LE PLEIN D'INFOS SUR AMIGA

AMIGA CONCEPT N°8

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°8 - OCTOBRE 1994 - 35 Frs

ECTS
Tous les jeux à venir sur AMIGA

LES TESTS
Litil Divil, Vital Light, Robinson's Requiem ...

DOSSIER
Les jeunes programmeurs.





EXCLUSIF
Interview de David PLEASANCE
COMMODORE devient AMIGA INTERNATIONAL

M 3452 - 8 - 35,00 F

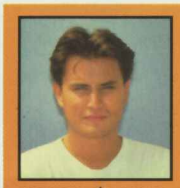
Pour écrire à la rédaction :
Amiga Concept 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES
Amiga Concept est édité par DELTA PUBLISHING GROUP, SARL au capital de 70 000 Frs. RCS Verssailles B393 290 218.
Siège d'activité : 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES.
TEL : 39 15 72 55 (Direction)
39 15 73 92 (Rédaction)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

Directeur de publication :
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Assistante de direction :
Isabelle Hug (39 68 05 91)
Responsable de la publicité :
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Service Juridique :
Michèle Tronel
Télématique :
Yann Samama
Illustration et BD :
Julien GRECAN
Conception :
François Perret
Christophe Deux
Photographe :
Gérard Therbarséghian

Rédacteur en chef :
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef adjoint :
Cyril De Graeve (39 15 72 88)
Rédacteurs :
Franck Rousseau, Fabien Dupressoir, Farid Berrais, Daniel Caux
Collaborateurs Permanents :
Séverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Pierre De Belen, Damien Bancal, Fabien Bonnargent, Stéphane Gabillot
Abonnements : 39 68 05 91

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

AMIGA CONCEPT / SOMMAIRE



Un numéro de plus et quel numéro ! D'abord au point de vue du relookage du magazine qui se poursuit, nous espérons que vous apprécierez le style, ensuite par un grand dossier que nous vous avons concocté sur le salon ECTS, expo gigantesque dédiée aux jeux vidéo qui se déroule en Angleterre, qui vous permettra au cours des pages de vous rendre compte que l'Amiga n'est pas en reste au niveau des productions à venir. Mais ce n'est pas tout, nous avons obtenu là-bas, une interview faite de vive voix et dans sa suite à l'hotel s'il vous plait, de David Pleasance, PDG de Commodore UK, quant au rachat de Commodore. Je ne vous en dis pas plus, mais sachez que c'est la seul interview faite par Monsieur Pleasance en tête à tête et d'une manière aussi riche en info. Malheureusement pour nous et pour vous, vous vous rendrez compte que ce numéro est pauvre en jeu. N'y voyez aucun désintéressement de notre part, mais un mois de septembre n'a jamais été propice à beaucoup de nouveautés. Ceci étant dit, tout ceci sera rectifié le mois prochain. Pour changer de sujet, sachez que beaucoup de personnes nous reprochent notre objectivité, qui des fois les fait rire jaune, et notre ton pertinent, qui là, ne les fait pas rire du tout. Et bien chers lecteurs, vu que notre succès auprès de vous est dû à ce ton jeune et pertinent, nous ne le changerons en aucun cas à moins que ce soit vous qui nous le demandiez, soyez-en bien-sûr. Un magazine dans notre conception est avant tout fait pour les lecteurs. Ceci étant dit et avant de vous laisser, j'aimerais que vous vous reportiez à la page 78 du dernier numéro d'Amiga Concept, vous y êtes ? Bon, maintenant regardez la photo de PC TASK, vous y êtes ? Rapprochez-vous un peu plus... et oui qu'est ce que vous lisez....Cracked By ! Alors avant que tout le monde se fasse des films sur des possibles activités de piratage de notre part, je tiens à mettre les choses au point en expliquant ce qui s'est réellement passé. Notre rubrique «Best Of» est une page de référence des meilleurs produits dans les différents domaines (PAO, DAO...) et nous savions que PC-TASK était le meilleur émulateur PC sur Amiga mais malheureusement, nous n'avions pas la dernière version VGA dans nos bureaux et c'est alors qu'un lecteur c'est proposé de nous montrer cette version que nous avons prise en photos. Le comble, c'est que personne dans la rédaction ne s'est aperçu que ce logiciel était piraté et ce sont des lecteurs qui nous ont informé de la chose. Dommage pour nous, car les mauvaises langues vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Sincères excuses aussi à France Festival Distribution, distributeur de ce produit en France, pour notre erreur. Voilà, j'en ai terminé, et je suis heureux de vous dire au moins prochain. A + ...



COMMUNIQUE DE DREAM

Malgré son changement de nom, Dream accorde sans cesse plus d'intérêt à sa première passion, l'Amiga. Le magazine est bien disponible chaque fin de mois en kiosque avec sa disquette.

JEUX DU MOIS



Litil Divil (95%)



Robinson's Requiem (91%)



Simon the Sorcerer CD32 (89%)



Vital Ligh (89%)

04 Interview PLEASANCE

Amiga Concept a rencontré pour vous, le directeur de Commodore UK, David PLEASANCE. En exclusivité, vous saurez tout sur le devenir de l'Amiga.

09 GAG !

Incontournable !

10 EN VRAC

Toujours plus d'infos, pour que vous soyez à la page du Monde Amiga.

15 Interview BIS

Des programmeurs de choc vous dévoilent leurs créations en cours sur Amiga.

18 Revue de Presse

La presse Anglaise passée au microscope.

19 DOSSIER : L' ECTS

12 pages de dossier sur l'événement Londonien de cette fin d'année, soit près de 80 previews mises au grand jour : Vous allez vous régaler.

32 Chronique de la Rédac

34 CONCOURS DESSIN

Le thème de ce mois-ci : La pin-up d'Amiga Concept

42 PIN - UP

57 Côtes de Popularité

58 BD

60 Trucs & Astuces

La soluce d'Heimdall 2 et autres astuces en tous genres.

63 Abonnement

64 Les Bidouilles

Créez votre propre fanzine.

65 Démo-Niac

68 TEST NEWS

Le «Face à Face» est épuisé, place aux tests des derniers logiciels professionnels. Ce mois-ci, Aladdin, Imagine et Lightwave.

72 DP

La mine d'or à petit prix.

75 Best Of

Pour connaitre tous les meilleurs logiciels pros.

76 Courrier

78 Disquette

Vital Light er Ruff'n'Tumble : vous n'arriverez plus à les lâcher !

80 PA

82 Amiga Mic-Mac

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

TEST 36

Disk

Body Blows AGA

Championship Manager'94

Detroit AGA

Kid Chaos

Pinkie

Robinson's Requiem

Vital Light

Wembley Rugby League

CD 32

Kid Chaos

Litil Divil

Simon the Sorcerer



Si ce mois-ci, les tests de jeux sont peu conséquent, c'est que l'actualité des previews a été envahissante à l'occasion de l'ECTS à Londres. Pas moins de 80 titres à découvrir en page 19

Listes des Annonceurs

CUDA INFORMATIQUE	13
HUGOT	17
MICROFOLIE'S	27
PREMIER MAIL ORDER	34
BAB MICRO CENTER	35
FLOPPY INTERNATIONAL	38
PHOENIX DP	62
ASCII	67
AMIE	78
FREE DISTRIBUTION SOFTWARE	80
CIS	84

INTERV
DAVID PLE
COMMODORE DEVIENT

C'est lors de notre séjour à Londres que nous avons fait cette surprenante rencontre, le lundi 5 septembre, à la sortie de l'Innovation Center où se déroulait l'ECTS version 94. David Pleasance est actuellement très occupé, à la recherche des bonnes personnes pouvant l'aider dans sa cause. Alors que nous ne pensions seulement recueillir que quelques doux propos déjà lus, nous nous sommes vu proposer d'investir sa somptueuse suite pour y causer AMIGA. Traduction faite, voici ce que ça donne...

David Pleasance : La situation est comme suit. Nous allons rencontrer les liquidateurs. Nous aurons une offre sans condition pour les brevets, les marques déposées et les stocks, pour nous, COMMODORE UK et pour COMMODORE Canada. Nous sommes tous les deux sur le coup. Ce qu'ils nous donnent, c'est l'exclusivité mondiale pour la fabrication des produits COMMODORE. Les produits anciens, courants et futurs, pour toujours. Nous retiendrons tout le personnel de Recherche et Développement, nous prendrons de 11 à 17 personnes jusqu'à 60-65 le plus vite possible. Certains sont occupés pour l'instant. En plus de ceux-ci, nous établirons une nouvelle équipe complète de 20 à 22 employés, dirigée par une personne qui fait déjà partie de R&D au USA. Ce sera pour supporter le développement de logiciels, de nouveaux programmes pour les machines Amiga présentes et futures. Il y a 246 compagnies qui développent et éditent déjà pour nous en Grande Bretagne.
Donc nous établirons un support très important. Nous serons capables d'apporter au marché, à la mi-novembre, des CD32, des 1200 et des 4000.

«Il n'y aura pas un grand nombre de machines, mais assez pour faire survivre l'Amiga»

Pour l'instant, il n'y aura pas d'autres produits. C'est simple, les liquidateurs nous avaient assuré, il y a encore deux semaines, qu'ils pouvaient nous soutenir avec les produits et les composants qu'il y a dans les usines ici, et aux Philippines, qui sont actuellement bloqués. En réalité, nous ne pouvons pas les avoir avant Noël parce qu'ils sont retenus de façon légale aux Philippines et la valeur y est bloquée dans deux banques.

Ceci veut dire que nous devons avoir tous nos composants directement par les usines. Ca prendra du temps. Nous devons également offrir davantage d'argent pour pouvoir prendre possession de ces biens et relancer la production. Il n'y aura donc pas un grand nombre de 1200 et CD32, mais assez en tout cas pour faire survivre l'Amiga. C'est tout ce que nous pouvons faire pour le moment. Il n'y a malheureusement pas d'autre alternative.

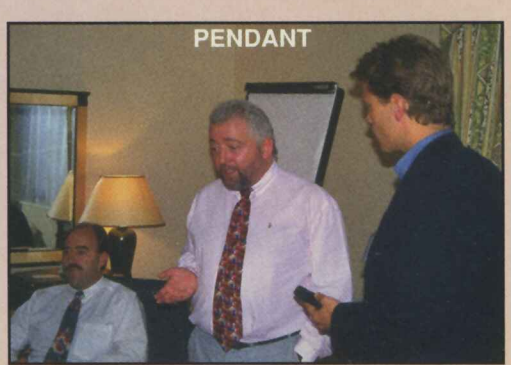
«La technologie RISC est tellement supérieure. C'est notre futur.»

Notre objectif à court terme est de garder nos produits phares. Nous avons 12000 CD32, FMV et 4000. Probablement des moniteurs.
Début pringtemps, nous sortirons le lecteur CD pour 1200 et le boîtier d'extension qui transformera une CD32 en 1200. Plus tard dans l'année, nous sortirons de nouveaux produits. Avant ça, nous voulons nous assurer que nous avons des ventes de nos produits existants.
Nous avons divisé le département R&D en deux : technologie actuelle et technologie future. Le secteur technologie actuelle comprendra 15 personnes. Leur rôle sera de trouver des innovations, des idées sur les produits existants. Ceci, pendant 18 mois. C'est le temps qu'il faudra pour développer la technologie RISC et l'apporter au marché. C'est une nouvelle équipe qui s'occupera de ce secteur technologie future. Ces personnes seront là dans six mois. Ils auront donc 12 mois pour travailler.

Amiga Concept : Quels sont vos projets pour le 4000, pour des machines plus professionnelles ?

DP : Le Tower sera réalisé, il y a du travail,


AVANT


PENDANT


APRES

IEW DE
CASANCE :
AMIGA INTERNATIONAL

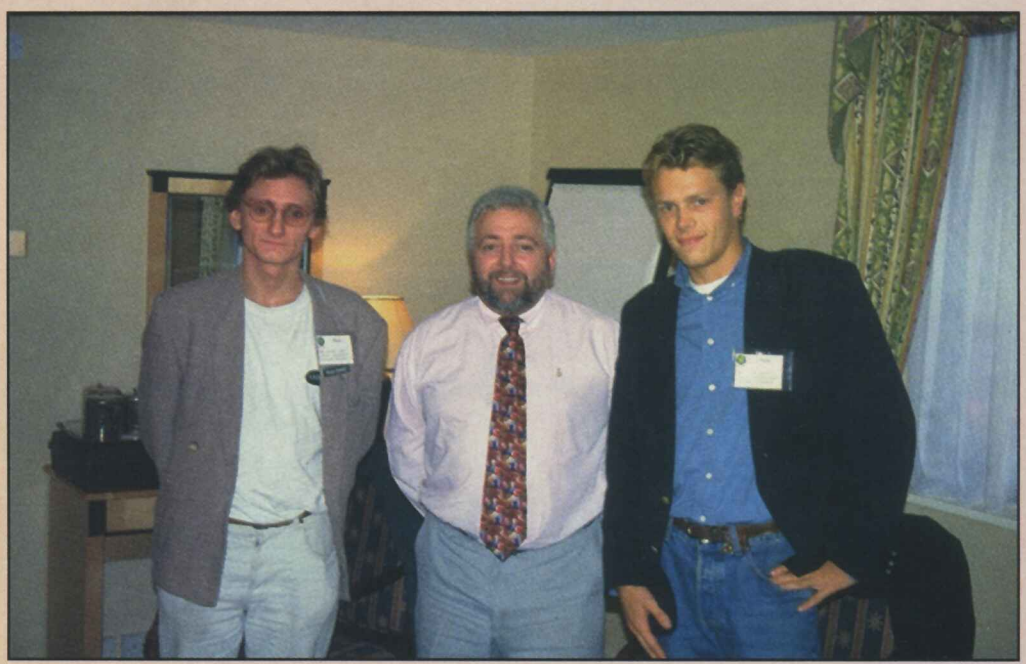
mais il sortira. Ainsi qu'un Tower à base de 68060. Il n'y aura pas beaucoup plus pour cette plateforme, parce que la technologie RISC est tellement supérieure. C'est là où est notre futur.

«Nous croyons à un grand partenariat où chacun y trouverait son compte»

Nous allons aider de très près les développeurs pour les nouveaux produits destinés à nos plateformes. Nous sommes prêts à réinstaurer de très bonnes relations avec nos partenaires, comme NEWTEK et SCALA. COMMODORE ne communiquait pas avec eux et les relations n'étaient pas formidables. Ceux-ci vont continuer à développer sur nos nouvelles technologies. C'est une très bonne chose d'assister ces gens. Nous croyons à un grand partenariat où chacun aurait sa part du gâteau, où chacun y trouverait son compte.
En ce qui concerne le reste de l'Europe, la réussite d'un tel investissement dépend des performances de la Grande Bretagne. Il faut rassurer les investisseurs ici pour conquérir le reste de l'Europe.

«Lorsque nous reviendrons à une pleine production et que les ventes auront repris, nous apporterons davantage de produits dans chaque pays.»

En examinant la situation de chaque pays, il faut trouver la meilleure solution à court terme pour chacun d'eux. Dans chaque pays, le mieux serait d'avoir un ou deux distributeurs qui s'occuperaient du support technique et du réseau de distribution. Il faut qu'ils vendent définitivement tous les logiciels. De toute façon, chacun saura qui distribue nos produits dans chaque pays.
Parce qu'on a peu de produits pour Noël, on va encourager les distributeurs indépendants à vendre nos produits. Ils ont très bien appris à le faire et vendent tous les logiciels. Lorsque nous reviendrons à une pleine production et que les ventes auront repris, nous apporterons davantage de produits dans chaque pays.
Les vendeurs ont beaucoup de problèmes car 1/3 de l'argent est bloqué par des



consoles et des cartouches qu'ils n'arrivent pas à vendre. Si nous pouvons les aider à avoir plus de produits, ça les aidera beaucoup. Voilà, c'est une nouvelle vue des choses.

AC : Est-ce que vous avez déjà pensé à un distributeur en France ? Nous avons entendu parler, par exemple, de CIS.

DP : Nous n'avons rencontré encore personne. Et pour l'instant, nous n'en sommes pas encore ici. Il nous faut encore attendre deux semaines pour s'occuper de ça.

«Je préférerais qu'il y ait deux distributeurs pour que l'un puisse continuer quand l'autre connait des difficultés à court terme»

Mais nous sommes confiants, nous acceptons de parler avec tout le monde qui serait intéressé par la distribution de nos produits.

AC : Que demandez-vous exactement aux futurs distributeurs ? D'avoir une forte infrastructure, de l'argent pour investir.

