08 X-BEAT PRO

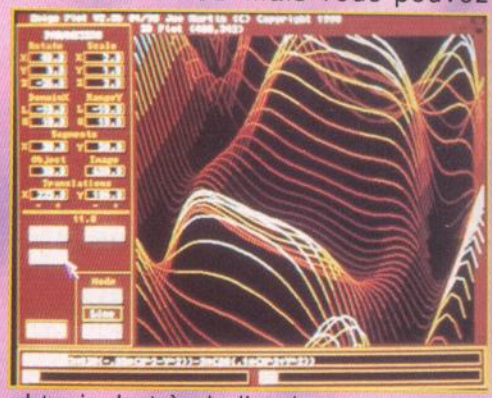
Non, non, ce n'est pas une des innombrables disquettes érotico-porno du domaine public, mais une disquette musicale ; alors musiciens amateurs ou confirmés, REVEILLEZ-VOUS, cette disquette est pour vous, que vous le vouliez ou non. Cette disquette n'est rien d'autre qu'une boîte à rythme avec



quatre super séquences: NO LIMITS du groupe 2 Unlimited, HIP-HOP, OCTAVE et TRONIX. Toutes sont très speed et il faut aimer les percussions. Ca rend d'ailleurs très bien sur les nouvelles enceintes que s'est installé Imré sur son monstre de A1200. Avec X-BEAT PRO, vous pourrez composer, écouter, repiquer ou recomposer les rythmes de vos chansons préférées. Toute une panoplie d'instruments de percussion est disponible. Une disquette de bonne qualité pour les mélomanes en herbe que vous êtes.

5.09 PLOTTERS

Un traceur de fonctions mathématiques en trois dimensions. C'est très agréable à regarder et l'interface utilisateur est rapide à prendre en main. Vous allez me dire qu'il faut en avoir l'utilité car on ne s'amuse pas tous les jours avec des fonctions en 3D mais vous pouvez



obtenir de très belles images pouvant être sauvegardées au format IFF pour que vous puissiez les regarder à loisir, à l'aide d'un utilitaire du genre de Directory Opus, ou autre. Trois utilitaires sont présents sur la disquette qui ont à peu près la même fonction mais on ne peut voir leurs différences qu'en les utilisant: APLOT20B, PLOT et PLOT XY. Ils calculent la fonction par sa dérivée mais il vous faudra la faire à la main car il n'y a pas de programme qui vous évite cette tâche laborieuse. La arp "librairie" (Loi Allgood oblige!) est présente sur la disquette ainsi que son programme d'installation, eh oui! Une disquette qui vaut vraiment le coup d'oeil.

5.10 ASSASSIN GAMES Vol. 89

Ce nouveau volume du groupe ASSASSIN regroupe trois jeux plus ou moins intéressants dont un casse-briques, un jeu d'action et un jeu de société : MEGABALL 2.01, ce jeu a fait parlé de lui dans le monde du domaine public ; en effet, il pourrait être un jeu



commercial mais , apparemment, les auteurs ne le souhaitent pas. Un créateur de tableau y est même présent, ainsi que quatre tableaux prêts à l'emploi. X-FIRE, une nouvelle version du jeu existant sur C64 - il y a de cela au mois six ans, dans lequel vous pilotez un petit vaisseau dans un

tableau à la Pacman, et où vous devez éliminer tous les vaisseaux ennemis que vous rencontrez à l'aide d'un tir minable (que vous pouvez augmenter à l'aide des bonus apparaissant de temps en temps). On est vite débordé. Et pour finir l'adaptation micro du jeu CLUEDO qui porte d'ailleurs le même nom. C'est une réplique très bien réalisée, mais ce n'est marrant qu'à plusieurs. Le but est de trouver qui est l'assassin parmi les joueurs à l'aide d'indices collectés dans les différentes pièces. Cette compilation est à avoir surtout si on ne possède pas encore MEGABALL.

5.11 FREEPAINT V.37.00

Un logiciel de dessin inspiré de Deluxe Paint, jusqu'à la représentation des outils. Vous pouvez faire pratiquement tout ce qu'il est possible de faire avec DPaint sauf quelques effets sinon, à quoi ça servirait que les revendeurs proposent un logiciel à prix non négligeable, si on pouvait le trouver dans le domaine public à un prix ridicule. On peut même y faire jouer des animations ; bien sûr, il faut qu'elles soient simples et ne pas s'attendre à des résultats extraordinaires. Vous pourrez en juger par vous même grâce à l'animation, aux sept images et aux



douze brosses fournies avec le logiciel. Mais je suis quasiment sûr que l'on peut faire beaucoup mieux avec. Il est dommage tout de même de ne pas avoir directement accès aux différentes tailles de pinceaux (au moins une chose qui n'est pas repiquée de DPaint). Un logiciel pour les débutants en infographie, sinon pour les autres je conseillerais DPaint ou PPaint.

5.12DEMOLISHER UTIL DISK 5

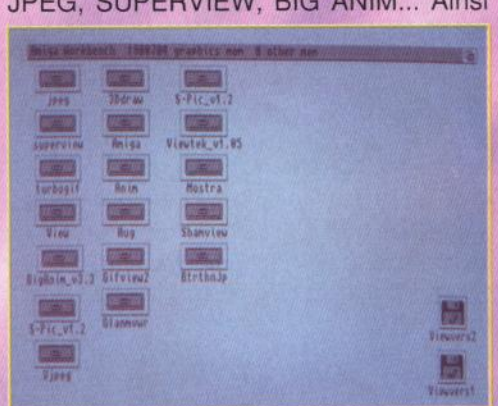
Voici la dernière compilation, à ce jour, d'utilitaires du domaine public du groupe DEMOLISHER. A son lancement, la disquette nous indique que 209 fichiers sont disponibles. Au début, à la rédac' on l'a prit à la rigolade, mais quel ne fut pas notre désarroi lorsqu'on s'est aperçu que c'était vrai ! D'ailleurs on aimerait savoir comment ils ont réussi à loger tout ça sur une seule disquette.