Bien sûr, il leur faudra assez de liquidités pour acheter nos produits avant de les revendre. Et puis ils doivent pouvoir fournir rapidement tous les magasins sur tout le territoire. Il faut également qu'ils aident les revendeurs à résoudre leurs problèmes.
Je n'en suis pas encore certain, mais nous allons mettre un prix sur les produits en tenant compte du coût de la garantie. Le distributeur sera payé pour la garantie.
Je préfererais qu'il y ait deux distributeurs pour que l'un puisse continuer quand l'autre connaît des problèmes à court terme. Peut-être y aura-t-il une autre forme de distribution pour le 4000, parce que c'est un marché différent. Evidemment, certains veulent des 4000. Peut-être quelques distributeurs vendront tous nos produits. Enfin bref, nous n'en sommes pas là, il faut avant tout fournir la demande. Nous n'avons pas l'intention de surcharger le marché. Au départ, nous n'allons pas innonder le marché, mais fournir 5 % de moins de ce que peut attendre la demande pour être sûr de tout vendre.

«La langue des publicité sera différente, mais le message sera identique partout dans le monde»

AC : COMMODORE France n'a jamais eu une politique marketing très agressive. Allez-vous changer ça, allez-vous avoir une politique plus dynamique ?

DP : Ce n'est pas parce qu'ils ne passaient pas de pub dans les magazines qu'ils n'étaient pas agressifs. En réalité, nous avons fait une campagne TV, qui d'ailleurs est passée en France. J'étais comme eux, je ne passais aucune pub dans les magazines anglais.

«Le 1200 n'est pas assez puissant, le 4000 est trop cher. Il faut trouver une machine intermédiaire.»

Vous comprenez, les lecteurs sont déjà convertis, ce sont des fans, donc ça ne sert à rien. Seulement quand nous aurons de nouveaux produits, nous utiliserons la presse pour leur donner envie d'acheter. Pour les possesseurs de 500 ou 600, le 1200 n'est pas assez puissant et le 4000 est trop cher. Le but est donc de créer une machine intermédiaire. Quand nous l'aurons trouvé, nous ferons de la publicité dans les magazines. Mais pour le moment, ça n'a pas de sens.
Si nous utilisons la presse, ce sera dans tous les pays. Les machines, le packaging, tout sera identique, partout dans le monde. Dans les douze derniers mois, nous commencions à le faire, mais c'était trop tard. La langue des messages sera pour chaque pays différente, mais il sera identique partout. Nous serons une compagnie à échelle internationale.

AC : Allez-vous vous tourner davantage vers le ludique ou vers le professionnel ?

DP : Initialement, sur le ludique parce que c'est la principale source de vente de COMMODORE. Nous avons essayé de nous implanter dans un marché sérieux, comme le PC, mais nous ne sommes, pour l'instant, pas faits pour ça. Nous allons concentrer nos efforts sur une console de jeux et un ordinateur familial. Nous sortirons par la suite la meilleure station de travail jamais vue auparavant.

AC : Le 5000 ne sera jamais produit ?

DP : Qu'est-ce que le 5000 ? Tout le monde invente des choses, des rumeurs stupides et complètement infondées. Il n'y aura jamais de produit appelé «Amiga 5000». Tout le monde donne un nom à des futures machines potentielles. Celle-ci n'existera pas. Nous travaillons sur un projet de Tower à base de 68060 pour les 18 prochains mois et sur les nouveaux microprocesseurs RISC. Les produits RISC sont incontestablement bien meilleurs que tout ce qui existe sur le marché.

AC : Est-ce que tous vos prochains produits seront à base de RISC ?

DP : Oui !

AC : Le logo va-t-il changer ?

DP : Oui, il n'y aura plus de COMMODORE, ce sera AMIGA INTERNATIONAL. Parce que le logo COMMODORE est mauvais, c'est un nom inadéquat. Le nom AMIGA est le plus puissant et le plus adapté.

«Nous devons collaborer avec d'autres gens pour la Recherche et le Développement.»

AC : Nous avons entendu parler de SAMSUNG, PHILIPS, AMSTRAD et d'autres compagnies pour reprendre COMMODORE.

DP : Le seul qui, aujourd'hui encore, a un intérêt là dedans, c'est SAMSUNG. Il est toujours présent. Mais les dirigeants ne veulent garder que la technologie. Si ils reprennent tout ça, ils abandonneront totalement l'Amiga. Ce serait dommage, non ? Nous ne les laisserons pas faire !

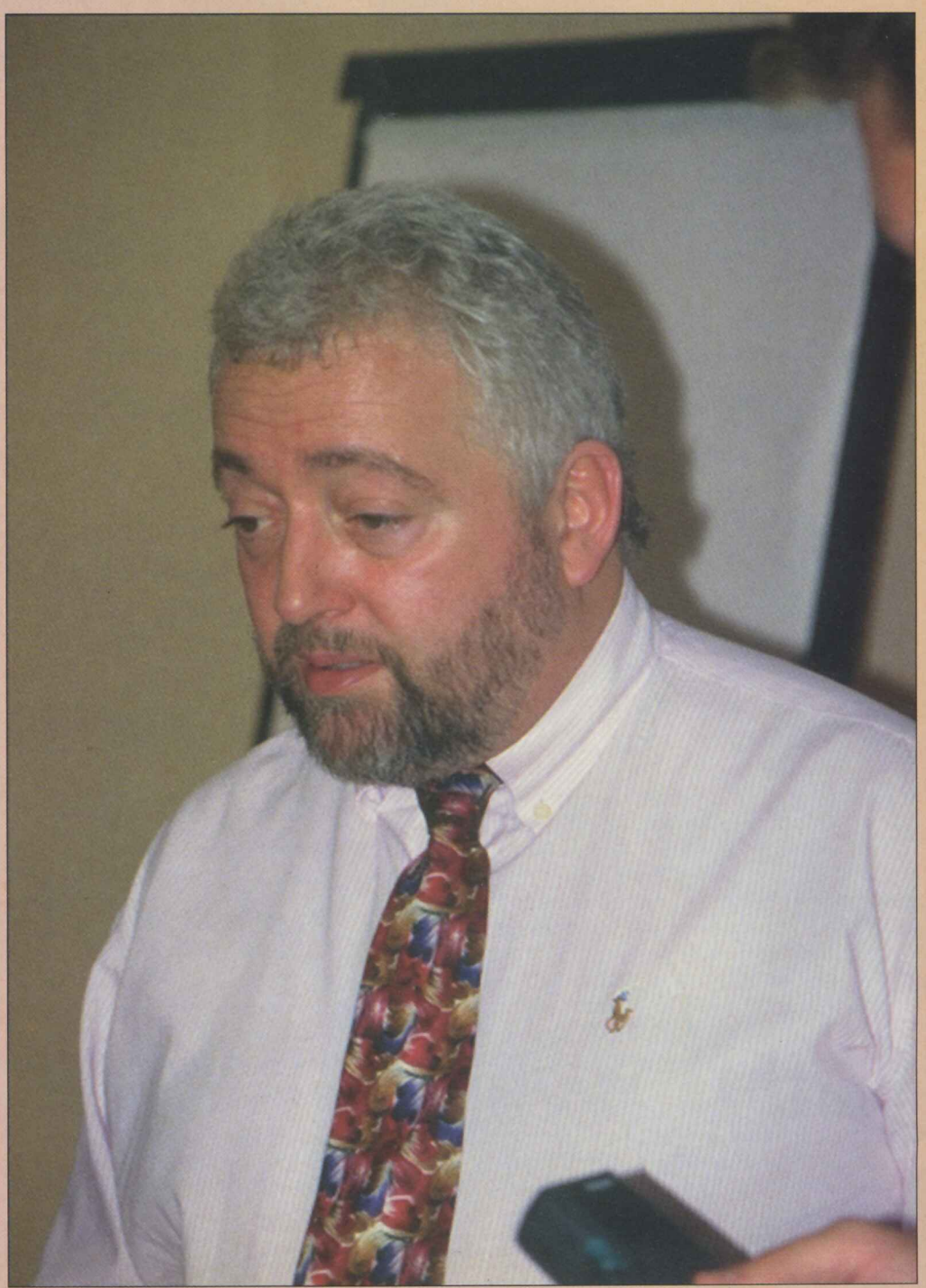
Nous devons collaborer avec d'autres gens pour la Recherche et le Développement. Nous avons de très bons ingénieurs et d'autres compagnies veulent travailler avec notre technologie. D'ici douze mois, notre centre de développement dégagera certains profits.
Nous avons donc une politique commerciale différente et le fait d'apporter la technologie Amiga à d'autres est une bonne chose.

AC : Pour le moment, la recherche et le développement sur Amiga sont suspendus ?

DP : Ils ont ralenti parce que nous avons perdu beaucoup de gens. Mais tout le monde est prêt à repartir et nous recruterons de nombreuses personnes, entre 60 et 65.

AC : Merci

Propos recueillis par Cyril et Imré.



UNE NOUVELLE ERE POUR L'AMIGA

Quoi que l'on en pense, si le groupe de David Pleasance est en possession des biens de Feu COMMODORE, l'Amiga continuera à vivre et à déchaîner les passions. Pour avoir rencontré le personnage et discuté avec lui, je peux vous assurer que l'avenir de nos machines est entre de bonnes mains.

AMIGA INTERNATIONAL RECOLTE LES MORCEAUX LAISSES PAR COMMODORE

Pleasance a effectivement tout compris. Premièrement, l'homme va s'attacher à reconstruire une toute nouvelle image de l'Amiga en lui octroyant cette identité qui lui manquait. COMMODORE n'avait jamais rien entrepris de la sorte et pour un novice, l'Amiga n'évoquait rien, sinon une simple plateforme de jeux, fermée et repoussante. Le nouveau logo et le nouveau nom, AMIGA INTERNATIONAL, plus adaptés et surtout plus directs, conduiront à reforger cette nouvelle vision des machines. Une politique marketing et publicitaire plus forte, mais surtout plus réfléchies servira à la faire perdurer.



A côté de cela, lorsque que la production et, bien entendu, la vente des plateformes auront repris, la société britannique s'efforcera d'apporter sur le marché une nouvelle machine correspondant davantage à la demande. Le 1200 est incontestablement une réussite, mais il faut bien l'admettre, la machine n'est pas assez puissante. Quand au 4000, tous les professionnels s'accordent à en dire le plus grand bien, mais il est trop cher. La demande éprouve une certaine frustration et n'attend plus qu'une machine intermédiaire, puissante et peu coûteuse. Bref, un micro, parfait concurrent des PC et autres Macintosh, sur lequel on puisse jouer, mais aussi commencer à entreprendre des travaux intéressants pour des résultats concluants. C'est également ce que nous a promis David Pleasance qui, à l'aide d'un secteur Recherche et Développement complètement revu et corrigé, et des microprocesseurs RISC très prometteurs, créera l'objet de tous vos désirs et le proposera sous peu au marché. Quant à la console, nous ne savons pas grand chose pour l'instant, mais l'arrivée de nouveaux lecteurs CD ROM pour Amiga ne saurait tarder.

PRENDRE DES RISC POUR UNE MERVEILLE

Si au départ le jeu représente le principal objectif d'AMIGA INTERNATIONAL (comme celui de Feu COMMODORE), Pleasance pense très sérieusement à contenter l'élite. Promis juré, les ingénieurs de Recherche et Développement sont aujourd'hui sur le qui vive pour commencer à concevoir une merveille. Depuis le temps que nous l'attendons ! Et bien il va falloir encore patienter un an et demi avant de pouvoir s'accaparer, peut-être, de l'un des plus fabuleux micro du monde. Après la fabrication d'un TOWER équipé d'un 68060, le nouveau groupe est bien décidé à développer la nouvelle technologie RISC que les plus grands spécialistes n'hésitent pas à mettre sur un piédestal.

Ce n'est pas un hasard si des groupes comme SAMSUNG veulent encore aujourd'hui acheter la technologie inventée par COMMODORE. Ce n'est pas non plus un hasard si l'Amiga est utilisé par de nombreuses sociétés informatiques, dont les plus grandes : IBM et APPLE par exemple. Et ceci à des fins aussi bien familiales que professionnelles. Spielberg n'a-t-il pas utilisé nos machines pour concevoir ces dinosaures de Jurassic Park ? Certaines chaînes TV ne s'en servent-elles pas pour créer leur générique ? Je vous ferai grâce de la litanie, mais s'il vous plaît, souvenez-vous en.

Enfin, Pleasance compte bien être à l'écoute de ses partenaires et travailler en étroite collaboration avec eux. La technologie des futurs Amiga pourra être utilisée par d'autres

LE FAUX

Voici toutes les fausses rumeurs que vous avez pu entendre et que certains magazines (français ou étrangers) n'hésitent pas, encore aujourd'hui, à propager.

1 - L'A5000 verra le jour à Noël 94...

2 - L'A1800 est prévu pour la mi-95...

3 - Samsung veut reprendre la gamme Amiga...

4 - Grande quantité de machines disponibles avant ce Noël...

5 - La CD64 sortira au printemps 95...

6 - Carte 3DO disponible à Noël 94 pour la CD32...

7 - L'image de Commodore perdure...

8 - L'Amiga Expo'94, organisé par ATACOM, aura lieu en décembre 94.

9 - Amiga-Concept est un petit magazine sans importance.

Et maintenant le VRAI ...

LE VRAI

C'est parce que Amiga-Concept ne se contente pas de s'inspirer des pseudo-interviews des magazines étrangers, que nous sommes en mesure de vous apporter l'ultime vérité sur le devenir de l'Amiga.

1 - L'A5000 a été inventé de toutes pièces par la presse anglaise. En revanche, il est vrai qu'un 68060 Tower est en préparation.

2 - Le 1800 n'existera pas : il correspond tout simplement à la sortie du lecteur CD-Rom pour A1200.

3 - SAMSUNG était et est effectivement intéressé par le rachat de COMMODORE, mais uniquement dans le but de récupérer sa technologie. Si SAMSUNG rachète les licences, l'Amiga est mort !

4 - La quantité disponible ne sera pas suffisante pour satisfaire toute la demande à Noël, mais assez conséquente pour redonner une stabilité au marché.

5 - Aucune nouvelle machine avant Noël 95, et oui !

6 - Le développement est en cours, voilà tout... On sait maintenant qu'une carte Amiga pour PC verra bientôt le jour...

7 - Et non, le sigle COMMODORE, c'est bientôt fini pour de bon, puisque dorénavant ce sera AMIGA INTERNATIONAL.

8 - L'association «ATACOM Ile de France» a été dissoute, il ne reste plus qu'ATACOM Normandie (ou Pas de Calais, enfin bref...) ; soit disant parce que Commodore France avait fermé ses portes, ATACOM a jugé qu'Amiga-Expo'94 ne pouvait plus se faire. Kazmierzack n'aurait-il plus rien à prouver à ses anciens boss de chez «Comme au d'or» ??

9 - Ben quoi, c'est toujours bon à dire, Amiga-Concept c'est le number one de la presse Amiga en France.

constructeurs. L'exclusivité n'apporte rien et pour créer un véritable standard, mieux vaut rester ouvert et coopératif.

L'HEURE DU GRAND RASSEMBLEMENT A SONNE

Par ces lignes, certains d'entre vous penseront que l'avenir de l'Amiga est au beau fixe. Il n'en est rien. Ainsi faut-il supplier les éditeurs, les distributeurs et les revendeurs de continuer à promouvoir les machines, à leur accorder encore toute leur confiance, même si certains jugent aujourd'hui, que cette voie ne fera nullement gonfler leur bénéfice. Détrompez-vous ! Vous ne pouvez pas vous imaginer ce qu'un Amigaphile ressent lorsqu'il utilise sa machine. Par plaisir et non par obligation. Le monde Amiga bénéficie d'un état d'esprit spécifique, dévoué et attentif, agressif parfois, mais uniquement pour la bonne cause. Ce que nous vous annonçons ce mois-ci est à prendre au sérieux. Quoique vous en pensiez, le marché Amiga existe bel et bien. A l'heure actuelle endormi, il suffirait de peu de choses pour le réveiller. En vous voilant la face, il serait dommage de tout gâcher.
C'est à la presse qu'il faut également s'adresser. L'ECTS 94 prouve une nouvelle fois que les productions Amiga n'ont pas cessé. La situation a peut-être gelé certains projets, mais il ne tient qu'à vous de déclencher leur reprise. Croyez-nous, en vous alliant à notre cause, vous ne le regretterez pas. Il est encore temps.

TOUS POUR PLEASANCE

Reste enfin la bête noire de l'Amiga : SAMSUNG. Toujours en lice pour ne reprendre que la technologie, sa victoire signifierait la mort instantanée et irréversible de nos machines. Soyons franc, Pleasance et son groupe devrait l'emporter haut la main. Nous serons définitivement fixé le 13 octobre prochain. En attendant, et pour la suite, n'hésitez pas, lecteurs, à encourager notre homme. Envoyez-nous vos encouragements, et pourquoi pas vos désirs. Nous lui ferons parvenir. En tout cas, réagissez comme vous avez l'habitude de le faire. Profitez-en, c'est le moment idéal. Je sais, l'optimisme n'est plus à la mode et si ces quelques paragraphes vous font doucement rire, ayez au moins l'obligeance de respecter notre dévouement. N'oubliez pas, un jour viendra où l'Amiga vaincra ! Avec David Pleasance s'il vous plaît.

Cyril

AMIGAPHILES, REAGISSEZ !!

Nous ne sommes pas seuls engagés dans cette consolidation de l'image de l'Amiga car enfin, qui peut mieux que vous, démontrer l'engouement auquel l'Amiga doit son succès. C'est surtout par votre insistance auprès des éditeurs de jeux que vous détenez le pouvoir d'ôter les doutes et d'accélérer les choses, comment ? Et bien, n'hésitez-pas à leur envoyer un fax, à leur passer un coup de fil, c'est le moyen le plus simple et le plus efficace de leur prouver que vous en voulez d'avantage. C'est avant tout une question de conscience morale : il ne tient qu'à vous de déterminer si l'Amiga mérite votre soutient, vous êtes plus de 500.000 passionnés, en France, à connaître la réponse, il ne vous reste plus qu'à faire respecter votre point de vue...

OPERATION : «J'VEUX PLUS DE JEUX SUR AMIGA»

Atreid Concept : (16) 56-02-34-34
Fax : 56-17-22-92
Coktel Vision : (16-1) 46-01-46-00
Fax : 46-31-71-72
Electronic Arts : (16) 72-17-07-83
Fax : 78-43-20-42
Infogrammes : (16) 78 03 18 46
Lankhor : (16-1) 46-30-33-03
Fax : 46-30-32-42
Loriciel : (16-1) 40-85-74-14
Microïds : (16-1) 46-32-24-35
Fax : 46-32-25-64
Minscape : (16) 99-79-66-48
Fax : 99-79-62-72
Ocean : (16-1) 40-53-92-86
Fax : 42-27-95-73
P.P.S : (16-1) 43-59-47-47
Fax : 45-62-93-04
Psygnosis : (16-1) 46-43-93-14
Fax : 46-43-93-15
Silmarils : (16-1) 60-17-15-24
Fax : 60-17-36-76
Titus : (16-1) 43-32-10-92
Fax : 43-32-11-52
Virgin : (16-1) 53-68-10-10
Fax : 53-68-10-20
Ubi Soft : (16-1) 48-18-50-00
Fax : 48-57-07-41
US Gold : (16-1) 44-59-29-12
Fax : 44-59-23-23

L'INFO SUR PC, CD ROM PC, ET SI Y'A D' LA PLACE, SUR AMIGA

N°? CONCEPT

CONCEPT

MENSUEL - N°? - OCTOBRE 2035 - 75 Frs

ECTS

Tous les jeux à venir sur PC, CD-ROM PC, et peut-être (mais c'est pas sûr du tout), sur AMIGA

LES TESTS

Thé et Fisc (CD-ROM), Ultima XXXVC (PC) et Out Run (Amiga 500 - KS 1,2)

DOSSIER

La COMMISSION PARITAIRE :

- **Comment l'obtenir en toute facilité ?**
- **Tous les trucs et astuces pour en bénéficier**
- **Ses avantages : TVA, PTT...**

N°? CONCEPT

13 502 !!!

jeux et **utilitaires** du DP (Domaine Pudique)

Insérez le disk dans le lecteur CD-ROM

Un problème ??
NE NOUS APPELEZ PAS !
Renseignez-vous auprès de votre libraire

EXCLUSIF

La 1ère disquette pour CD-ROM PC

JAMAIS EN KIOSQUE !

EN VRAC

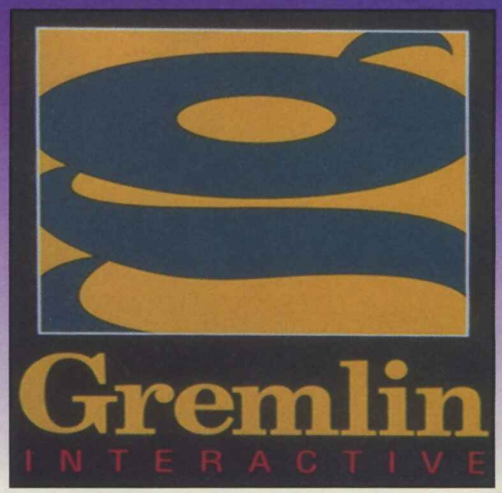
AGATOOLS

Nous vous en avions déja parlé dans le dernier numéro d'AMIGA CONCEPT et ce mois-ci encore nous vous en reparlons. AGATOOLS, rappelez-vous ce Fanzine ayant son support disquette et exclusivement réservé à l'Amiga 1200, vient de sortir sa cinquième disquette. Toujours aussi complète que la dernière elle contient une démo de Banshee, une autre de Sky Flyer II, une dernière de 3D Vector Démo, des utilitaires comme Super Duper 3.0, Agalab un convertisseur d'images AGA, j'en passe et des meilleures. Sachez désormais qu'AGATOOLS ne fait plus que du domaine public, c'est ce qui intérresse les lecteurs apparament. Cette fois-ci nous vous donnons l'adresse de ce fanzine. Courage AGATOOLS !

A G A T O O L S : LOPES CHRISTIAN, 61 grande rue, 95270 Asnières S/Oise.

GREMLIN change de look

La société Gremlin change de look et de logo. Celle-ci s'appellera dorénavant Gremlin Interactive. Cette boîte, après des années d'expérience, a pu se forger un nom et une place dans le domaine des logiciels ludiques. Leurs futures productions, plaçant la barre très haut, porteront ce nouveau logo qui dégage une odeur de bonne volonté. Bonne chance Gremlin Interactive !



MEGA DP N°7

Le numéro 7 de cette compil' d'utilitaires (une disquette) vient de sortir. On y trouve entre autres un Virus Checker, Snoop Dos 1.5 qui permet de voir quels bibiothèques, périphériques ou autres fichiers sont utilisés pour une application, Library Guide... Sans oublier toutes les petites explications fournies pour utiliser au mieux les logiciels. Pour plus de renseignements MEGADP Diffusion 27 rue Emile Zola_59100 Roubaix.

Nouveau magasin

Un nouveau magasin spécialement dédié à l'Amiga vient d'ouvrir ses portes depuis le 1er octobre à Dunkerque. Il s'appelle Informatique Console Systeme et les 2 responsables du magasin sont de véritables passionnés. Ils vous proposent toute une gamme de produits software et hardware, et ont pour but de faire découvrir ce produit fabuleux et maniable qu'est l'Amiga. Pour les contacter, 2 numéros sont à votre disposition : le téléphone au 28 63 46 85, et le fax au 28 63 48 75. Bonne chance à eux.

AVENIR

A noter sur vos petites tablettes la sortie à partir du mois de septembre de plus d'une dizaine de jeux sur notre Amiga. Commençons par BURNTIME de chez MAX DESIGN sur Amiga 500 et 1200 ainsi que sur CD 32, ça devrait ressembler à un jeu de stratégie post-apocalyptique, où le principe sera de survivre. Ensuite vient THE CLUE, sur tous les Amiga, qui sera un jeu d'aventure édité par NEO, prévu pour la fin septembre ; vous devrez découvrir dans le Londres des années 50 un tueur fou, prévu aussi sur CD 32. mi-octobre sortira EMBRYO de chez BLACK LEGEND, un jeu de combat aérien en polygône, il sera plus porté sur le côté arcade, sur tous les Amiga, ainsi que sur CD 32. Fin octobre sortira FOOTBALL GLORY de chez BLACK LEGEND et TURBO TRAX de chez ARCANE, il paraît que ce sera le nouveau standard de course de voitures, ils sortiront sur tous les Amiga. Début novembre sortira, SOFTWARE MANAGER simulation de la gestion d'une équipe de football ainsi que SPERICAL WORLD de chez BLACK LEGEND qui sera un nouveau jeu d'action dans le principe d'ALIEN BREED. Mi-novembre sortira VOYAGE OF DISCOVERY connu outre-Rhin pour être l'un des meilleurs jeux de stratégie coloniale (!), c'est surtout, pour le définir, un clône du jeu PIRATE. Nous finirons cette prometteuse brochette de soft avec le data disk de TACTICAL MANAGER, intitulé 94/95, on peut donc conclure qu'il contiendra les équipes de cette saison. Comme vous pouvez le voir, notre Amiga est en bonne santé - le bougre - et en plus il a très faim.

Les jeux Vides et Hauts (Ben, pas tant que ça !!!)

Le Dr Julia Rutkowska de l'université du Sussex (encore une cochonne !!!) et travaillant pour la British Psychological Society, vient de démontrer que les jeux vidéo aident à devenir sociable....Enfin une bonne nouvelle après les brèves de certains journaux qui exploitent le fait qu'un joueur de jeux vidéo ait tué ses voisins parce que c'étaient des Lemmings. On lui dit merci à Julia !!!

PARAVISION nous en met plein la vue

Le périphérique que COMMODORE nous avait promis arrive, mais pas de chez eux. C'est grâce à PARAVISION qu'on pourra enfin transformer notre chère console en un superbe ordinateur. Le SX-1 (nom de l'extension) se branche sur le port de la FMV, mais ne vous inquiétez pas, ils ont prévu un connecteur pour la cartouche MPEG. Au coeur de la boîte, on trouve une mémoire fast extensible jusqu'à 8 Mo, un connecteur pour un disque dur interne IDE... En externe, on peut brancher un clavier PC-AT, un disque dur 3 1/2» IDE, un lecteur de disquettes... Pour 1790 frs TTC, on a donc un superbe boitier vide, mais qui vaut vraiment le coup, pour tous ceux qui désirent enfin faire autre chose que du jeu. Renseignements auprès de AMIGA DIRECT, 57.89.11.40.

Rentre Avec Tes Pieds (R.A.T.P.)

Le London Transport Museum (Covent Garden - Londres), équivalent anglais du musée des transports urbains de Paris, vient d'acquérir un système multimédia : composé de soixante-cinq CD-32, de murs d'images, d'écrans tactiles et de simulateurs de métro (sur A4000) ; destinés à mieux vous faire connaître les transports en commun londoniens de 1930 à nos jours. Le programme qui gère ce petit monde interactif pèse 550 méga-octets, comporte plus de 3000 images digitalisées et est stocké sur 3 CD's. Si après votre visite, vous n'arrivez toujours pas à reconnaître les bus londoniens des bus parisiens, vous devez souffrir de daltonisme....

DSS 3.0, pour vous servir

DIGITAL SOUND STUDIO 3.0, édité par Great Valley Product, est un logiciel musical dont la remise à jour fait que celui-ci profite pleinement des capacités de notre bécane chérie. Tout de même, une configuration minimale d'1 Mo de RAM, d'un disque dur et d'un Workbench 1.3 et +, sont nécessaires pour profiter des possibilités offertes par ce logiciel. De nouvelles commandes sont mises à notre disposition, comme le «DIRECT-TO-DISK» nous permettant d'effectuer une digitalisation directe 8 bits sur l'espace libre du disque-dur. En outre, son ergonomie est plus grande, ce qui est le point fort des améliorations portées sur cette version. Son éditeur français est CIS. D'ailleurs, jusqu'au 30 Octobre 1994, CIS propose pour les possesseurs de DSS+, le logiciel seul pour 290Frs ; et en échange de tout digitaliseur sonore, CIS propose l'ensemble DSS 3.0 pour 490Frs. Il est livré avec 7 morceaux de musiques originaux pour le prix de 690Frs en version française.

Forum de la simulation

BUGSS organise le FORUM DE LA SIMULATION, dans l'intention de faire découvrir au grand public et aux professionnels, les avantages de la simulation sur micro-ordinateur (ainsi que la réalité virtuelle, les simulations multi-machines, l'image de Synthèse en 3D...). Le but exact de ce forum est de démontrer que l'informatique peut s'adapter à toutes les applications. D'ailleurs, seront sûrement présents : les revendeurs et concepteurs de matériels et logiciels de simulation, les professionnels utilisateurs de la simulation, les grandes chaînes de distribution, et enfin les producteurs d'images de synthèse et visualisations 3D. Cette manifestation aura lieu le 5 Novembre 1994, au Château de Camponac à Pessac (33), salle Cuvier. Cette visite sera possible pour la modique somme de 10 Frs.

The Commodexplorer, Corsaire Production

The Commodexplorer nous annonce que désormais, le service de diffusion de logiciel du domaine public est supprimé. Il nous informe aussi que des commerciaux vont être formés sur les produits de Corsaire Production et que le centre commercial Auchan (C.C. Régional Cotentin) leur a confié, en partie, le développement de PRO-TEK (système de visualisation d'urgence). Corsaire Production présentera, en août 1995, sous la forme d'un salon, ses diverses activités avec différents stands à la Capitainerie de Saint-Vaast-la-Hougue (50). Vous pouvez contacter Corsaire au (16-1) 69 09 55 04.

ENVRAC

GENIEVRE

Les Films du Genièvre proposent des stages du 31 Octobre au 4 Novembre et du 5 au 9 Décembre à Cahors, dans le Lot. Il s'agit de stages d'infographie, multimédia et PAO dont 4 spécialités sont disponibles :

- Applications vidéo, titrage, habillage de films
- Images de synthèse et animations 3D
- Multimédia, bornes interactives, systèmes de présentation
- PAO, typographie, maquette

Demandez les renseignements, le programme et l'inscription en écrivant à : Les Films de Genièvre - Belcastel 46200 Souillac - Fax 65 32 76 47.

EN VRAC

Croatieland

Faut-il prendre au premier degré l'annonce de Kompart disant qu'une succursale venait de s'ouvrir en Croatie. Et bien OUI. Un courrier adressé à la rédaction nous a confirmé ces dires. Mais alors que de questions en suspend : comment est-il possible d'acheminer sans risque le matériel indispensable à ce genre d'entreprise ? Bien que le pays ne soit plus ouvertement impliqué dans la guerre des balkans, quel peut être le marché envisagé ? Enfin, comment peut-on être fier de lancer ce genre de nouveauté dans un pays où les habitants se battent pour trouver de quoi manger ? Les réponses à ces questions nous laissent tout de même perplexe.

Ah !!! Qui ??? Ra

Où le retour des mangas explosifs. Une boîte anglaise ICE Software (inconnue en France, mais pas dans les provinces du Sussex) nous informe qu'aux alentours de Noël et du Jour de l'An, à une date comprise entre le 25 décembre et le 1er janvier, elle pense sortir (mais c'est pas très sûr) un jeu sur CD-32 répondant au doux nom d'AKIRA. Comme on s'en doute le jeu reprendra le thème du film d'animation japonais avec en plus les zoulies zanimations du film (en FMV ???), et puis les zacteurs du film, et puis aussi les dessins, les pubs.... Bref, le film....

ATTILA DP

Attila DP c'est terminé. Nombreux seront ceux attristés par cette mauvaise nouvelle. Depuis quatre ans, cette sympathique association diffusait les dernières news sur Amiga, sans jamais tomber dans le piège de la S.A.R.L. Attila remercie chaleureusement toutes les personnes qui l'ont aidé pendant ce temps à devenir ce qu'elle fût. Les commandes seront éxécutées jusqu'à la fin du mois d'octobre. UN «DE PROFUNDIS»



AMIGA DIRECT

CIS crée une filiaire appellée AMIGA DIRECT. Leur objectif est de proposer des produits importés à des prix les plus proches possibles de ceux pratiqués dans les pays d'origine. AMIGA DIRECT proposera des produits dont les notices d'utilisation, traduites en français, seront simplifiées afin d'abaisser fortement les coûts de production. Vous trouverez toute la gamme AMIGA DIRECT réunie sur une seule page publicitaire. C'est totalement à votre avantage : vous pourrez profiter pleinement, et tous les mois, de promotions exceptionnelles sur des produits ponctuellement soldés ou de fin de série. Ils peuvent être commandés au (16) 57 89 11 40 et auprès de plusieurs revendeurs Amiga.