Les utilitaires sont très divers (blankers, afficheurs de textes ASCII, boot, coders, compacteurs, destructeurs de virus...) soit un total de 175 utilitaires et 34 documentations de programmes du DP qui ne sont pas obligatoirement présents sur la disquette. Elle s'adresse à tout le monde et peut-être plus particulièrement aux coders. Cette disquette est à posséder impérativement, même si on en a pas l'utilité, rien que pour pouvoir dire à nos confrères PCistes: "Alors, vous n'en faites pas autant, hein ! "

5.13 VIEWVERS (2 Disquettes)

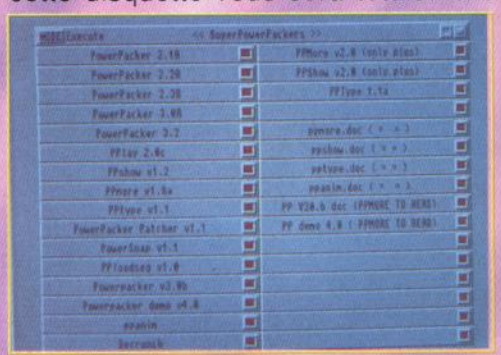
Que veulent dire JPEG, GIF, IFF... mais non, ce ne sont pas les abréviations des partis politiques du fin fond de la galaxie, mais les différents formats d'images. Pas moins de 17 afficheurs d'images de différents formats composent ces deux disquettes avec, pour ne citer que les plus grands : MOSTRA, VIEWTEK, TURBOGIF, JPEG, SUPERVIEW, BIG ANIM... Ainsi



que deux autres utilitaires de vocations tout à fait différentes : QED, pour lire les documentations détaillées des viewvers, et une copie du SHELL qui est d'ailleurs présente sur votre Workbench pour exécuter certains d'entre eux. Ces disquettes peuvent être très utiles : un copain vient chez vous avec plein de photos de Claudia Shieffer en maillot de bain, vous n'avez pas de viewver, vous êtes dégouté et vous vous maudissez de ne pas vous en être procuré plus tôt. Enfin tout ceci peut être évité si vous vous appropriez ces deux disquettes d'une qualité quasi-irréprochable très rapidement.

5.14 SUPERPOWERPACKERS

Voici une disquette pleine de cruncher ou compacteurs (le but est de diminuer la taille des fichiers présents sur une disquette DOS pour gagner de la place sur celle-ci) mais pourquoi plusieurs compacteurs sur une disquette ? Et bien tout est une question de goût, et puis chaque compacteur fait gagner plus de place qu'un autre pour un type de fichier. Certains ne compactent que les fichiers exécutables... Enfin si vous n'utilisez votre Amiga que pour le jeu, cette disquette vous sera totalement



inutile, par contre les créateurs (dessin, texte...) seront ravis de pouvoir loger sur une disquette environ 1,5 fois ce qu'ils y mettaient avant. L'utilisation d'un compacteur est simple (il n'y a, en gros, que trois commandes à faire pour compacter à peu près correctement : lire le fichier, le compresser et le sauvegarder) et ce n'est donc pas trop ennuyant à utiliser.

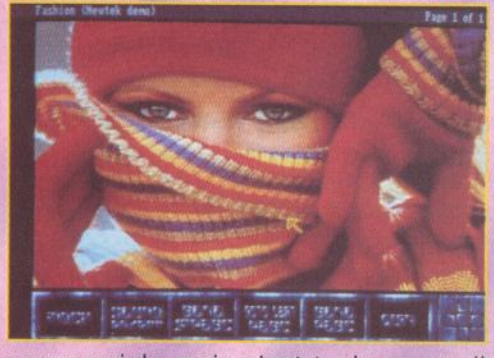
5.15 MORE THAN DESIGN

Un slide show de 18 images de qualité moyenne en général, à part quelques-unes qui sortent du lot. Il est réalisé par le groupe ANALOG qui s'est inspiré des héros de bandes dessinées japonaises (oui, on sait Franck qu'il n'y a pas que toi qui lit Ranma 1/2 et que c'est instructif, mais on fait ce qu'on peut avec ce qu'on a, n'est ce pas ?). Les thèmes principaux sont ceux du jeu de rôle (guerriers, château...) et l'humour (caricature du français moyen, la banane...). Il est agréable à regarder et si par hasard une image ne vous plaît pas, et bien on peut choisir grâce à un

menu déroulant celle que l'on veut regarder. Si vous essayez de lancer la disquette par le Workbench, ne vous inquiétez pas si elle semble vide car elle est en fait autobootable, c'est d'ailleurs la première fois que je vois une disquette qui paraît vide alors qu'elle ne l'est pas ! C'est bizarre, il faudra que je demande aux professionnels de la rédaction.

5.16 MAGNUM 1.4

Quel utilisateur d'Amiga n'a pas rêvé de travailler chez AMIGA CONCEPT ou chez son concurrent. Et bien vous allez pouvoir créer vous même VOTRE mag' à l'aide de MAGNUM. Bien sûr, il ne pourra pas être à la hauteur des magazines distribués par voie



commerciale mais c'est toujours ça, il n'y a qu'à regarder le magazine de BELIER PRODUCTION. MAGNUM vous proposera de fonder votre fanzine (journal à but non lucratif) sur disquettes, ce qui vous épargnera les journées devant la photocopieuse, les soirées agraphage des feuilles, et en plus ça vous coûtera moins d'argent. Je peux vous le dire ayant été moi-même un des rédacteurs de FURAX FANZINE, avec un peu plus de la moitié de notre rédac'. Et puis sur disquette, on peut y mettre ce que l'on veut (musique, images, couleurs...). Un jour vous ferez peut être comme nous et créerez un magazine (un vrai de vrai !). Pour ceux qui arriveront à un bon résultat à l'aide de cette disquette, ou sans d'ailleurs, envoyez-nous vos oeuvres et on les présentera à tous les lecteurs. Notez ceci : "Il n'y a pas honte à avoir de ses oeuvres car on ne sait pas si les autres sont capables d'en faire autant ! "

5.17 MAGNETIC FIELDS CHIP MUSIC FESTIVAL

Voici la compilation des meilleures musiques produites au cours de ce festival musical. La disquette comprend une quarantaine de musiques venues d'un peu partout (films, jeux, ou tout simplement imagination de leur compositeur), le nom du créateur étant bien entendu cité en face de sa création, il est facile de retrouver les morceaux que l'on cherche. Les rythmes musicaux sont variés allant du doux au hard, en passant par le Rock ou la Techno ; on peut d'ailleurs remarquer que chaque compositeur à son style et qu'il n'en



démord pas. En arrière-plan, des figures géométriques passent en tournant sur elles-mêmes en pseudo 3D ce qui rend ce music disk intéressant ainsi que l'équaliseur qui suit bien sûr le tempo du morceaux choisi. Un très bon music disk pour les accros.

5.18 MEGASCOPE

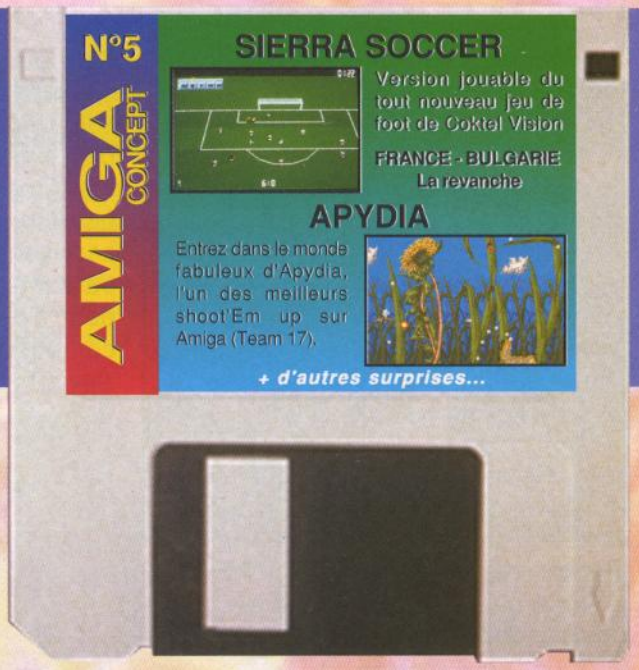
Un petit util disk composé de quatre mini-programmes très sympathiques. DARKPLAY : un joueur de module au format Protracker, ou équivalent, avec tout un tas d'option qui rendent ce logiciel très agréable, comme l'équaliseur auquel on peut donner plusieurs tailles... Et puis c'est génial de pouvoir écouter de la musique en travaillant (car il est, bien sûr, en multitaches). ZODIAC : un économiseur d'écran que vous lancez lorsque vous avez oublié de racheter des disquettes, et que vous avez un texte de dix pages que vous ne pouvez donc pas sauvegarder. Il vous fera aussi découvrir la constellation de votre signe astrologique étant donné que tel en est le thème. ICONEDITOR : un très bon éditeur d'icônes qui vous permettra de changer les traditionnels contre des icônes plus cools. LOOKER : un programme qui cherchera un fichier donné dans le répertoire que vous voulez. Un bon utilitaire pour retrouver un logiciel lorsqu'on ne sait plus où il se trouve.

Et voilà pour ce mois-ci, et je vous ferais remarquer que la rubrique s'améliore de numéro en numéro (plus de pages, des textes plus détaillés, plus de photos et une plus belle mise en page !). Toutes ces disquettes sont disponibles soit chez BAB MICRO CENTER que l'on ne présente plus et l'association INTERCEPTOR, dont je vous donne les coordonnées en fin de colonne, je les remercie tous deux pour leur sympathique coopération à l'élaboration de cette rubrique. Vous aussi, Chers lecteurs, si vous êtes créateurs, envoyez-nous vos oeuvres tel qu'elles soient (images, démos, utilitaires...) nous nous ferons une joie de les présenter dans cette rubrique. Mais je vous préviens, je les jugerais avec impartialité. Sur ce, je vous laisse continuer en vous souhaitant une agréable lecture.

David

INTERCEPTOR
13, Avenue Jean Jaurès
73000 CHAMBERY

LA DISQUETTE
D'AMIGA CONCEPT



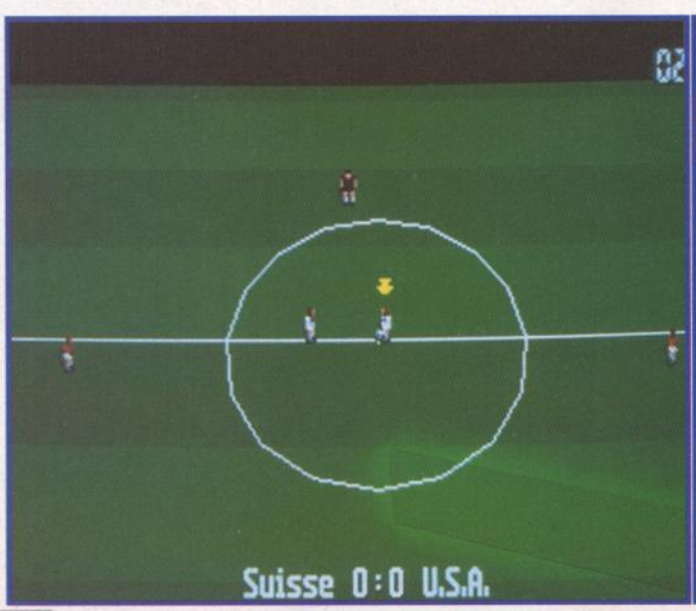
Et hop ! Une nouvelle disquette encore plus démente. On vous gâte ce mois-ci, non ? Mais non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien de SIERRA SOCCER (version démo bien sûr !), le jeu de foot qui écrase les meilleurs du genre. Alors, vous pensiez qu'il n'était pas possible de faire plus fort que SENSIBLE SOCCER ou que KICK OFF n'est-ce pas ? Insérez très vite le disk dans votre lecteur. Vous verrez, vous n'allez pas vous en remettre.
Vous avez la possibilité, dans cette version, de jouer contre la Bulgarie. Rappelez-vous, la France a sa revanche à prendre, non ?



Pour vous dire comment le jeu est prenant, toute la rédac' n'arrête pas d'organiser des méga-tournois. C'est le délire ici, on ne mange plus, on ne dort plus, on ne bosse pl... si si, on bosse quand même !
Tenez, même Leyla ne le lâche plus ! Je rappelle à ceux qui ne suivent pas que Leyla est une gonzesse. Mais si, je vous assure ! Alors si même les nanas se mettent à jouer à ce jeu, vous comprendrez facilement que celui-ci est un top ! Et puis, vous le savez maintenant, nous organisons à la rentrée un gigantesque tournoi. Va falloir vous entraînez parce qu'il va y avoir bagarre. Aïe aïe aïe, ça va saigner sur la pelouse !
Pas de doute, ce jeu va faire un carton !

On ne s'arrête pas là. Oh non ! Alors à l'occassion de la sortie d'APYDIA version budget, nous vous offrons une version démo de celui-ci.
Ca c'est du shoot them up ! Qui plus est, véritablement original. En effet, vous incarnez une abeille, qui bousille bourdons, guêpes, araignées, papillons et compagnie. Tout ceci, avec une maniabilité, des graphismes et une musique exemplaire.
Bref, une valeur sûre.

Voilà, en attendant la prochaine disquette, je vous souhaite la meilleure éclate qui soit sur votre Amiga. A+...





RETROUVEZ AMIGA CONCEPT AU :

36.68.74.08



COUR



UN PLAYBOY !!!

Cher Amiga Concept, J'aimerais vous faire part d'une toute petite remarque concernant votre revue :
Pourriez-vous, s'il vous plaît, accompagner la playmate de votre disquette, d'un playboy ? Vous pourriez, par exemple, digitaliser une scène d'amour entre une playmate et un beau playboy, ou alors mettre un Apollon en premier et une nenette après ? (ou éventuellement l'inverse...). Un représentant du beau sexe fait partie de votre équipe alors posez-lui la question ! Si vous n'êtes pas encore convaincus, alors pensez aux milliards de femmes frustrées qui contemplent votre gonzesse, ou encore au millions d'homosexuels qui ne peuvent apprécier les formes généreuses de vos femelles en rut ! Néanmoins, je vous fais plein de gros bisous ! A bientôt !
Magalie Pétairéucit (?)