BRILLANCE 2.0

BRILLANCE 2.0 arrive enfin pour Amiga. CIS, son importateur, nous informe qu'il comportera des améliorations qui ne sont pas à négliger : Pour commencer, la vitesse sera accrue : de nombreuses fonctions ont été optimisées, ce qui fait de BRILLANCE le programme de dessin le plus rapide sur le marché. Un des points forts du produit: il sera disponible entièrement en français. Il sera fourni avec un manuel traduit de 230 pages. Le dongle (clé de sécurité) qui était imposé dans l'ancienne version, a disparu, ce qui facilite son emploi. «TrueView» est une nouvelle fonction, qui améliore l'emploi de la loupe. Son prix est fixé à 890 Frs, et une mise à jour est déjà possible pour les possesseurs de l'ancienne version. Test dans notre prochain numéro.

AIE, AIE, AIE

Vous ne l'avez peut être pas remarqué, mais en page 78 de notre précèdent numéro, y'a un truc qui cloche. Oui oui, en plein BEST OF. Vous ne voyez pas ? Bon voilà, nous avons élu PC-TASK, meilleur émulateur PC sur Amiga. Alors, rien ne vous saute aux yeux ? Bien, comme vous avez pu le constater, il y a une photo qui illustre le soft. Hum hum... toujours rien ? C'est vrai, ce n'est pas franchement lisible, mais en y prêtant attention, vous pouvez déceler un... un... allez, je vous le dis : un «Cracked by...». Quoi !!! Comment!!! C'est pas possible ?! Et bien si ! Pris par le temps, nous avons osé demander à un «gentil» lecteur de passage au local de nous prêter sa version du logiciel. Ceci, juste pour prendre une simple photo d'écran. Malheureusement, et toujours par faute de temps, nous n'en avons pas vérifié la provenance. Promis juré, on ne recommencera plus. Ca nous servira de leçon. En attendant, si seulement nous pouvions remettre la main sur ce foutu lecteur... aïe, aïe, aïe !

ENVRAC

AGENDA

1er et 2 octobre
MEETING AMIGA-CONCEPT
Salon organisé par le magazine à l'Aquaboulevard de Paris (métro Balard) où sera organisé entre-autre la coupe de France Sierra Soccer ainsi qu'un tournoi Great Courts 2. Une vingtaine d'exposants viendront agrémenter les quelques 600 m2 d'exposition. Mini-tarif visiteurs : 15 frs (et 15 frs supplémentaires par participation à l'un des tournois). Inscription sur place aux concours le samedi jusqu'à 13 heures. Renseignements : 39 68 05 91.

26 au 30 octobre
FUTUR ENTERTAINMENT SHOW
Toujours à Earl Courts, à Londres, un événement gigantesque de la micro-informatique.

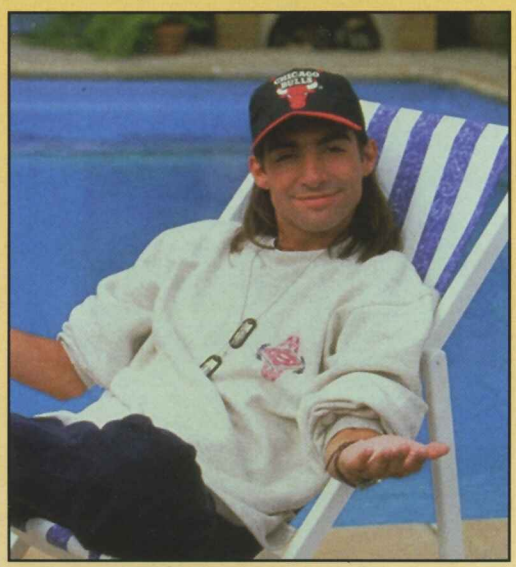
11 au 13 novembre
WORLD OF AMIGA
Si vous passez en Allemagne, sachez que c'est le salon immense organisé à Cologne (on a pas plus d'infos puisque selon les nouvelles du monde Amiga, il se pourrait que ce soit annulé...)

8 au 10 novembre
COMPUTER GRAPHICS SHOW'94
Le salon de l'image de synthèse, à Wembley, Londres. (Plus de détails dans le prochain numéro).

18 au 20 novembre
AMIGA EXPO
Ca va se passer à Wembley (Londres), les coordonnées next month !

INTERVIEW DE CYRIL DREVET

L'année dernière, les chaines France 2 et France 3 nous présentaient chacune une émission sur les jeux vidéo. L'Amiga y était d'ailleurs parfaitement évincé voir même décrié. Cette année le service public n'a pas reconduit sur sa grille de rentrée Télévisator 2. C'est donc TF1 qui prend le relais avec Cyril Drevet. AMIGA CONCEPT a donc decidé de le rencontrer.



Alex : Cyril, pourquoi ce changement de chaine ?
Cyril : Je n'avais pas les moyens de faire ce que je voulais à France 2 alors que AB production m'ouvrait les bras. Comme cela faisait longtemps que je rêvais de bosser chez AB j'ai saisi cette opportunité.

Alex : Aucun regret ?
Cyril : Non, contrairement à France 2, les gens de chez AB sont suffisament intelligents pour savoir que les jeux vidéo font partie de la culture des enfants et des ados. France 2 n'a pas compris que les jeux sont un art au même titre que la musique ou le cinéma.

Alex : Les jeux vidéo n'interressaient donc plus France 2 ?
Cyril : Non !

Alex : Que nous proposes-tu pour la rentrée ?
Cyril : J'ai une rubrique tous les jours dans le Club Dorothée qui sera une rubrique de news.

Alex : Un peu style mini-mag ?
Cyril : Exactement. Comme entre temps personne ne l'a fait et que cela manque toujours, je le fais.

Alex : Et au niveau des jeux vidéo...
Cyril : Seul le mercredi matin et le samedi Matin seront consacrés aux jeux vidéo et c'est suffisant.

Alex : Quel support vas-tu exploiter ?
Cyril : Pour l'instant je ne parlerais que des consoles, parce que c'est ce qui me branche le plus au niveau ludique. De plus c'est ce qui touche le plus large public. Par contre quand je verrai des produits vraiment intéressant sur micro, je ferai un petit clin d'oeil.

Alex : Quelle est la stratégie de AB ?
Cyril : AB veut changer l'image du club Dorothée en lui donnant un esprit un peu plus «Mini-mag».

Alex : En quoi ton émission sera différente de télévisator 2 ?
Cyril : Elle ne sera pas différente sauf que contrairement à France 2 elle aura les meilleurs dessins animés. De plus j'aurai des moyens énormes pour réaliser les sujets et une plus grande liberté.

Alex : Quelles seront les rubriques de l'émission ?
Cyril : Ce seront les mêmes que dans télévisator. Je pense qu'il n'y a pas 36 manières de faire ce genre d'émission. Nous évoluerons certainement mais l'ojectif pour le moment est de gérer cette formule.

Alex : Combien de temps ces deux émissions hebdomadaire vont elles durer ?
Cyril : Il y aura 6 minutes le mercredi et 4 le samedi soit 10 minutes par semaine.

Alex : Comment a été élaborée l'équipe rédactionnelle ?
Cyril : Pour le moment nous ne sommes que deux. Mon collègue travaillait déjà avec moi sur France 2.

Alex : Est ce qu'un fou de consoles comme toi possède des micros ?
Cyril : Oui, j'ai un Amiga 500, un 1200 et un mac quadra 650.

Alex : Quel est ton jeu préféré sur Amiga ?
Cyril : Heu... je ne suis plus trop d'actualité sur Amiga.

Alex : Il y a quand même un ancien soft qui t'as branché ?
Cyril : Le problème c'est que ça fait très longtemps que je n'ai pas joué sur mes Amiga. Non ce qui me branche en ce moment sur Amiga ce sont les démos.

Propos recueillis par Alexandre BEL

Communiqué de DREAM

Suite à la brève parue le mois dernier, Posse Press signale aux lecteurs d'Amiga Concept que le magazine Dream est disponible chaque fin de mois en kiosque et qu'il n'a, en aucun cas, abandonné l'Amiga. Prévu depuis plusieurs mois, le changement du nom Amiga Dream en Dream est malheureusement survenu au moment où l'Amiga traversait une période difficile. Il n'est pas lié aux difficultés de Commodore et aurait eu lieu de la même manière en période prospère. Amiga Dream a toujours soutenu l'Amiga. Dream soutient et soutiendra l'Amiga et ses utilisateurs grâce à une disquette et un rédactionnel traitant de l'Amiga et de la CD-32 dans les domaines suivants : News ludiques, previews, jeux sur disquette et sur CD, astuces et solutions, démos, jeux et utilitaires du domaine public.

INFERNAL INFERNO

Que même quand j'étais pas né, on parlait déjà de la sortie prochaine d'INFERNO. Vous savez le fameux et tant attendu simulateur de vol d'OCEAN. Et bah, c'est le cas de le dire, les versions Amiga et CD32 tombent à l'eau, dans l'océan. Je sais, vous étiez nombreux à l'attendre. Ben non, il ne sortira jamais sur nos machines. Tiens, pour ne pas en rester là et pour ne pas supporter bêtement les humeurs variables de l'éditeur, filez-y donc un p'tit coup de fil (numéro d'Océan en page 8), histoire de leur faire comprendre qu'y font erreur les gars !

AC, quelques chiffres

2,85, c'est le nombre moyen de personnes qui lisent un numéro d'AC.

26 % des lecteurs d'AC achetaient GEN4 mais ne le font plus, même chose à 19 % au sujet de JOYSTICK et 16 % pour DREAM.

64 % des personnes qui lisent AC le considèrent comme leur magazine préféré (contre 25 % en Avril dernier... merci, ça fait chaud au coeur). 20 % toujours pour Dream et moins de 5 % pour Joystick, Gen4, ARevue et ANews.

1,5 % de lecTRICES chez AC...

22,5 ans de moyenne d'âge du lectorat (d'AC bien-sûr) dont 34 % de moins de 18 ans et 42 % entre 18 et 25 ans.

72 %, parmi les lecteurs, possèdent un A500, 500+, 600 ou 2000, 29 % ont un A1200 et 17 % une CD32 (certains ont plusieurs machines).

9200 lecteurs supplémentaires se sont procurés le n∞6 par rapport au n∞5 (soit un lectorat accru d'environ 26200 personnes (2,85 x 9200).

300, correspond au nombre d'heures que certains d'entre-nous passons à travailler, chaque mois, pour le magazine.

1,9 Giga : c'est la quantité d'images porno que Franck a récupéré auprès d'un ami (sa mère va être ravie !).

11,25 : le kilométrage que j'ai accompli depuis un mois en VTT.

150.000 : le tirage d'AC auquel je rêve encore...

29 : le nombre de jours que vous allez devoir attendre jusqu'au prochain numéro d'AC !

4 c'est le nombre de lettres utilisées par mon prénom (Imré).

4 heures du mat' : l'heure à laquelle où je vous dis enfin «bye bye».

La nouvelle génération de Turbo Power

pour 1990,-



PROMO:
M-Tec 68030/28 MHz
+ 4 MO SIMM
+ CoPro 68882/28 MHz
3490 TTC

Encore plus de puissance pour votre Amiga 1200.
Nouvelle serie maintenant disponible avec contrôleur SCSI en option et horloge.

Le Turbo System de M-Tec pour Amiga 1200: suffisament de puissance, même pour vous jeux les plus exigeants.
Avec cette nouvelle génération de Turbo System, M-Tec atteint des nouveaux sommets dans la téchnologie de l'amiga 1200.
Des composants de haute qualité, un procédé de fabrication bien conçu, des processeurs rapide et la possibilité d'avoir jusqu'à 8MO de FastRAM 32bits, transforment votre Amiga 1200 en une machine à fortes performances, capable de satisfaire même vos critères les plus exigeants. Nous utilisons uniquement des processeurs Motorola 68030 avec MMU. De plus, notre gamme completée de produits vous propose la meilleure configuration possible pour chaque utilisation: Le Turbo System 68030/28 de M-Tec est disponible à partir de 1990,- sans Ram et est extensible à 1, 2, 4 ou 8Mo. Des coprocesseurs allant jusqu'à 50 MHz peuvent être ajoutés, si vous le souhaitez.
Notez bien que tous les produits M-Tec sont fabriqués en Allemagne et garantis 1 an.
Tous les produits M-Tec sont distribués en France par CUDA Informatique.

Turbo System M-Tec 68030/28:	
M-Tec 68030/28 sans Ram:	1990,-
-4MO Simm:	1000,-
- 8MO Simm:	2190,-
Coprocesseurs avec Quartz:	
-68881-14 MHz/PGA:	290,-
-68882-20 MHz/PLCC:	590,-
-68882-33 MHz/PLCC:	790,-
-68882-40 MHz/PLCC:	990,-
-68882-50 MHz/PGA:	1290,-

M-TEC HARDWARE DESIGN
CUDA Informatique
9, Rue Saulnier, 75009 Paris
Tel.: 1.42.46.47.60 VPC Uniquement
Fax: 1.42.46.47.01
Ouvert de 10-13 et de 14-19 h du Lundi au Vendredi

Schäfer, Vogel & Partner, Essen

QUAND JE SERAI GRAND JE SERAI CREATEUR DE JEUX INDEPENDANT

Qui n'a jamais eu l'envie de créer son propre jeu ; d'être libre de faire, de concevoir, de réaliser le hit.
Dans ce reportage, nous allons vous montrer la marche à suivre pour le réaliser, et les démarches pour le protéger et le diffuser.
Nous avons suivi deux itinérairesdifférents de créateurs de jeux indépendants.
Suivez le guide car...

VAUT MIEUX PREVENIR QUE MOURIR !!!

D'abord un créateur de jeux indépendant, c'est une personne qui crée un jeu tranquillement dans son coin et qui essaye ensuite de le proposer à des sociétés qui le diffuseront.
Ceci est la méthode des années 80, aujourd'hui il est de plus en plus difficile de proposer un jeu à une société sans que celle-ci ne vous réponde : «Pas mal, on vous écrira...»
Aucune chance allez-vous nous dire ? Il n'y en a certes pas beaucoup, mais il y en a. Mais attention aux arnaques, certaines sociétés de DOM-PUB, dont je ne citerais pas le nom pour éviter de leur faire de la pub, vous proposent la diffusion de vos logiciels qui, souvent non protégés par un copyright, deviennent vite une rente pour la société de diffusion et non plus pour le créateur.

TOUT COMMENCE PAR UNE HISTOIRE.

Pour créer un jeu, il faut d'abord commencer par la création d'un scénario, et d'une trame sous forme de bande dessinée, ce qui permettra aux graphistes et aux programmeurs de se faire une idée de la marche à suivre.
Vous vous doutez bien que partir dans tous les sens n'apportera rien sauf du temps perdu, combien de bons jeux n'ont jamais vu le jour, pour la simple et bonne raison que leurs créateurs ne savaient plus par quel bout les prendre ?

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN.

De nos jours, la création d'un bon jeu ne peut plus se faire seul, car un bon programmeur ne sera pas forcément un bon graphiste ou un bon musicien et vice-et-versa. C'est pourquoi le choix de partenaires dans la création d'un jeu est très important, il ne faut pas se retrouver au bout de 4 mois sans le graphiste qui a fait 70 % du boulot, je doute que le remplaçant ait la même touche artistique.
La mise en commun des idées est aussi une chose importante dans la création, il ne faut pas que le graphiste ait les yeux plus gros que le ventre, c'est le programmeur qui risque de faire la tête, sans parler du musicos qui va vous faire du hard sur un jeu d'échecs, bonjour la prise de tête.
Pensez à vérifier le plus souvent possible la compatibilité de votre logiciel, car devant un responsable de société de production cela peut avoir son poids dans la balance.
La grande mode en ce moment, c'est de programmer les jeux sur Amiga en C, et vous savez pourquoi ? Simplement pour être retranscrit plus facilement sur PC... Bande de fainéants.

LE COPYRIGHT, C'EST COMME LE PRESERVATIF, IL PROTEGE DE TOUT.