PS : Pour vous faire une idée de celle qui vous embrasse, sachez que je suis relativement très belle, que j'ai de très gros seins et que j'ai un air de ressemblance avec Claudia SCHIFFER...
PPS : Savez-vous combien coûte la dernière version de PAGE STREAM fonctionnant avec Workbench 1.3 ? Et aussi combien coûte la mise en place du système 2.0 ? Enfin, je voudrais savoir si d'autres jeux en 256 couleurs (comme Shadow of the Beast) sont prévus (sur A500) pour les mois à venir.
PPPS : Il y a une subtilité dans mon pseudonyme (car c'est un pseudonyme ! Le "T" à la fin ne se prononce pas !).

Ma chère Magalie, j'ai dû bien préciser à notre Responsable de Pub, Gérard, que ton nom était un pseudonyme. Il ne me croit toujours pas, et en ce moment il s'énerve sur le minitel pour avoir ton numéro de téléphone. En ce qui concerne le playboy, on ne peut malheureusement pas combler ton fantasme, mais tu peux nous envoyer tes coordonnées, ou passer directement à la rédaction, on se fera un plaisir de te donner quelques slide-shows masculins (Gérard s'est même proposé...). Pour ce qui est de PAGE STREAM, saches que la dernière version en date, compatible 1.3 et qui se trouve être francisée, n'est autre que P.P.M v 1.8 ; d'un point de vue personnel on te conseille d'abord l'acquisition d'un 1200, tu pourras ainsi utiliser la version 2.2 et profiter d'un gain de vitesse considérable... parce que sur 500, la PAO rimera plus avec casse-tête qu'avec convivialité. Pour Shadow of the Beast, il faudrait qu't'arrêtes de fumer les câbles de ton 500, parce qu'il n'y a jamais eu plus de 64 couleurs (et encore...) ; à la rigueur sur 1200 et dans une future version hypothétique, on aura peut-être le plaisir d'y voir 256 couleurs. Au moins, t'auras peut-être l'impression qu'il y en a plusieurs milliers...

P.S : La prochaine fois, envoies-nous ta photo (dans la tenue de ton choix... si tu en prévois une !).

UN DE PLUS !

Chers Amigaïstes, c'est grâce à un magazine concurrent que j'ai découvert le vôtre au second numéro et lors d'une ballade à Lille.
D'agréables présentations, les jeux sont aussi très bien expliqués. Toutefois, même si cela n'est pas votre rôle, la présentation rapide de petits programmes utilitaires ou éducatifs ne sauraient nuire à l'ensemble. Pensez-y !
Je vous joins à ce courrier votre enquête et vous encourage vivement à poursuivre votre aventure.
Mais quel dommage de ne pas vous trouver sur le marché, conséquent de la Belgique. Devrais-je attendre une ballade épisodique en France pour pouvoir me fournir un nouveau numéro ? Et si j'en ratais un en cours de route ? Y avez-vous songé ? Et comment vais-je me procurer votre (vos) disquette(s) ?
Encore une fois je vous encourage et vous dis bravo, mais s'il vous plaît, dites-moi comment ne pas vous perdre de vue (sur un air larmoyant !). Merci
Patrick JOLY

Ben alors mon "petit" Patrick ! Faut se mettre au courant. Même si tu n'as qu'un seul de nos numéros, tu devrais savoir qu'on peut s'abonner à notre magazine... Cela te permettrait de ne pas nous perdre de vue, comme tu dis. Dans nos trois formules d'abonnement, il y en a sûrement une qui te convient ! Saches qu'une disquette est fournie avec le magazine chaque mois et qu'en étant en Belgique, tu n'as qu'a nous envoyer 85 francs de frais de port en plus en t'abonnant pour tout recevoir (exemple : dans la Formule 1, l'abonnement est de 275Frs ; pour toi il sera donc de 275 + 85 = 360Frs TTC ; en francs français bien sûr !). Mais au fait, as-tu bien lu notre magazine ? Parce que pour ce qui est des petits programmes utilitaires, on en a régulièrement dans notre rubrique DP. Par contre, les programmes éducatifs sont très rares, et ceux qui sortent passent pour la plupart inaperçus, alors bon... J'espère que toutes ces réponses te satisferont et qu'on recevra bientôt ta demande d'abonnement. Allez, au revoir !

DES CRITIQUES !!!

Ce qui va suivre ne va pas vous plaire comme toutes les critiques.
D'abord un point à votre actif ; la disquette est remplie de bons jeux et d'utilitaires, mais la photo du mois de mai est un peu minable, un cul c'est rien qu'un cul on préfèrerait avoir une gonzesse entiére, enfin ce que je voulais dire est que sans disquette j'achèterais pas votre mag, parce qu'il est plutôt nul. D'abord il est bourré de fautes d'orthographes (page 24 N°4 "on peut çe faire une semaine...", un exemple parmi d'autres aussi lamentables? une personne qui fait de l'informatique devrait avoir compris la necessité d'une bonne maîtrise du langage ("syntax error"?). En plus (plutôt en moins) il a pas beaucoup de pages, les tests sont pourris, et on a vraiment

RIER DES LECTEURS

rien à foutre de votre vie et de vos photos remplacez par plus de photos des jeux. Connaissez-vous la programmation? Soit vous la connaissez pas, ou soit la connaissez, dans les deux cas je présume que ça explique qu'il n'y à pas de rubrique consacrée à ce sujet.
Enfin vous avez eu une bonne idée de nous parler des magazines étrangers ça nous fait rêver de ce que nous n'avons pas en France, parce qu'Amiga Format c'est un monument à côté d'Amiga Concept (NDLR: ça c'est l'auteur qui l'a souligné).
Franchement, j'éspère que vous saurez dépasser vos défauts de jeunesse si vous voulez survivre, car la presse dédiée est aussi importante à Amiga que les logiciels.
Je suis désolé de constater qu'Amiga Concept est un magazine que je peux jeter sans aucun remords après l'avoir regardé.
Une question: Comment fait Séverine pour vivre au milieu d'une bande de névrophates que sont les fans d'Amiga (je le sais, j'en suis un) ?
Sans rancunes, j'éspère.
Jean-François (Pardonnez mon style un peu bâclé j'suis pas journaliste comme vous)

Heureusement! J'imagine bien la réaction des lecteurs nez-à-nez avec une lettre comme celle-ci, essayant de déchiffrer des paragraphes dépourvus de cohérence et de sens, et où la ponctuation a été pratiquement abolie (Pauvre Molière! Il doit se retourner dans sa tombe). Chez Amiga Concept, les textes des rédacteurs sont lus et relus afin d'éliminer les fautes de français qui s'y sont glissées. Cependant, ce travail ne sert à rien lorsque l'ordinateur de la PAO s'amuse à nous ressortir les premiers essais dans la mise en page finale. Cela ne retire rien à la clarté et à l'intérêt du magazine.
En ce qui te concerne, tu pourras toujours nous réécrire car la maison tient compte de toutes les critiques. Pour conclure, avant de reprendre ta plume, économise donc l'achat de deux ou trois Amiga Concept et cours t'acheter un Bled ou un Bescherelle.