Votre jeu est fini, il est prêt à être montré, prêt à être vendu ?
Non pas encore, car avant il faut protéger votre logiciel de tout pompage, que ce soit l'histoire, les graphismes ou les musiques.
N'oubliez jamais que là où il y a des idées, il y a de l'argent, et là où il y a de l'argent, il y a des voleurs ; et ne soyez pas le corbeau de la fable de La Fontaine.
A l'époque du CPC et du ST, une société appelée MCS était très douée pour ce genre de vols de créations, mais depuis, cette société a fait faillite ; comme quoi le crime ne paie pas, du moins pas toujours, il reste encore pas mal de fourbes...
Pour protéger vos logiciels, il existe des associations telles que l'APP déjà citée dans l'article sur le piratage informatique.
Pour avoir une idée du fonctionnement pour protéger votre logiciel, l'APP vous propose d'abord d'adhérer à l'association, la cotisation pour une personne physique - donc le créateur - est de 1067 frs TTC, ensuite le DEPOT du programme source qui s'effectue sur des microfiches.
Les frais de dépôt sont de 1200 frs HT par dépôt et 500 frs HT par mise à jour.
Il existe aussi l'ENREGISTREMENT qui est un service allégé qui permet de donner une date certaine à votre création ; ici, ça vous coûtera 500 frs HT. Vous pouvez remarquer les prix pas vraiment attractifs pour un jeune créateur, et le plus triste c'est de savoir qu'il n'existe pas d'autre moyen fiable pour protéger son logiciel.
Nous vous avons présenté les grandes lignes, maintenant allons voir comment ça peut se passer en pratique, nous avons suivi 2 concepteurs de jeux différents.
Ils ne sont pas différents dans le principe où l'un est tout vert et l'autre est tout bleu, non non, pas du tout, mais plutôt dans le principe où le premier - MICKAEL FAUQUET - a proposé ses services à des sociétés de jeux informatiques, et le second - PATRICE KRYSTOFIAK - est un créateur de démo qui se lance dans la création de jeu par le biais du shareware. Mais comment ça se passe ?...

DANS LA COUR DES GRANDS

Créateur de logiciel depuis le berceau, MICKAEL FAUQUET est âgé aujourd'hui de 24 ans, il a à son palmarès une dizaine de jeux sur différentes machines. Il est en train de créer pour Noël un méga jeu de baston appelé CHOGEKISSEN.

Amiga-Concept : MICKAEL, PRESENTE-TOI EN QUELQUES LIGNES.
Mickaël Fauquet: Je suis au chômage depuis la fin de mes études, je programme depuis 8 ans, et je suis en cours de



CHOGEKISSEN sur 1200 et CD32

réalisation d'un jeu qui devrait être le meilleur jeu de combat sur Amiga.
A-C : QUELLE SOCIETE VA LE DIFFUSER ?
M-F : Pour le moment c'est l'inconnu, nous l'avons présenté à 2 sociétés qui semblent très intéressées, nous attendons les offres.
A-C : TU AS DEJA REALISE DES JEUX, TU PEUX NOUS EN PARLER ?
M-F : Oui j'ai réalisé pas mal de truc sur CPC, comme XYPHOES FANTASY qui, pour la petite histoire, utilise des musiques venant d'Amiga. J'ai participé à la création du C.C.C.(Hi ! CJC of COCOON). Ensuite j'ai réalisé un jeu sur ST avec Fabien Fessar qui aujourd'hui travaille chez CRYO.

A-C : COMMENT SE FAIT-IL QUE TU N'INTEGRES PAS UNE SOCIETE DE PRODUCTION. ?
M-F : Arfff, après l'armée j'ai écrit partout, j'attend des réponses, mais cette fois-ci j'ai un peu plus ciblé les sociétés à qui j'offre mes services, car dans le passé je me suis fait arnaquer par pas mal de sociétés comme LORICIEL (paix à son âme...) qui n'a pas été très correcte avec nous.
A-C : TU PEUX NOUS EN DIRE PLUS ?
M-F : Oui, disons qu'ils ont oublié certains



chiffres sur les ventes d'un de nos jeux le jour où il a fallut nous payer les royalties.
A-C : PEUX-TU NOUS PARLER DE TES PROJETS SUR AMIGA ?
M-F : Oh, ils sont nombreux ! Disons qu'à court terme, notre jeu de combat CHOGEKISSEN sera fini, il sera spécial 1200 et CD 32, qu'il sera un clone de Dragon Ball Z et d'ELF MANIA. Ensuite, je vais embrayer sur un jeu de plateformes qui, pour le moment, reste secret car je pense avoir créé un nouveau concept pour ce genre de jeu.
A-C : POUR CONCLURE AS TU DES CONSEILS A DONNER AUX JEUNES CREATEURS QUI TE LISENT ?
M-K : Déjà, ne pas se lancer tête baissée dans la création de jeux vidéos, pour la simple et bonne raison que ce n'est plus un métier rémunérateur. Etre patient, bien s'entourer juridiquement et financièrement ; en gros, bonne chance.

Vous pouvez le contacter :
MICKAEL FAUQUET
5 RUE DES COURILLES
62000 ST-MARTIN LES BOULOGNES.

Bon, nous avons vu le chemin le plus rapide pour distribuer un jeu. On travaille pour une boîte précise et on est tranquille.
Maintenant nous allons voir celui pris par Patrice, plus connu sous le nom de SAM du groupe de demomaker français OZONE.
Il vient de sortir en shareware un jeu dénommé BAC-MAN.
L'interview faite ici s'est déroulée lui dans sa baignoire, moi hors de celle-ci.

A-C : SALUT SAM, TU PEUX TE PRESENTER.
SAM : J'ai 25 ans depuis le 25 septembre, je suis sur Commodore depuis 5 milliards d'années.
D'abord j'ai réalisé des musiques, puis je me suis mis à coder, en amos puis en assembleur pour la réalisation de démo, pour mon groupe et affiliation (OZONE & HMD).
A-C : TU ES UN DEMOMAKER, QU'EST-CE QUI TE POUSSE A CREER DES JEUX ?
SAM : La passion et l'imagination. Pour créer une véritable bonne démo il faut sortir des sentiers battus, faire LA DEMO, mais de nos jours un glenz, un rotozoom et tout le monde est content. Donc je me suis mis à créer mes propres jeux, d'abord pour le fun, mais aussi pour les pépettes.
A-C : PEUX-TU ME PARLER DE TES CREATIONS ?
SAM : Après la sortie de mon 1er jeu BACMAN, je suis en train de finir mon second jeu dans le style de BOMBER MAN, mais là, ça reste secret car il y aura de big innovations. Le nom du jeu sera TURBO JAM...
D'ailleurs je recherche des sponsors comme Renault pour mon jeu, car il y aura une Twingo comme vedette.
A-C : COMMENT TROUVES-TU L'INSPIRATION POUR TES JEUX ?
SAM : Simple, pour mon second jeu c'est la rencontre avec une voiture sans permis et ma voiture qui m'a donné l'idée de réaliser ce jeu.
Car tu as le temps de réfléchir quand tu vois venir vers toi - et dans le mauvais sens - une voiture haute comme trois pommes et qui en plus vient s'écraser sur ton pare-chocs.
A-C : POURQUOI AVOIR CHOISI LE MODE DE DISTRIBUTION SHAREWARE ?
SAM : Pour la simple et bonne raison que les professionnels n'en veulent pas. C'est vrai que le 1er était moyen, mais les second et troisième sont de très bonne facture... Ensuite, pour eux il faut du C, du C et encore du C. Pour des raisons financières évidentes, car il faut une conversion rapide et facile pour le PC.
A croire que les programmeurs salariés ne savent programmer qu'en C ou amos (Comme HEIMDALL 2 programmé en amos !!!)



Planche de sprites pour CHUKKIE, un jeu en préparation

Et puis ils ne prennent même pas le temps de regarder les previews et les lettres envoyées ; j'ai écrit à toute les sociétés européennes de production de jeux vidéos, 3 m'ont répondu, GREMLIN, CORE et 21 CENTURY.
Même si elles ont répondu négativement, elles ont répondu.
A-C : QUELS SONT LES PROBLEMES RENCONTRES AVEC CERTAINES SOCIETES DE DIFFUSION ?
SAM : Nous dirons qu'il existe des gens mal intentionnés, qui se font pas mal d'argent sur le dos des personnes comme moi. En francisant des logiciels par exemple, et je ne vous raconte pas... quand il n'y a pas de texte, ils se rattrapent sur la notice.
A-C : DES PROJETS ?
SAM : Remplacer ma voiture en créant des jeux, finir une démo qui attend depuis pas mal de temps dans un tiroir. Finir le 3ème jeu en cours. Et me mettre au C. (rires)
A-C : UN PETIT MOT DE CONCLUSION.
SAM : Pour ceux qui veulent devenir créateur de jeux, il faut de la patience, une très bonne idée, ne pas se décourager... l'appât du gain ne doit pas être la 1ère motivation. Il faut être logique, on ne peut pas lutter contre des jeux qui proposent 50 minutes de raytracing sur un scénario de merde. Bon, maintenant tu peux me laisser, je vais sortir de mon bain et je vais aller mangeaille.

Si vous voulez plus de renseignements sur les jeux proposés par SAM contactez-le :
PATRICE KRYSTOFIAK
1 RUE DU VERMONT
62720 RETY.

VOCABULONS UN PEU

DOM-PUB : LOGICIEL DU DOMAINE PUBLIC et/ou SOCIETE DE DIFFUSION DE LOGICIEL NON COMMERCIALISES EN MAGASIN, ET POURTANT TU PAYES LA DISQUETTE DE 15 A 900 BALLES, ET TU TE RETROUVES AVEC UN LOGICIEL FREEWARE.

FREEWARE : C'EST UN LOGICIEL GRATUIT, SOUVENT SOUS FORME DE DEMO.TU TE DEBROUILLES POUR LES TROUVER.

SHAREWARE : C'EST UN LOGICIEL DISTRIBUE SANS PROBLEME, AVEC LA CONDITION DE RETRIBUER LE CONCEPTEUR SI VOUS L'UTILISEZ, ICI C'EST L'HONNETETE DE L'UTILISATEUR QUI JOUE A 100%. LES SOCIETES DE DOM-PUB UTILISENT SOUVENT CE GENRE DE LOGICIELS POUR GAGNER DE L'ARGENT, MAIS PAS TOUS HEUREUSEMENT. IL Y EN A QUI FONT CE GENRE DE TRANSACTION POUR FAIRE CONNAITRE DE JEUNES CREATEURS, SI SI, JE VOUS L'JURE, C'EST MARQUE DESSUS.

COMMERCIAL : TU RENTRES DANS UN MAGASIN, TU PRENDS TON PORTE-FEUILLES, TU DONNES 250 BALLES A LA DAME, ET TU TE TIRES AVEC TON JEU, SANS OUBLIER DE DIRE MERCI. MAIS BON, RÂLE PAS, C'EST TRES SOUVENT DE TRES BONS JEUX (SI SI, C'EST AUSSI MARQUE DESSUS.)

Voilà, vous savez tout - ou presque - sur la marche à suivre pour voir votre chef-d'oeuvre diffusé et mis en vente.
Vous avez pu voir que cela n'est pas vraiment du gâteau, mais l'enjeu n'en vaut-il pas la chandelle. Le mois prochain un reportage surprise sur votre rédaction préférée, j'ai nommé : la rédaction d'Amiga Concept. A SUIVRE...

DAMIEN BANCAL

H.U.G.O.T

Vente par correspondance uniquement

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

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

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

DISPONIBLE
AMIGA 1200 : 2490 FTTC
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP
+ Delux Paint IV (AGA) + TTX + Digita Print Master + Oscar + Denis Lamalice :
2990 FTTC
AMIGA 600 : 1050 FTTC

PACK DESKTOP
+ Delux Paint IV (AGA)
+ Traitement de Textes (Word Worth)+ Digita Print Master
+ Oscar + Denis Lamalice
590 FTTC

LECTEURS

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

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 KO AVEC HORLOGE	**279 Frs**
1,5 MO	**879 Frs**
2 MO	**990 Frs**
AMIGA 600	
1 MO avec HORLOGE	**479 Frs**
AMIGA 1200	
A 1208 2 Mo	**1690 Frs**
A 1208 4 Mo	**1900 Frs**
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	**750 Frs**
AMEM 32 Bit 4 Mo	**1990 Frs**

DISQUES DURS

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

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

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

CARTES ACCELERATRICES

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

LOGICIELS VIDEO

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

LOGICIELS BUREAUTIQUES

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

BARETTES SIMM 32 BIT

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

SOURIS

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

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

DISPONIBLE
Alimentation A500/A600/A 1200 = 490 Frs

CABLAGES

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

CARTOUCHES D'ENCRE

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

CO-PRO MATHEMATIQUES

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

DISQUETTES

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

ROM

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

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1590 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
GLOCK GVP	3190 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V 32	2889 Frs

IMPRIMANTES

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

MONITEURS

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

DIVERS

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

CARTES GRAPHIQUES

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

CARTES CONTROLEURS

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

MUSIQUE

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

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

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

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

NOM : .....

ADRESSE : .....

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

Tél. : .....

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

DESIGNATION	QTÉ	MONTANT
Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires	Total :	

La Revue de Presse

Ça y'est, c'est décidé, nous ne ferons désormais qu'état de la presse britannique. Tout simplement parce que c'est de l'Angleterre que les infos toutes fraîches viendront maintenant. Je ne vous explique pas pourquoi, non ?

Concernant les dernières news de l'éventuel rachat de COMMODORE par le groupe de David Pleasance, en Septembre, l'heure en était encore aux suppositions. Maintenant, c'est certain, même si COMMODORE UK nous promet des machines pour novembre, la demande ne sera jamais totalement satisfaite pour Noël. Quant aux nouvelles plateformes, il faudra encore attendre un an et demi pour en voir la couleur. Les extensions, elles, seront proposées dès le printemps 95. Contrairement à ce que nous dévoile AMIGA POWER, la carte PC qui permettrait au PC de comprendre l'AMIGA ne sera jamais en boutique pour Noël. Rassurez-vous elle est tout de même prévue. Idem pour l'Amiga 1800 (pas prévu lui !), qui ne serait en fait ni plus ni moins qu'un 1200 comprenant un lecteur CD. Encore une fausse rumeur.



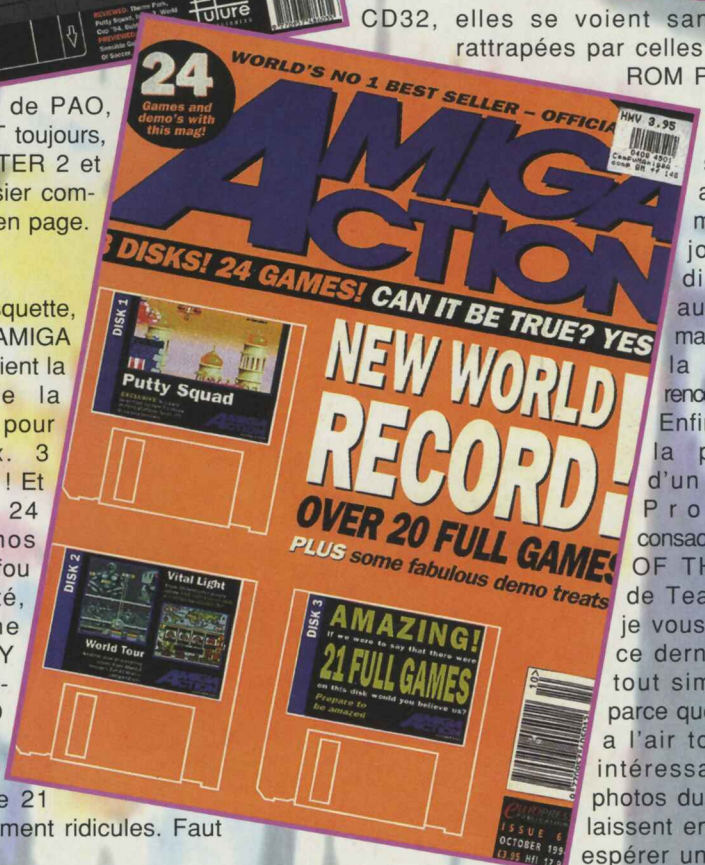
Côté test, dans la série «les fabuleuses et objectives notations d'AMIGA POWER», sachez qu'UNIVERSE de Core Design obtient un sévère 21 %. Dans la même série, ISHAR 3 ne vaut pour eux que 50 %. Pourquoi, parce que ce n'est pas anglais ? Parce que Silmarils ne passe pas de pub dans leur canard ? Qui sait ?

Même trip pour AMIGA FORMAT qui colle à UNIVERSE un détestable 38%. Non mais franchement, est-ce bien raisonnable ? Enfin, pour les amateurs de PAO, AMIGA FORMAT toujours, offre PAGESETTER 2 et propose un dossier complet sur la mise en page. Instructif !