Point de vue d'un lecteur :

Voilà, j'ai commis l'irréparable, j'ai craqué pour une Super Nintendo, après quelques années de bons et loyaux services de mon Amiga 500. Pourquoi ? Entre autre, la lenteur des derniers jeux sortis sur mon A500... J'ai tenté d'acheter un A1200 , ou même une CD32, mais où est le "+" dans les jeux ? Pour la plupart ce ne sont que des versions A500/A600. Alors pourquoi acheter un A1200 ou une CD32 à 2500 Frs, si c'est pour, au final, ne trouver que des jeux consoles, du même genre que ceux qui tournent sur une Super Nes à 700 Frs ? Bref, désireux d'évoluer vers plus de puissance, de meilleurs graphismes, je n'ai pas trouvé de réponse chez Commodore. Mon intelligence limitée ne me permet pas de comprendre pourquoi les grosses têtes de Commodore ont sorti un 500+ et peu de temps après, un 600. Vous croyez que ce sont les même qui, chez Atari, ont sorti un ST puis un STE et un Méga ST, pour enfin aboutir au Falcon ? Le 1200 est une bonne machine à tout faire, mais pour parler gros sous, elle n'est pas compétitive. En machine de jeux, elle se démarque à peine d'une Super Nintendo, et en machine professionnelle, un PC fait aussi bien (bien que souvent largement plus cher). On ne peut pas comparer le 1200 aux PC tous habillés. Pour avoir la même qualité graphique, il faut déjà rajouter un écran, le minimum est un moniteur de type CGA, au prix d'un VGA PC. Sans compter l'indispensable disque dur. Au total, on se rapproche du prix d'un PC. Je regrette la disparition de CBM France. Déjà, on ne trouve plus l'Amiga qu'à la FNAC, ou en occasion. Fini chez Darty, fini chez Conforama (mais ils ont la CD32), fini chez Intersound... Fini l'Amiga ? Je veux croire à la CD32, mais je ne l'achèterai pas pour des jeux du style Dragon's Lairs, ni pour des jeux dont on peut en coller 600 du même style sur un CD (capacité CD = 600 Mo, place prise par Elite II = 1 Mo). Mais pour des jeux comme Megarace, des jeux d'aventure style King Quest. Est-ce que d'autres joueurs se reconnaissent dans ce portrait de passion ? Où suis-je le seul à pester contre la politique des constructeurs et des éditeurs ? A m'interroger sur le futur des jeux ?...

VERGE Geoffroy (PARIS 10ème)

TANT DE QUESTIONS

Salut à toute l'équipe d'AMIGA CONCEPT !

1) J'ai un Amiga 500 1Mo je ne fais que des jeux mais je cherche un logiciel pour faire des images de synthèse. Lequel me conseillez-vous ?
2) Je pense que le disque dur est devenu indispensable. J'ai envie de m'en acheter un mais je ne sais pas de combien de Mo et sont-ils chers ?
3) Croyez-vous que l'Amiga va mourir (comme l'Atari) ? S'il ne meurt pas, arrivera-t-il à la hauteur du PC (Universe est prévu en 256 couleurs sur un simple Amiga).
4) Pourquoi Day Of The Tentacle n'est pas prévu sur Amiga ? Serait-il lent ?

Frédéric B. (Levet)

1) Pour faire de l'image de synthèse sur un Amiga 500 1Mo il faut d'abord du courage ! Si tu ne veux pas ou ne peux pas changer de config', choisis POV RAY (en DP), Sculpt 4D, Imagine ou Volumm 4D. Cela ne te reviendras pas trop cher puisqu'il faudra que tu utilises d'anciennes versions because sinon cela ne marche pas !
Mais bon, mieux vaut -je ne te le cache pas - changer de config' pour un meilleur rendu et une plus grande rapidité de calcul.

2) Et oui le disque dur est devenu indispensable même pour les jeux, n'en parlons pas pour les images de synthèse. Pour ton 500, je me suis renseigné, le seul dispo serait l'ALPHA DATA .Bien sûr, si un lecteur à une autre solution... Evidemment, si tu changeais de matos...

3) Toute machine est appelée à disparaître, mais tant qu'il y a un renouvellement il n'y a pas de raisons à ce que la marque disparaisse. Désolé de te l'apprendre si tu ne le savais pas, mais le 500 finira par mourir.
L' Amiga était dejà au niveau du PC ; tu le dis toi-même, Core DESIGN a bien réussi à faire un jeu en 256 couleurs sur un A500.

4) Demandes à M.LucasArts. Il n'est peut-être pas intéressé par le marché européen ?

PA

VENTES

(62)Vds A500 + 512Ko + Peritel + 20 originaux. Prix : 1500 Frs. Tél : 21 29 90 08 Après 20 Hrs

(93)Vds disque dur 120 Mo pour A1200: 1000 Frs; jeux pour A500/A1200, imprimante 300 Frs Bellay B.
Tél: 43 88 05 27

Vends Blitz Basic 2 (Version Anglaise) Etat neuf. Prix : 500 Frs Tél: 21 37 22 13

Vends KingQuest V (200 Frs) Populous + Sim City (150 Frs) International Athletics (100 Frs) Frugere Olivier 13 Bd Louis Terrier 28100 DREUX

Vends Amiga 500 + Nbrx magazines + joystick + Ext de mémoire: Le tous 1000 Frs Demander Soltis au
43 58 49 02

Vds jeux originaux avec doc Nombreux Wargames Strategie utilitaires à partir de 80 Frs: Kindwords 3: 120 Frs
Tél: 60 65 53 58 Coutellier Christian 10 rés. de l'orangerie 77310 PONTHIERRY

Vds Nbr jeux à bas prix pour plus d'info téléphoner au 20 35 44 81 Ad. 43 rue Marle la Chappele d'Armentiers 59930

Vds Amiga 500 + Extension + 200 jeux dont logiciels + 1 manette et boites de rangements 3500 Frs
Tél: 94 48 70 67

EXIT : Fanz pour A1200 Uniquement. 10 Frs. Contacter Dupouy Jo Av Gustave Caliot 40200 PONTENX tél : 58 07 47 05

Vds Kit Dynamite garanti 9 mois + Navigator + 100 Disquettes Vierge 2650 Frs Tél après 13 Hrs 84 76 62 23

Vds 10 très bon jeux originaux Amiga 500 détail possible de 80 à 110 Frs + Extension mémoire 72 Ko Amiga 500 200 frs tél: 69 48 91 66

Vds A500 + 1 Mo + Souris + Disks. le tout en très bon état. Laurent B 88 00 52 58 à HERBITZHEIM prix 2000 Frs.

Vends A500+512ko+moniteur 1084S+joystick+divers jeux en très bon état 2000F demander Christophe au 16-22 48 47 94

Vends Disque Dur Western Digital IDE 85MO 2 pouces et demi TRES PEU SERVI 2000F demander Stéphane au 43 04 24 91

Vends imprimante HP THINK-JET monochrome avec deux cartouches et le cable demander Lionel au 48 76 47 89

Vends divers jeux: 39 12 19 84

Vends DD GVP 120 Mo + 2Mo de ram pour A500. Vds DD 40 Mo Sans controleur Tél 43 41 34 23 (Répondeur) et recherche contact merci.

Vds Game Boy état neuf + Tétris + écouteurs + Pile + Boites. Acheté 590 Frs vendu 295 Frs à débattre, Joindre Xavier au 70 44 20 68

Vds A1200 + HD80Mo + DKB 1202 avec 4 Mo 32 Bits + Nombreux jeux et utilitaires: 6000 Frs Tél au 98 06 89 61

Vds Cannon Fodder, A320, Painter 3D, The Settlers.
Tél : 48 54 75 55

(83) Vends A500 + 1 Mo + Souris + Peritel + Manuels : 500 Frs. Vends Disque dur A500 (40 Mo) : 800 Frs. Vends CD 32 + 1 Jeu : 1500 Frs (Au lieu de 2500 Frs) Tél : 94.38.41.27

(75) Vends A1200 + DD 60 Mo + Moniteur 1083 : 3700 Frs. Vends A600 + Extention 1 Mo : 1000 Frs. Vends jeux bon prix, contacter Thomas au 42.64.07.06

(60) Vends Amiga 600 Hd + 2 Mo mémoire + Disque dur 30 Mo + Joystick + Jeux. 2400 Frz à débattre. François au 44.57.57.68

(29) Vends jeux. Possède un A1200. Envoyer un disk pour liste. Contacts serieux. Guichoux Nicolas 1 Rue des Ormes 29600 Plourin

(62) Vends A500 1 Mo + Souris + Jeux et Utilitaires. Prix intéressants.
Tél : 21.28.48.88

(19) Vends pour A500/A1200 News et oldies. Liste sur demande réponse rapide. Ecrire à : CONCHE Gérard 33 Rue André Maurois 19100 BRINE

(44) Vends Jeux AMiga (News et Oldies) à prix sympa. DIDTER Fretel 8 Rue Samuel de Champlain. 44300 Nantes. Tel 40.76.32.61 le soir.

(92) Vends DD60 Mo A600/A1200 neuf. JMS SERVICE. Contact : David 47.32.07.69 APrès 19h30. Urgent merci.

(31) Vends extention mémoire de 512 pour Amiga 500 avec horloge et interrupteur Golden image 200 Frs. PRESOT Olivier 31240 TOU 61.74.32.76

(94) Vends CD 32 + Jeux : 7 (Microcosm ; Chaos Engine ; Etc...) Prix 2500 Frs. Tél 48.99.79.12 Warrin Mickael 8 Bis AV JB Champeval 94000 Creteil

(57) Vends news sur Amiga 500, 600 et 1200 a prix très très bas. Contacter Eloitani Driss 29 Rue d'or 57200 SARREGUMINES

Vds Amiga 2000B Rev 6 ECS Rom 2.0 2000 Frs
Tél : 35 98 02 24 (Ap 19Hrs)

CONTACT

(62) Recherche contact durable sur A500. Ecrire avec votre liste Svp à Drume Geoffrey 11 rue louis Thomas 62670 Hazlngarbe

(88) Echange jeux sur A600. Envoyer liste. Réponses assurées Bronsard Aldo 3 rue Hautree 88270 Racecourt.

(88) Echange jeux A500 news et Oldies Heyrend Christophe 3 rue du tambour Major 88000 Epinal

(62) Recherche contacts sérieux sur A500. Contacter Mr WATTEBLE Stéphane, 409 Rue Florent Evard 62430 SALLAUMINES

(06) Recherche contact sur Amiga 500 pour échange news. Ecrire au 27 Rue Amedee 7 "Les Vallees" 06300 NICE ou
Tel 93.54.56.86

(69) Zoo production recherche coder Muzico GfxMan exclusivement sur Lyon CTC Polux : Guillien David 24 Rue here Elise Rivet 69530 BRIGNAIS tel : 18.05.52.19 Après 20h00.

Recherche contact sur A1200 pour échange de jeux très sérieux consultez-moi Michael au 46 86 82 24 après 19 Hrs jusqu'à 20H30 Merci.

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'occouple 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 Modem		100
Câble Minitel		100
Câble disque dur		100
Câble imprimante		100
Boîte de rangement 75 disquettes		100
Boîte 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 Lasor JET 4L		4950

MODEM

Sportar 14400Bd	1990
Supra Fax V32	2890

CARTE ACCELERATRICE

Turbo Power 0 Mo	1990
A1230 Turbo+ 4 Mo	4790

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

Opération disques durs externe Overdrive 40 Mo

1090 F

Interne IDE 2,5" 100 Mo

1590 F

AMIGA 1200



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

SUPER PROMO

Disque dur	
80 Mo	Prix et Disponibilité nous contacter
120 Mo	
170 Mo	

AMIGA 4030



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

SUPER PROMO

Disque dur	
120 Mo	Prix et Disponibilité nous contacter
210 Mo	
340 Mo	

AMIGA 4040



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

SUPER PROMO

Disque dur	
120 Mo	Prix et Disponibilité nous contacter
210 Mo	
340 Mo	

AMIGA CD 32

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

JEUX DISPONIBLES					
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	299 F	PIRATES GOLD	299 F	DANGEROUS STREETS	299 F
GLOBAL EFFECT	299 F	TROLLS	299 F	FIRE FORCE	299 F
JAMES POND 2	299 F	LOTUS TRILOGY	299 F	**NOUVEAUTES ANNONCES**	
DEEP CORE	259 F	ZOOL	299 F	RISE OF THE ROBOT	NC
ARABIAN NIGHTS	149 F	PREMIERE	149 F	GUNSHIP 2000	299 F
LABYRINTH OF TIME	229 F	CHUCK ROCK 1	149 F	FURY OF THE FURIES	299 F
MICROCOSM	399 F	CHUCK ROCK 2	299 F	CHAOS ENGINE	299 F
MORPH	299 F	BUBBASTIX	299 F	ZOOL 2	299 F
NIGEL MANSELL	299 F	DISPOSABLE HERO	299 F	LOST VIKINGS	299 F
PINBALL FANTASIES	329 F	PROJECT X + F17	249 F	SABER TEAM	299 F
		ALIEN BREED SE + QWAK	249 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