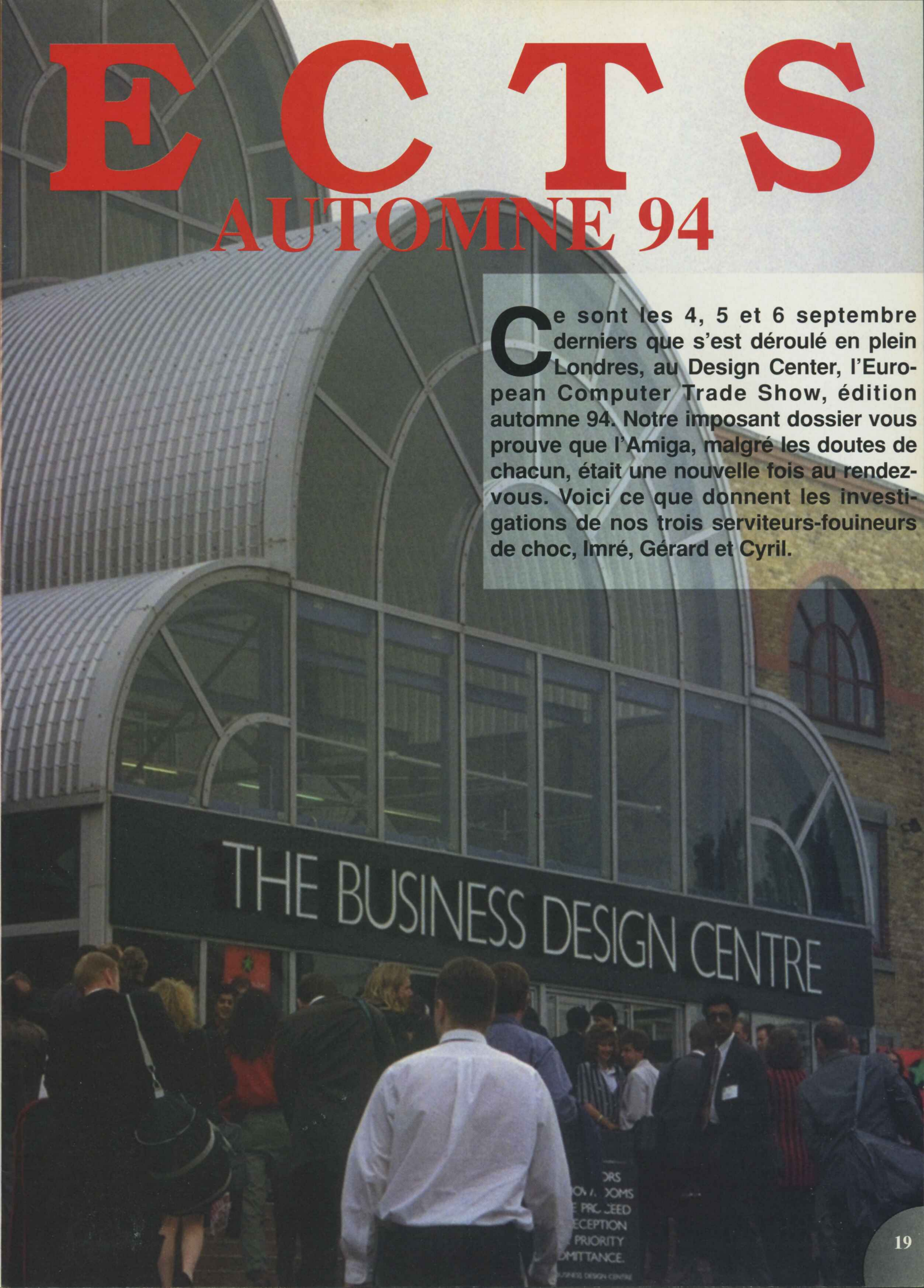
En parlant de disquette, c'est toujours à AMIGA ACTION que revient la palme d'or de la quantité offerte pour le même prix. 3 disks, oui oui, 3 ! Et pas moins de 24 jeux et démos jouables. C'est fou non ? En réalité, mis à part une démo de PUTTY SQUAD, une autre de WORLD TOUR, et une de VITAL LIGHT, le mag propose 21 jeux DP franchement ridicules. Faut l'savoir !



THE ONE AMIGA, nous apprend que les jeux Amiga sont encore aujourd'hui les plus vendus en Angleterre, suivis par les jeux Mégadrive et PC. Quant aux ventes de jeux CD32, elles se voient sans cesse rattrapées par celles des CD-ROM PC. Effectivement, l'Amiga s'en tire actuellement toujours sur disk, face aux autres, mais sur CD... la concurrence est féroce. Enfin, notons la présence d'un Work in Progress consacré à KING OF THIELVES de Team 17. Si je vous parle de ce dernier, c'est tout simplement parce que le projet a l'air tout à fait intéressant. Les photos du jeu nous laissent en tout cas espérer une grande réussite. Allez voir nos pages ECTS pour en savoir plus. A suivre de très près. A +...

Cyril

ECTS
AUTOMNE 94



Ce sont les 4, 5 et 6 septembre derniers que s'est déroulé en plein Londres, au Design Center, l'European Computer Trade Show, édition automne 94. Notre imposant dossier vous prouve que l'Amiga, malgré les doutes de chacun, était une nouvelle fois au rendez-vous. Voici ce que donnent les investigations de nos trois serviteurs-fouineurs de choc, Imré, Gérard et Cyril.

21 ST Century nous gâte mes amis. Les fans de la série des PINBALL vont être aux anges avec les quatre nouveaux tableaux que leur prépare la maison. L'éditeur ne lâche pas nos machines et c'est tant mieux !

PINBALL ILLUSIONS

Après les deux premiers du nom, on pouvait se demander comment ils pourraient encore mieux faire ! Et bien je vous le donne en mille, ils l'ont fait !!! Avec quatre nouveaux tableaux, chacun disposant d'une ambiance particulière, encore plus



réussi graphiquement que les précédents, il va vous clouer sur place ! On jouera au jeu de boules chez les Vikings, dans un casino, dans le futur et dans le milieu du sport extrême. Et encore s'il n'y avait que ça ; ils ont eu la bonne idée de rajouter quelques options qui sont loin d'être des gadgets. D'abord, si auparavant on ne pouvait bouger le flip que dans le sens vertical, maintenant on peut aussi lui donner une bonne claque sur la gauche ou sur la droite. Mais surtout, l'option suprême, c'est le jeu multi-billes. Ce n'est pas avec une bille, ni deux, mais avec TROIS que vous pourrez jouer ! Pour simplifier un peu le jeu (risque de perdre la boule), on a la possibilité de jouer avec un écran en haute-résolution. L'écran est plus petit mais on voit tout le flip...
Mauvaise nouvelle pour les possesseurs de 500 : ils ne le verront jamais ; le jeu sort en novembre pour 1200 et CD-32.

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

Le petit Marvin, pour se faire de l'argent de poche, est livreur de pizzas le week-end. Malheureusement, des aliens lui ont chourré son gagne-pain, la poivron-fromage de luxe. Il va partir à sa recherche à travers 6 niveaux, et va affronter les terribles ravisseurs. Si la version AMIGA de base



s'annonce prometteuse, ce n'est rien à côté de la version CD-32 et ses 256 couleurs, 6 plans de srolling parralax, des anim' inter-niveaux, et des musiques rock (!?!). Le jeu en lui-même n'est qu'un classique jeu de plateformes, mais comme dans ce genre de jeux c'est la technique qui prime... Sortie en octobre sur Amiga et CD-32

CECIL AND HIS CHOPPER

Le dernier qui est pour l'instant prévu chez 21ST sur AMIGA, est un jeu mi-réflexion, mi-arcade. Il ne sortira que sur CD-32 mais on n'en sait pas beaucoup plus. Remarquez on n'est pas pressé, il ne sortira qu'en mars 1995.

Nous ne savons pas grand chose sur CORE DESIGN, sinon que SKELETON KREW débarque bientôt sur nos machines. En test prochainement donc.

SKELETON KREW

SKELETON KREW est présenté d'une façon assez glaciale mais le principe est simple : vous incarnez un personnage vêtu d'une armure et d'une arme lourde aux tirs modulables. Le joueur évolue dans des décors en 3D isométrique en tirant sur des ennemis venant de toutes parts. Celui-ci peut ouvrir violemment des portes sans y frapper mais en tirant dessus (la preview ne nous permet pas d'en savoir l'utilité). L'option permet la sélection d'un des trois person-



nages disponibles, en nous exhibant sans scrupules leurs caractéristiques. En ce qui concerne le son, sur cette preview, il est inexistant. Par contre, une musique, nous accompagne durant toute la partie. L' option deux joueurs apporte un plus et devrait donner toutes ses chances au jeu. Dans l'attente d'une version finale...

Ne s'endorment-ils pas un petit peu chez DIGITAL INTEGRATION. Au programme, seuls quelques jeux pas récents du tout nous arrivent en version «budget». Pas de quoi de fouetter un chat !

Rien de véritablement nouveau chez eux, mais comme il propose des hits Microprose à prix réduits, ben... on se sent obligé de vous en parler. En septembre, il y



aura GUNSHIP 2000 sur Amiga, la meilleure simul' d'hélico (c'est vrai qu'il y en a pas beaucoup sur le marché) et FORMULA ONE GRAND PRIX, une des toutes meilleures

courses de F1. Pour octobre on recommence, que des simul' de vol, d'abord DOGFIGHT, des combats aériens à bord de vieux coucous et F117 A, où on change carrément d'époque puisque vous serez à bord d'un avion furtif. Tout un programme !

DOMARK INTERACTIVE

Il est si rare que DOMARK pense à nous. Alors voilà, en exclusivité l'unique jeu prévu pour Amiga. A défaut de ne pas avoir la quantité, nous sommes en droit d'exiger la qualité !

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

Sorti en l'an dernier, F1 a fait des émules et est reconnu pour sa rapidité. Maintenant en 1994, Domark est fier de vous

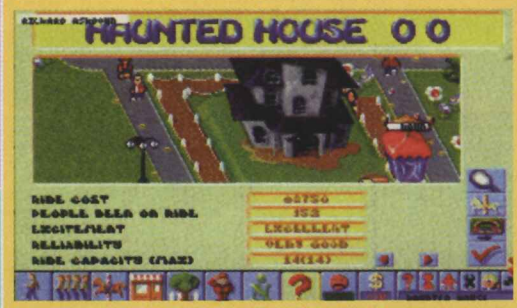


présenter F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION réactualisé pour la saison 1994, incluant les 16 circuits. Deux vues vous sont offertes : une vue dans la voiture et une autre à l'extérieur. Dérapages, crashs, et autres cartons seront bien entendu prévus. Le graphisme est assez joli. Le nombre des voitures et des circuits est suffisament conséquent pour vous tenir en haleine un bon moment. Nous attendons la version complète, prévue pour Noël, pour vous en dire plus sur ce jeu prometteur.

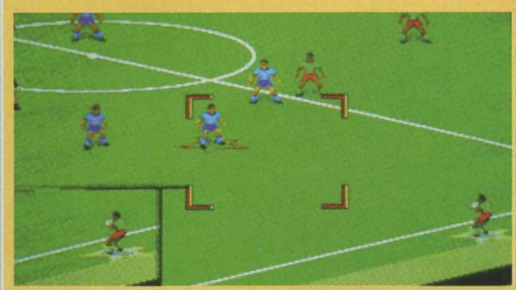
ELECTRONIC ARTS®

Nous testerons le mois prochain THEME PARK et FIFA, deux productions qui s'annoncent grandioses. Pour le reste, ELECTRONIC ARTS n'a plus trop l'intention de développer sur Amiga. Qu'est-ce qu'on fait ? On s'énerve ou pas ?

Avez-vous déjà eu envie de gérer un parc d'attraction ? Et bien si pour vous c'est le cas, ELECTRONOC ARTS va combler votre fantasme avec le jeu THEME PARC édité



par BULLFROG. Le principe en est simple, vous devez gérer les entrées, les attractions, les magasins, les restaurants, rajouter du sel dans les frites par exemple, comme ça les gens boivent beaucoup plus... En gros vous devez gagner du pognon sur le dos des touristes qui viennent en dépenser. Le jeu est carrément GENIAL et ici ELECTRONIC ARTS a frappé très fort. Le jeu sortira d'ici peu sur Amiga 1200 et ensuite sur Amiga 500.



Le second jeu sera FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Encore un jeu de football, mais celui-ci risque d'être le meilleur jeu de football sur Amiga, sortie prévue début octobre. A suivre...

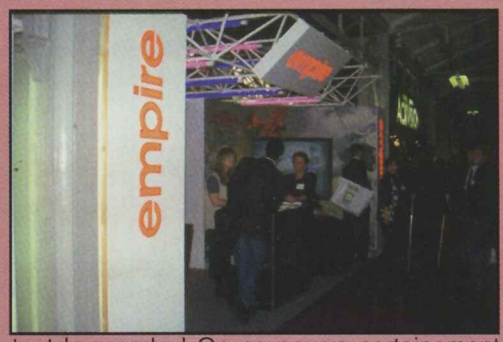
empire® SOFTWARE

Du nouveau chez EMPIRE ! Et du bon qui plus est. DREAM WEB ne devrait plus tarder à sortir, nous le testons en tout cas le mois prochain.

En plus de DREAMWEB, jeu d'aventure (sortie sept.) et de DAWN PATROL, simulation de vol (début oct.), Empire nous prépare deux autres jeux. CYBERSPACE est aussi un jeu d'aventure mais tout en 3D. En fait si cela ressemble à un autre jeu, ce serait à Liberation, en meilleur ! La surface de jeu est composée de pas moins de 100 000 buildings, la ville à 1 million d'habitants (chacun a son propre visage) et le plus fou c'est que vous pouvez parler à



DREAMWEB



tout le monde ! On ne pourra certainement pas lui reprocher d'être trop linéaire. Pour ce qui est du scénar', il ne s'agit pas non plus d'une histoire fixe, mais de plusieurs missions générées par l'AMIGA selon le déroulement de votre aventure. Je sens qu'on va s'amuser pour faire un plan et une soluce de tout ça ! Tous ceux qui ont adoré les Desert Strike ou autre Seek and Destroy vont se jeter dessus. Le jeu est en 32 couleurs et vous aurez 32 missions différentes, mais sera en moins de 32 disks et il coûtera plus de 32 francs. Sortie en 1995 (c'est vaste !)

Gremlin

LITIL DIVIL est testé ce mois-ci. Nous attendons encore TOP GEAR II et PREMIER MANAGER 3. Les productions GREMLIN valent en général le coup !

GREMLIN INTERACTIVE après avoir changé de logo nous propose pour septembre et octobre 94, 3 jeux qui vont valoir le détour, non seulement par l'originalité mais aussi par la qualité qui est proposée. Le premier jeu s'appelle



TOP GEAR 2

PREMIER MANAGER 3 et devinez quoi ? C'est un simulateur de gestion des équipes européennes de football, la différence avec les autres, c'est la réalisation et l'ergonomie qui a été retravaillée. Il sortira uniquement sur Amiga 1200. Puis, une course de

voiture appelée TOP GEAR 2. Ce logiciel ressemble drôlement à LOTUS, il semble que l'interface soit la même avec beaucoup plus de sprites pour les animations des voitures, prevue sur CD 32 et Amiga 1200.

Impressions

Toujours présent sur Amiga, IMPRESSION nous concocte trois jeux, tous plus prometteurs les uns que les autres, privilégiant comme d'habitude l'intérêt plutôt que le design. A suivre...

LORDS OF THE REALMS vous met dans la peau d'une tête couronnée en pleine Angleterre féodale. Ca tombe bien, vu que ce n'était pas une époque de tout repos, vous ne manquerez pas de boulot ! Entre tout ce qui est gestion interne du royaume, et tout ce qui est politique étrangère (cela se réduit aux guerres



de conquête et aux pactes de non-agression), si vous trouvez des temps morts c'est que vraiment vous le faites exprès. D'ailleurs si tout ce qui est exploitation des terres vous ennuie, ils ont prévu une option «autofarm». Ca vous laissera tout le temps pour préparer vos stratégies d'attaque, mais surtout votre défense. Vous pourrez ainsi créer de toutes pièces votre château (ou vos châteaux, tout dépend de votre ambition), prévoir tous les moyens de contrer efficacement n'importe quel siège, douves, meurtrières, pont-levis... C'est ce point qui fait l'originalité du jeu, on va enfin pouvoir assiéger des châteaux, les encercler complètement pour qu'au bout de quelques semaines, ils soient obligés de se rendre sous peine de crever comme des rats ! Dès novembre vous pourrez guerroyez sur AMIGA.