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

PAO

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

VIDEO

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

BUREAUTIQUE

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

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

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

SERVICE REPARATION

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

LES PLUS D'AMIE

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

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

COMMANDEZ

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

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

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

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

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

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

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

Date : Signature

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

Echange jeux sur Amiga 500 Demander Steph au 50 93 73 89 ou écrire à Mr Guillemet 246 rue Mt JOLY 74700 SALLANCHES

Echanges jeux A500. Merci de m'envoyer vos listes Foiret Olivier 28 rue Molotee 51210 MONTMIRAIL

Echange Amos pro (D7 D'origine) Contre votre ancien Amos !!! Recherche (Reims de préférence) programme Amos ou Blitz + Graphiste + Musicien contacter pierre au 26 82 94 73

Cherche contact avec GFX pour Echange de technique sur A1200 Tél 60 06 72 64 Christian

Recherche Contacts Utilitaires DP pour échanges sur A600 Contacter Mr Glinche Fabrice 48 rue Louis Philippe Kamm 67160 Drach-enbronn

Vends Jeux sur A500/600/1200 à très bas prix et cherche contact Tél: 20 65 00 21 après 19Hrs

Cherche contacts sur A600 dans le 54 (Nancy) contacter Olivier le vendredi apres 19h au 16-83 96 52 49

Cherche wing commander sur cd 32 contactez Frédéric Lamour au 39 61 05 42

ACHATS

Achète DD pour A1200 et Vds jeux Amiga contacter Olivier au 25 03 74 61 (Province)

A1200 cherche carte PCMIA bas prix tél 42 20 23 47

(78) Achète Faerytale original à 100 francs maxi. Contacter Franck à la rédac.

(62) Achète jeux sur CD 32. Envoyez-moi vos listes ou téléphonez-moi. Contact : Yann Arsene 2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET

AUTRES

(11) Vends une Mégadrive + 1 Manette + Mortal kombat + Lemmings + Street fighter 2'. Le tout 1000 Frs. Tel 68.65.05.49 demander Frédéric aux heures de repas.

(91) Vends jeux Amstrad (K7) à 20 pièces. Vends jeux Mégadrive à 200 frs pièce. Vends Mégadrive Universelle à 500 Frs. Contacter Franck au 60.46.81.96 de 10h00 à 22h00.

par Imré

LE VRAI-FAUX DE L'AMIGA

A GAGNER : 1 T-shirt Wiz'n Liz, le jeu et une invitation pour venir boire un pot avec la rédaction.

Et oui, comme promis, voilà encore un nouveau petit challenge sur lequel vous allez pouvoir vous casser la tête. C'est très simple : vous n'avez qu'à trouver la bonne réponse parmi celles qui vous sont proposées. Ce mois-ci, pas de fleurs, il n'y a que 10 questions mais les propositions sont plus vicieuses les unes que les autres... Alors, faites bien gaffe et je dis d'avance 'balaise' à celui ou à ceux... on sait jamais, qui trouveront les 10 bonnes réponses (à recopier comme d'hab' sur papier libre à l'intention du mag').

INCROYABLE ! Le mois dernier aucun gagnant et pourtant, ce ne sont pas les réponses qui ont manqué (4 fautes pour les meilleurs). Aussi, le blouson Américains Psygnosis est remis en jeux... Avis aux amateurs.

1 - QUELLE EST LA PALETTE DE COULEURS DU MODE HAM-8 DES 1200 ET 4000 ?
- a - 16 millions de couleurs.
- b - 262 144 couleurs.
- c - 256 000 couleurs.

2 - QUELLE EST LA FREQUENCE DU MICROPROCESSEUR D'UN AMIGA 600 ?
- a - 14,28 mhz.
- b - 7.14 mhz.
- c - 7 mhz.

3 - LE LECTEUR CD-ROM DE LA CD-32 EST IL A :
- a - simple vitesse (150 ko/sec).
- b - double vitesse (300 ko/sec).
- c - quadruple vitesse (600 ko/sec).

4 - L'AMIGA 1500 EXISTE T-IL :
- a - en Allemagne.
- b - en Angleterre.
- c - en Italie.

5 - QUEL EST, PARMI CES TROIS PORTS DE L'AMIGA, CELUI QUI OFFRE LE PLUS GRAND TAUX DE TRANSFERT D'INFORMATIONS ?
- a - le port Joystick.
- b - le port série.
- c - le port parallèle.

6 - LES CARACTERISTIQUES DU MODE SONORE ETENDU DE L'AMIGA SONT :
- a - 4 voix mono.
- b - 4 voix stéréo.
- c - 8 voix stéréo.

7 - EN FRANCE, QUEL EST L'ORDRE CHRONOLOGIQUE D'APPARITION DES DIFFERENTS MODELS D'AMIGA ?
- a - A1000, A500, A500+, A2000, A600, A3000, A1200, A4000.
- b - A1000, A500, A3000, A2000, A600, A500+, A1200, A4000.
- c - A1000, A500, A2000, A3000, A500+, A600, A1200, A4000.

8 - QUEL EST LE MICROPROCESSEUR UTILISE PAR L'AMIGA ?
- a - Motorola.
- b - Intel.
- c - RISC.

9 - QUELLE EST LA RESOLUTION GRAPHIQUE MINIMALE DE L'AMIGA ?
- a - Hires.
- b - Productivity.
- c - Lores.

10 - LES DISQUETTES DOUBLE DENSITE DE L'AMIGA, UNE FOIS FORMATEES, ONT UNE CAPACITE DE 880 Ko AU LIEU DES 720 Ko HABITUELS. QUELLES SONT LES CONSEQUENCES D'UN TEL GAIN DE CAPACITE ?
- a - les erreurs d'écriture sont plus fréquentes.
- b - le risque d'infection par des virus est plus important.
- c - la recherche des fichiers est plus lente.

SOLUTIONS DE L'AMIGA-VRAI/FAUX DU NUMERO 4.

Il fallait trouver le mot bizarroïde suivant :
CROVZOUPLUTIFFKATVMES

01 - VRAI.
02 - FAUX, l'A2500 existe bien et a spécialement été commercialisé pour le secteur scolaire.
03 - VRAI, Commodore avait racheté la licence d'Amiga.
04 - FAUX, l'A600 est une 16 BITS.
05 - FAUX, le workbench 3.0 ne peut encore afficher que 256 couleurs.
06 - FAUX, c'est le contraire.
07 - FAUX, c'est l'A1000 le premier.
08 - FAUX, la palette est identique (4096 couleurs).
09 - VRAI, l'Amiga est utilisé par beaucoup, beaucoup de sociétés... mais dans l'ombre.
10 - FAUX, un nouveau kit commercialisé permet d'en connecter presque à l'infini.
11 - FAUX, il y en a près de 500.000.
12 - VRAI.
13 - VRAI.
14 - FAUX, c'est en 1985.
15 - FAUX, et il ne l'est que partiellement sur l'A1200 et l'A4000.
16 - FAUX, vous pouvez bien-sûr connecter le 1200 sur un téléviseur et même s'il n'a pas de prise péritel.
17 - VRAI, il y a une douzaine de magazines Amiga en Angleterre contre une minorité de magazines consacrés au PC.
18 - VRAI, le C64 connait encore de beaux jours... à l'Est.
19 - FAUX, le C128 est une 8 BITS cadencé à moins de 1 mhz, l'A500 est une 16 BITS...
20 - VRAI.

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.

GAGNEZ

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

MEGAFUNKSHOW

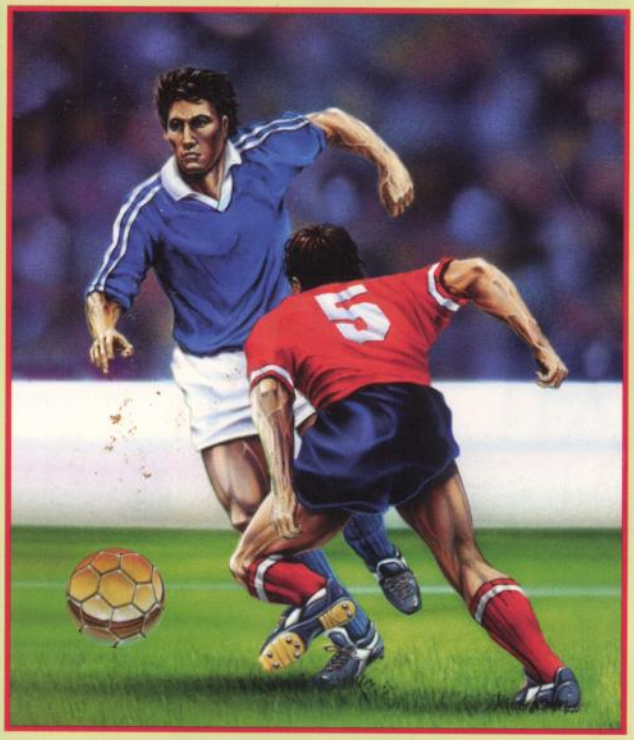
EXCLUSIVE DANCE MUSIC
96.9 fm

VOLTAGE

Plus qu'un simple jeu de foot...!

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition



Sierra Soccer - World Challenge Edition n'est pas simplement un jeu de foot en plus. C'est un concept inédit dans la simulation de football doté d'un niveau de réalisme jamais atteint auparavant.

Les dribbles, têtes, passes, tirs, lobs, volées, coups francs et corners -spécialement travaillés-, se combinent pour vous fournir la jouabilité la plus complète à ce jour dans un jeu de football.

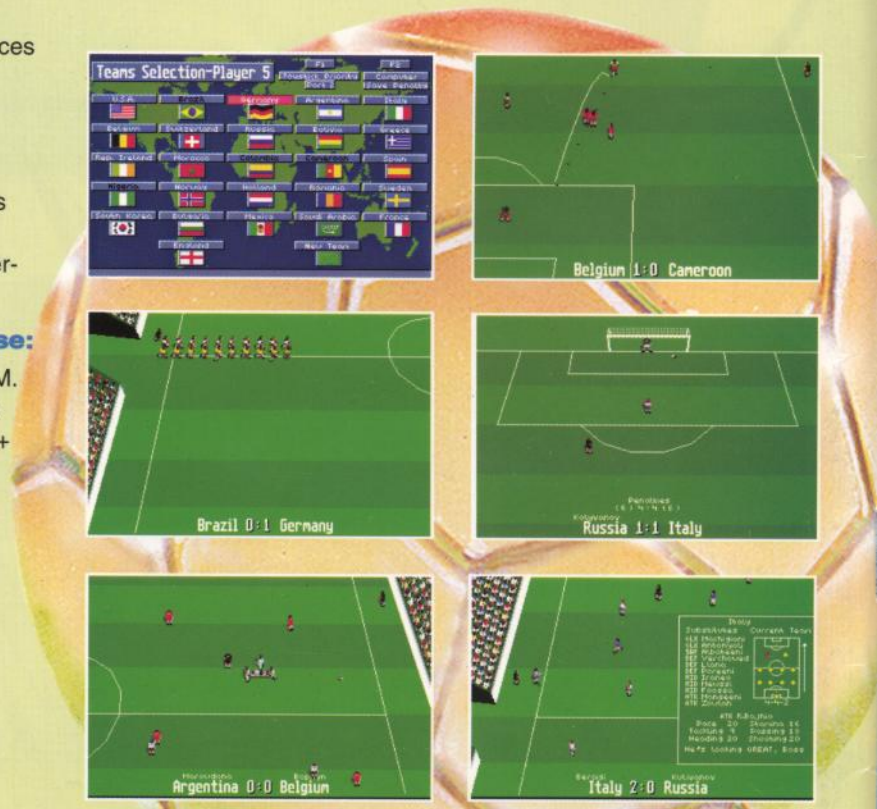
Dès que l'arbitre aura sifflé le début du match, tout vous sera permis: , les courses folles en milieu de terrain, les plongeons, les coups francs spectaculaires. Et qui sait, vous pourriez devenir assez bon pour qualifier votre équipe en finale de la World Challenge Cup!

Caractéristiques:

- De 1 à 8 joueurs
- Durée modulable de 2 à 20 mn
- Plus de 500 joueurs avec chacun leurs potentiels
- 26 des meilleures équipes du monde
- Possibilité de créer 40 nouvelles équipes
- Substitutions et réorganisation possibles en cours de match
- Magnétoscope intégré avec ralenti et arrêt sur image
- Effets sonores et annonces vocales digitalisées
- Plus de 4000 images d'animation de joueurs
- Séances de penaltys
- Entraînement aux coups francs
- Arbitre de champ et intervention des soigneurs

Configuration requise:

A500 avec 1 Meg de RAM. Compatible avec tous les Amiga y compris le A500+ et le A600. Améliorations pour les A1200, A3000 et A4000.



«Franchement, ça semble être excellent.»
«Ca va être du tonnerre.»
«Cette année, Sierra Soccer pourrait bien en surprendre plus d'un.» - AMIGA ACTION

«Une intelligence artificielle particulièrement élevée, les joueurs réagissent vraiment en tant qu'équipe.» - JOYSTICK

COKTEL VISION

SIERRA®

Une Production Dynamix®

Coktel Vision - 25, rue Jeanne Braconnier - 92 366 Meudon-la-Forêt Cedex - SERVICE CONSOMMATEUR Tél. : (1) 46 01 46 50

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