Dans FRONTLINES, vous vous retrouverez dans un futur proche pour conquérir (comme quoi il n'y a vraiment que l'époque qui change) les terres avoisinantes, avec vos troupes hyper-entrainées et hyper-équipées (lance-missiles, avions, tanks, dépôts de munitions...). Mais ceci, pas avant janvier prochain.

HIGH SEAS TRADER vous permettra de remplir vos bourses par l'intermédiaire du commerce maritime. Vous devrez donc gérer vos stocks de marchandises au mieux (avec



des profits ce serait meilleur) et comme vous êtes quelque peu arriviste vous n'hésiterez pas à envoyer par le fond quelques concurrents trop pressants ! Sortie prévue pour février 95.

couleurs ; l'obscurité, la luminosité, la pluie, etc... Tout cela est géré ! La manipulation et l'ergonomie du logiciel ont été amélioréés (c'est pour dire !). Les animations des créatures, des sortilèges et des combats ont été retravaillées et détaillées. Les effets sonores sont aussi de la partie : leur direction et leur distance ont été reproduites avec grande fidélité de la réalité. Les combats sont, bien sûr, en temps réel. Pas trop de précision sur le scénario, a part que vous devrez explorer des temples, des forêts, des châteaux, des villages avant d'aller dans les sous-sols de Skullkeep et buter quelqu'un à la fin. Bien, sûr, nous vous en reparlerons.

Interplay™

Le voilà qui débarque pour Noël sur Amiga. Enfin ! Ca faisait un petit bout de temps qu'on l'attendait celui-là.

DUNGEON MASTER II Voici, voilà, la suite (tant attendue !) du célèbre et vénérable Dungeon Master : Dungeon Master II, The Legend of Skullkeep. Rien à voir avec Chaos Strike Back ! Ce n'est pas une disquette informatique de données, DM 2



est un jeu tout à fait novateur. FTL avait créé le premier, mais INTERPLAY a repris les droits d'auteurs, et nous prépare ce petit bijou. Ce sont les créateurs de Dungeon Master original. Quelques notes qui en font un grand jeu : une grande amélioration sur l'intéractivité entre les personnages, les joueurs et les créatures du royaume ; l'action se passe aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur et en temps réel ; le climat géré par l'ordinateur affecte les actions des joueurs ; les effets visuels sont rendus en 256

Kompart UK LTD

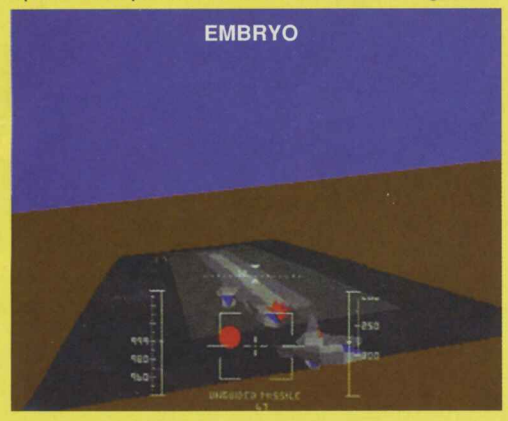
KOMPART ne chôme pas et nous présente les productions de BLACK LEGEND, de NEO et d'ARCANE. Ce n'est peut-être pas les meilleures sur le plan qualitatif, mais l'intérêt a, en tout cas, l'air d'être au rendez-vous.

En preview ce mois-ci, nous vous présentons les quelques nouveautés que Kompart diffusera dans les logithèques des grandes surfaces prochainement.

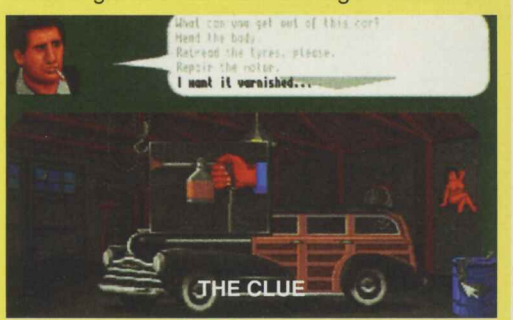
FOOTBALL GLORY pour commencer, un jeu de foot du style Sensible Soccer, avec des footballeurs pas plus grands que ça et un ballon encore plus petit, classique quoi! Sortie prévue début octobre sur Amiga, novembre/ décembre sur CD32.

TURBO TRAX le jeu de voiture où vous piloterez buggy, 4*4, indy car, coupé sport et ce, sur 25 circuits différents; à ne pas confondre avec Skimarks ou bien encore Overdrive. Sortie prévue début novembre.

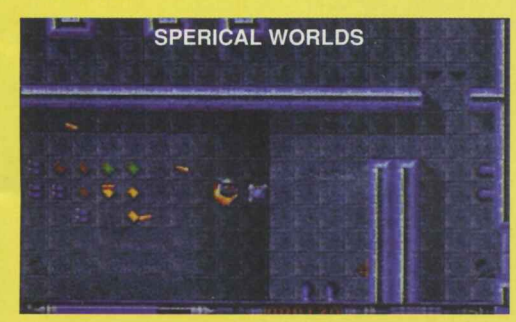
VOYAGES OF DISCOVERY allias Christophe Colomb, est une simulation qui retrace la découverte de nouveaux continents et leur colonisation. Doté d'un côté stratégique VOYAGES OF DISCOVERY sortira début novembre.
Tant que l'on est dans la simulation, voici EMBRYO qui lui n'a rien d'historique mais qui évolue plutôt à bord d'un avion de guerre



futuriste dans un décor tout en 3D, le truc pas ordinaire quoi ! Sortie prévue début octobre sur 500 et début novembre sur CD32.
SOFTWARE MANAGER le jeu parfait du business man en toute sa splendeur où il faut savoir gérer son fric, son pèse et sa tune sans avoir peur de se mouiller. Un jeu à ne pas mettre entre toute les mains. Sortie début novembre.
THE CLUE ! Original il me semble car vous adoptez la peau d'un pauvre petit voleur qui veut organiser le cambriolage du siècle.



Musiques et graphismes sont au rendez-vous. Sortie fin septembre sur 500 et 1200, début novembre sur CD32.
Voilà encore de la stratégie avec BURN-TIME, qui bénéficie d'un scénario «fantastiquo-imaginaire» où vous vous trouvez dans un monde chaotique et où vous devrez créer une armée de partisans. Sortie milieu septembre 94.
Enfin du shoot'em up sur nos consoles puisque SPHERICAL WORLDS est le jeu type dans ce domaine. Ressemblant à Alien Breed il sortira début novembre sur 500 et sur CD32.



Quoi de nouveaux chez KRISALIS ? SOCCER KID CD32, MANCHESTER UNITED CD32, un data disk... hum... c'est pas tout neuf tout ça ! Reste quand même HANNIBAL prévu pour octobre. Patience donc.

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS CD32

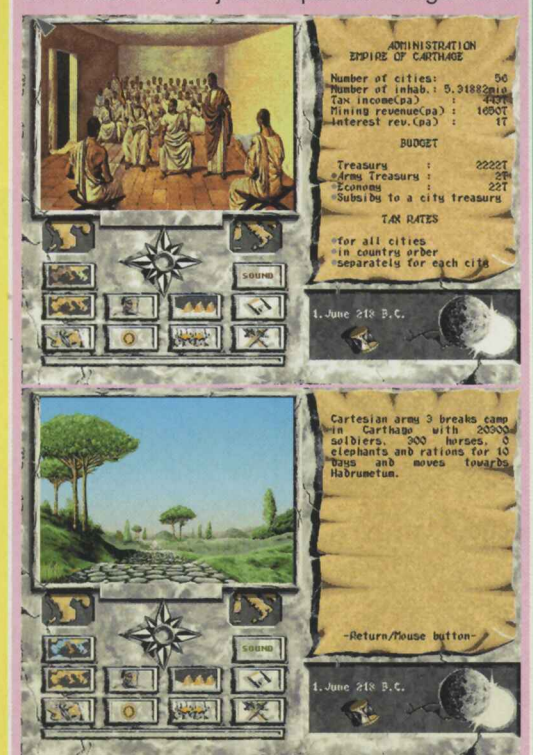
Krisalis nous annonce, la version CD32 de MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS ainsi que son DATA DISK 1994 pour Amiga, en vente sous peu. En ce qui concerne ce dernier, Krisalis réactualise la première édition. Par contre, on attend la version CD32 avec beaucoup d'améliorations techniques, dans l'espoir qu'il ne nous décevra pas.

SOCCER KID

La version CD32 de SOCCER KID va bientôt sortir des fourneaux de chez Krisalis. Le globe-trotter que vous êtes visitera l'Angleterre, l'Italie, la Russie, le Japon et les USA pour retrouver les cinq morceaux de la Coupe du Monde. Des améliorations seront portées sur l'animation, les graphismes (256 couleurs) et les sons. See you le mois prochain pour le test.

HANNIBAL

Autant vous le dire tout de suite, HANNIBAL de Krisalis ne se jouera que sur Amiga 1200 avec, au minimum, un disk dur. Vous êtes Hannibal et votre rôle sera de revivre son épopée contre l'Empire Romain. L'action se situe près de Cannae, où il détruisit entièrement les forces de l'armée romaine. Vous commencez alors votre grande marche vers Rome avec pour but de trouver des alliés. Les graphismes en 256 couleurs sont de toute beauté. Ce jeu sera certainement un grand évènement. Son nom est très facile à retenir alors ne le perdez pas de vue, on en reparlera sûrement avant sa sortie, prévue en octobre.



FUTURS PRODUCTIONS KRISALIS

Pour l'année 1995, quatre jeux sont prévus chez Krisalis : PLAYER OF THE YEAR (tout Amiga et CD32) est dans la lignée de MANCHESTER UNITED dont la réalisation serait assistée par le PAF (Professional Footballers Association).

FORMULA ONE TEAM MANAGER (tout Amiga et CD32) : gérer une écurie n'est pas une mince affaire : Franck Williams n'a qu'à bien se tenir.

SOUP TREK, THE SEARCH FOR STOCK (tout Amiga et CD32) : en 2135, c'est la famine sur notre planète, et vous êtes chargé de jouer les écolos en faisant du trafic de ...soupe !!!

Et enfin LEGENDS (Amiga 1200 et CD32) : la Terre est entre les mains (?!) d'extra-terrestres légèrement alcooliques. Ceux-ci décident, dans leur ivresse, de jouer avec le temps en attribuant du matériel anachronique (des armes) aux grandes civilisations de chaque époque. Revenu au point initial, les deux extra-terrestres se réjouissent : la technologie a été chamboulée et la planète est au bord de la destruction.

FIELDS OF GLORY et UFO devraient sous peu investir nos boutiques. Tant mieux ! Quand MICROPROSE s'en donne la peine, en général, ça vaut le coup d'oeil.

FIELDS OF GLORY

Microprose nous plonge dans le XIXème



siècle en nous offrant la version Amiga de FIELDS OF GLORY. Ce jeu de stratégie militaire animé nous donne la possibilité de combattre les plus grands stratèges de l'époque : Blucher, Wellington et Napoléon, pendant cents jours, depuis le départ de Bonaparte de l'île d'Elbe. Vous participerez à quatre grandes batailles : Ligny, Quatre Bras, Wavre et Waterloo dans l'espérance de pouvoir dominer ces grands commandants. Deux autres batailles imaginaires permettent de nous familiariser avec le jeu. Un des points forts est la possibilité de vivre tout le jeu au coeur de l'action (système CQCS) et le «cliquer-pointer» permettant une plus grande facilité de distribution et d'exécution des ordres. La présence d'une base de donnée importante comporte les ordres de batailles complets, la biographie des protagonistes ainsi que des portraits. Tous à vos bicornes, l'asile de fous en attend plus d'un, et Elbe, c'est pas à côté !

UFO : ENEMY UNKNOWN

Microprose nous annonce la sortie imminente de leur dernier jeu de stratégie et de combat : UFO : ENEMY UNKNOWN. En 1999, la détection d'ovni de haute technologie ne cesse de croître, des tentatives de communication furent mises en oeuvre sans



succès ; des enlèvements, des meurtres, du terrorisme et des massacres de bétail furent leurs seules réponses. Les nations du monde créèrent alors, pour réagir, une force de défense spéciale : XComm. Ce jeu est un mélange ingénieux de stratégie (construction et gestion de bases) et de tactique (recherche et destruction). Vous en saurez plus le mois prochain.

MILLENIUM n'a pas lésiné sur les gros moyens pour présenter son nouveau jeu de combat, MASTER AXE. Gardes du corps et armes blanches servaient à décorer le



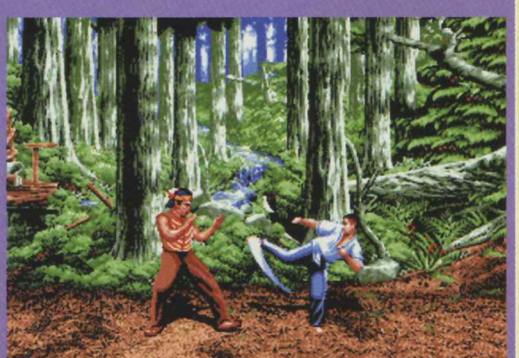
stand. Nous avons salué pour vous les quatre gros bras du jeu, présents sur le stand, en chair et en os.

MASTER AXE

La légende vivante de Maître Neil Axe, ceinture noire troisième dan de kung-fu libre, a donné naissance à l'une des simulations les plus innovatrices dans le domaine des arts martiaux. Trois modes de jeux vous seront proposés. L'entraînement, l'endurance et le tournoi. Le choix des personnages est important, allant des flics sans scrupules aux seigneurs vaudou des



marécages. Graphiquement, il y a rien à dire, c'est beau et ça le restera. Sortie prévue pour novembre.



MINDSCAPE n'est pas fâché avec l'Amiga. Preuve en est le nombre de jeux en préparation. Un A-TRAIN revu et corrigé, un SIM CITY relooké et un MEGA RACE s'il vous plaît ! Que demande le peuple ?

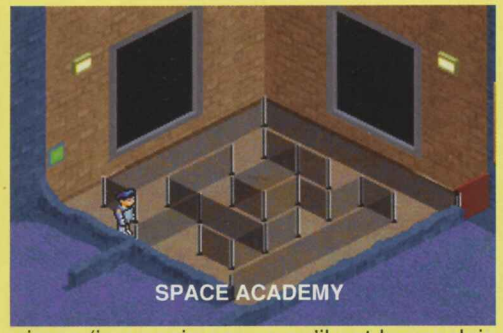
Rien qu'avec Mindscape on se rend compte que la production Amiga est loin de ralentir. Dès septembre A-TRAIN sort en version budget avec en bonus le kit de construction pour les cheminots en herbe. Dans le même genre, en octobre, vous aurez le droit à SIM



CITY 2000. Y a-t-il réellement besoin de présenter le best des simul' économique, on a tellement bavé quand il est sorti sur PC ! Les possesseurs de 500 continueront à baver dessus d'ailleurs, il n'y a que les possesseurs de 1200 et 4000 qui en profiteront. Le déluge Mindscape commencera en novembre avec pas moins de 4 jeux



dont le très attendu MEGARACE uniquement sur CD-32 (et ça se comprend !), une superbe course de bagnoles futuriste et particulièrement violente (genre Mad Max). EVASIVE ACTION, lui, est prévu sur CD-32 mais aussi sur Amiga. C'est une simulation de vol essentiellement tournée vers les affrontements en tête-à-tête, assez prometteuse. SPACE ACADEMY, sur Amiga, est un jeu d'arcade/rélexion qui vous mettra dans la peau d'un cadet de l'espace qui, pour gagner ses galons, doit trouver des



SPACE ACADEMY

pizzas (je ne sais pas ce qu'il ont les anglais en ce moment, mais aucun jeu en ce moment ne se fait sans pizzas) dans un monde en 3D isométrique (fausse 3D). Pour finir ALIEN OLYMPICS est jeu d'arcade réunissant tous les meilleurs athlètes aliens dans leurs disciplines respectives (assez folles d'ailleurs) et les graph' sont en plus en 256 couleurs ! Leur premier jeu prévu pour l'année 95 sur CD et disk (janvier) est lui un jeu d'arcade/stratégie : BALDY est le nom de votre colonie ; le but est bien sûr d'éviter que tout le monde crève et même, je vous conseillerais d'essayer de la faire croître et prospérer (grâce aux inventions et aux traditionnelles guerres de conquête).



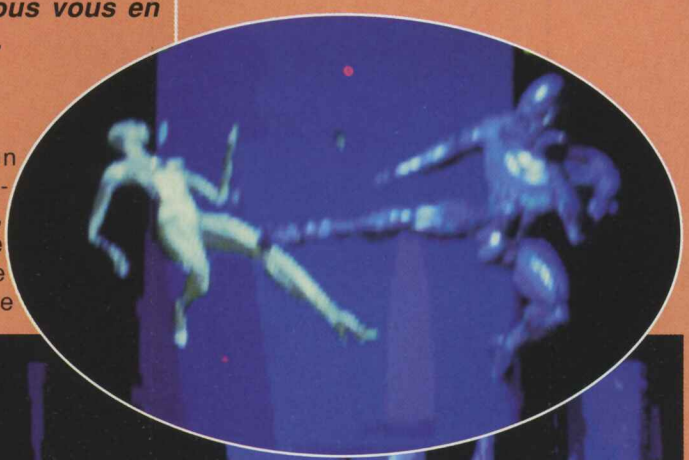
MIRAGE n'a pour l'instant qu'un jeu de prévu sur Amiga. Mais quel jeu ! RISE OF THE ROBOTS s'avère être un hit en puissance. Nous vous en reparlerons bien entendu.

RISE OF THE ROBOTS

MIRAGE nous a réalisé un jeu avec RISE OF THE ROBOTS de toute beauté, après avoir été annoncé maintes et maintes fois, le voici enfin s'approchant de



nos Amiga toutes griffes dehors. D'abord le jeu est en 3D, la fluidité, la jouabilité et l'impression de réalisme sont très bien rendues, il est utilisé pour les adversaires des algorythmes d'intelligence artificielle qui risquent de vous donner du fil à retordre pendant les combats. Aussi utilisés pour la 1ère fois des effets de morphing dans un beat'em up, et côté musique, c'est l'ancien guitariste de QUEEN, Brian May qui s'y colle. Vous pouvez donc voir que côté réalisation, ce n'est pas un jeu de tapettes. Je vous passe sous silence les intros cinématographiques qui s'intercalent entre chaque combat.
L'histoire du jeu est simple, combattre pour vaincre et rester en lice. RISE OF THE ROBOT est prévu sur Amiga 500/600/1200/4000 et CD32. La sortie est prévue dans les environs du mois de novembre.





Toujours autant de productions prévues pour OCEAN. Parmi celles-ci, le fameux et très attendu TFX qui semble enfin pointer le bout de son nez. Mauvaise nouvelle par contre pour tous ceux qui attendait INFERNO. Effectivement, le projet est abandonné sur Amiga. J'en connaîs qui ne vont pas apprécier !

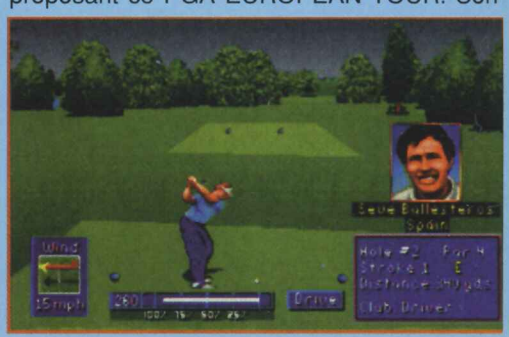


MUTANT LEAGUE HOCKEY

Nous connaisions la NHL, National Hockey League, OCEAN vient de créer la MLH, la Mutant League Hockey. Cete simulation sportive ne reprend à aucun moment les simulateurs de hockey connus sous Amiga, tel que Face Off pour ne pas le citer. Dans MLH, vous vous retrouvez à la tête d'une équipe pour le moins originale: des noms tels que Dante N Ferno ou The Enforcer peuvent peut-être vous donner une image des coéquipiers que vous aurez. MLH propose 20 équipes aussi différentes les unes que les autres : aliens, robots ou trolls seront vos alliés. Sur la glace le fair play n'existe pas, la violence est leur mot d'ordre. Alors faittes comme eux, défoncez tout sur votre passage. En boutique en octobre.

PGA EUROPEAN TOUR

Il existe tellement de simulations de golf que l'on était en droit de se demander ce qu'OCEAN pouvait inventer de nouveau. Et bien cet éditeur d'outre-Manche a innové en proposant ce PGA EUROPEAN TOUR. Son



principe est simple : cinq des plus fameux parcours européens de golf ont été repris ainsi que dix des meilleurs joueurs

européens. Participez au challenge avec, par exemple, Severiano Ballesteros sur le parcours de Saint-Nom-la-Bretêche. L'animation est excellente et le niveau de réalisme est sans rival. Alors prenez vos clubs et swinguez avec PGA EUROPEAN TOUR. Toujours prévu pour octobre.

JUNGLE STRIKE

Avis à la population du monde libre ! Un baron de la drogue à mis au point une arme nucléaire capable de détruire la capitale des Etats-Unis. Vous, joueur, au nom de l'humanité toute entière vous avez pour mission de contrecarrer ses plans. Vous



avez à votre disposition tout un arsenal à faire pâlir notre bon vieux James Bond. Vos moyens de locomotion sont des plus divers : ça va de l'hélicoptère à la moto en passant par l'hovercraft. Vos armes seront sans pitié. Embarquez-vous pour une croisade en Amérique du Sud, le tout piégé d'embûches. Prenez place à bord de votre commanche et détruisez tout ce qui bouge. Vous retrouverez des sensations déjà présentes dans Desert Strike. La sortie de ce jeu au même titre que les précédents est prévue pour le mois d'octobre.

TFX

A bord de votre jet sur-armé vous scrutez l'horizon. Soudain, surgit l'ennemi et en deux temps trois mouvements vous voilà plongé dans le dernier simulateur de vol d'OCEAN, TFX. Le graphisme 3D et la réalité des scénarii sont un atout de poids pour faire de ce simulateur, LE simulateur : cinq types d'opérations avec plus de 120 objectifs différents, la possibilité de choisir entre trois des plus performants avions de combat jamais élaborés : l'avion de chasse européen, le Stealth Bomber ou le F22, le tout armé jusqu'aux dents. Alors serrez bien fort votre manche à balai car TFX va décoiffer. La bête arrive en novembre.

MIGHTY MAX

La vie est dure quand on a seulement douze ans et que l'on est pas plus haut que trois pommes. OCEAN a tenté de pallier ce problème en éditant MIGHTY MAX. A l'origine Mighty Max est un des héros préférés de nos chers bambins avec lequel ils jouent des heures et des heures. Ici, l'objectif de notre héros est de



venir à bout de son ennemi de toujours, le vilain SkullMaster. Pour réussir dans son entreprise, il doit récupérer des éléments à travers 25 niveaux, afin de construire l'arme qui l'aidera à parvenir à ses fins. Le mode deux joueurs est un challenge où vous pourrez nuire à votre compagnon d'infortune. Unissez-vous et terrassez SkullMaster à partir du mois d'octobre seulement. En attendant, patience...





PSYGNOSIS

Nous avons l'impression que PSYGNOSIS abandonne peu à peu l'Amiga. N'est-ce pas inadmissible ? Faites-leur donc savoir, parce qu'un LEMMINGS 3 et un ZONKED ne suffiront jamais à apaiser notre soif.

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Tous ceux qui n'ont pas eu assez mal au crâne avec les niveaux infernaux des deux premiers épisodes vont s'en redonner à coeur joie ! Ce coup-ci on ne suivra que les périples de 3 tribus, mais finalement, c'est peut-être déjà suffisant. Par contre ce qui change, ce sont les sprites qui passent à la hauteur supérieure et qui en profitent même pour s'habiller à la mode de leur pays (égyptienne, classique et shadow). Tout ce qu'on peut espérer c'est une difficulté mieux règlée ! Sortie novembre.

ZONKED

Là, ils nous mettent tout de suite au parfum, il n'y a pas de graph' faits sur Silicon, pas de FMV, tout ce qu'ils ont voulu faire c'est un jeu qui deviendrait aussi mondialement connu que TETRIS ou LEMMINGS. Le but du jeu est tout con. Vous devez vous faire un chemin jusqu'à la sortie en poussant des blocs pour boucher des trous qui vous empêchent de passer. Pour rendre le jeu un peu plus intéressant, Psygnosis a eu la bonne idée de donner différentes propriétés aux blocs (de glace, electrifiés...). Enfin, tout est là pour vous obliger à passer de longues nuits blanches !
Prévu pour fin 94.

RENEGADE

Il faut exploiter les réussites ! RENEGADE l'a bien compris en continuant la série des SENSIBLE SOCCER. Peu de productions sur nos machines cependant pour un éditeur aussi prestigieux.

40 Bis,
Rue de Douai
75009 PARIS
Tél : (16-1) 48 78 76 77

Microfolie's

13
Rue des louviers
78100 Saint Germain en Laye
Tél : (16-1) 34 51 71 11

GRANDE BRADERIE AMIGA

AMIGA OFFRE SPECIALE 49 FRANCS

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

AMIGA 1200

Brian the Lion	109,00 Fr
Oscar	159,00 Fr
Dangerous Streets	159,00 Fr
Whale's voyage	159,00 Fr
1869	159,00 Fr
Second samourai	169,00 Fr
Morph	175,00 Fr
Diggers	199,00 Fr
Total Carnage	159,00 Fr
Zool 2	145,00 Fr
Heimdall 2	185,00 Fr
James Pond 3	175,00 Fr
Brutal Sport Football	135,00 Fr

CD 32

Trolls	135,00 Fr	Mean Arenas	105,00 Fr
Lemmings	165,00 Fr	Fire Force	120,00 Fr
Zool	145,00 Fr	Jambala	119,00 Fr
Sensible Soccer	115,00 Fr	Chambers of Shaolin	119,00 Fr
Global Effect	135,00 Fr	Beavers	119,00 Fr
Liberation - Captive 2	151,00 Fr	Seek and Destroy	119,00 Fr
Alfred Chicken	119,00 Fr	N. Faldo Golf Champion	159,00 Fr
Morph	150,00 Fr	Total Carnage	149,00 Fr
Brutal sport Football	135,00 Fr	Dangerous Streets	135,00 Fr
Microcosm	240,00 Fr	Whale's Voyage	135,00 Fr
James Pond 2	150,00 Fr	Fire & Ice	115,00 Fr
Nigel Mansell	145,00 Fr	Chuck Rock 2	145,00 Fr
Fury of the Furries	139,00 Fr	Heimdall 2	159,00 Fr
Deepcore	105,00 Fr	James Pond 3	150,00 Fr

500 AMIGA 500 +

Whale's Voyage	159,00 Fr	Transarctica	105,00 Fr
Nippon Safes Inc.	135,00 Fr	Magic Worlds	135,00 Fr
Carlos	159,00 Fr	Dreamlands	95,00 Fr
Strategies	159,00 Fr	Dune 2	185,00 Fr
Jump	109,00 Fr	Goal	185,00 Fr
Fire and Ice	139,00 Fr	Mortal Kombat	165,00 Fr
Alfred Chicken	139,00 Fr	Bubba'n Stix	145,00 Fr
Turrican III	139,00 Fr	Total Carnage	159,00 Fr
Fury of the Furries	145,00 Fr	Sim City Deluxe	175,00 Fr
Seek and Destroy	109,00 Fr	Ishar 3	175,00 Fr
Brutal Sport Football	135,00 Fr	Sim Life	189,00 Fr
Skidmarks	150,00 Fr	Ishar 2	169,00 Fr
Combat Air Patrol	169,00 Fr	The Patrician	159,00 Fr
Innocent Until Caught	169,00 Fr	Beneath a Steel Sky	185,00 Fr
Theatre of Death	169,00 Fr	Excellent Games	195,00 Fr
Hired Guns	179,00 Fr	Space Hulk	175,00 F
Second Samourai	109,00 Fr	Heimdall 2	185,00 Fr
Globdule	109,00 Fr	Elfmania	129,00 Fr
Wiz'n Liz	109,00 Fr	Cannon Fodder	185,00 Fr
X-mas Lemmings	70,00 Fr	Sensible Soccer	139,00 Fr
Perihelion	169,00 Fr	1869	159,00 Fr

Brian the lion	109,00 Fr
Mickey 1 2 3	149,00 Fr
Mickey Mémoire	149,00 Fr
Prime Mover	109,00 Fr
Dracula	109,00 Fr
Stardust	90,00 Fr
Syndicate	165,00 Fr
Desert Strike	145,00 Fr
Kid Pix	119,00 Fr
Grandslam Classics	105,00 Fr
Deepcore	120,00 Fr
Mean Arenas	120,00 Fr
Entity	69,00 Fr
10eme Anniversaire	69,00 Fr
Oscar	159,00 Fr
Dangerous Streets	159,00 Fr

Merci de retourner ce (ou ces) bon(s) à : MICROFOLIE'S - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL - MALMAISON - Tél. (16-1) 47 32 92 04

Merci de joindre une seconde sélection de jeux en cas de rupture de stock.

Bon de commande

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

Demande de catalogue

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

PRODUITS COMMANDÉS	MACHINE	QTÉ	PRIX UNITAIRE	SOUS - TOTAL

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

❑ Paiement par mandat - poste ❑ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution
❑ Paiement par carte bancaire N° de carte : Date d'expiration : SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Inspiré des séries d'aventure des années 40, THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN nous laisse penser que Renegade n'a pas toute sa tête. L'histoire vous met dans la peau de Joe King, un pilote chargé d'accompagner une star du cinéma dans une jungle pour tourner son dernier film : «Jungle Passion» . Vous vous rendrez vite compte -



en vous rendant dans cette jungle - que le monde est en danger ! Un fou veut fabriquer des hybrides (amazones - dinosaures) pour conquérir le monde ! Utiliser de belles amazones salement, quelle honte ! Les graphismes sont de toute beauté mais le jeu reste à voir. On vous le présentera vêtu d'une belle camisole !!! Prévu pour novembre.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Sensible remet la balle en jeu avec SENSIBLE WORLD OF SOCCER ! C'est un événement ! Le jeu en lui-même nous offre les sensations du premier du nom, avec en plus des améliorations



techniques et de la gestion. Cette dernière accroît immensément l'intérêt du jeu par le fait que l'on puisse acheter, vendre des joueurs et gérer totalement des championnats ou des coupes. Rendez-vous compte : plus de 1400 équipes réelles, avec les véritables noms de chaque joueur et leurs véritables caractéristiques sont répertoriés. Plus qu'à attendre le test, et - sans hésiter - monopoliser votre revendeur pour être là dès sa sortie en novembre prochain.

TEAM 17

TEAM 17 est un éditeur exemplaire ! Toujours fidèle à l'Amiga, il nous promet encore de superbes productions. Jugez plutôt.

KING PIN

Comme son nom ne l'indique pas c'est un jeu de bowling. Je ne crois pas que ce soit utile que je vous explique les règles, qui ne sait pas dégommer des quilles avec une boule ? Bon, la réalisation promet (sons digits et tout et tout), c'est la marque de fabrique de TEAM 17, mais un bowling sur micro est-ce vraiment intéressant ? Sortie sur Amiga, CD-32 fin octobre.

WITCHWOOD

Enfin quelqu'un s'est décidé à nous pondre un jeu d'aventure à la Zelda (grand succès sur la Sup.. Nint..). En plus on a du bol, c'est loin d'être le plus mauvais des éditeurs qui s'est mis à la tâche. Il nous mijote un jeu d'aventure qui, à mon avis, va faire des émules... pour tous les CD-32istes le jeu sera entièrement parlé (certainement en anglais, mais bon). Sortie début 95 sur Amiga et septembre 95 sur CD.

TEAM 17 PINBALL

La guerre des flips n'est pas fini et pour contrer le succès des hits de 21ST, TEAM 17 va nous sortir le sien sur Amiga au début 95 et sur CD en septembre de la même année. Seulement, va-t-il être à la hauteur de PINBALL ILLUSION, et bien peut-être que oui. On aura le droit au mode multi-ball, à plein de sons...

OFF ROAD RACER

On en sait pas grand chose, mais déjà je crois qu'on tient un futur prochain hit, lorsqu'il sortira en septembre 95 (uniquement sur CD-32). A mon avis ça va faire mal ! S'ils commencent à nous sortir des jeux en 3D mappée, ça va être la fête !

KING OF THIEVES

Je crois que je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Lorsque le TEAM s'attaque aux jeux de stratégie, voilà ce que cela donne : dans la vieille Angleterre, vous régissez votre contrée comme vous l'entendez, avec plus ou moins de cruauté ou d'humilité. Votre but est bien sûr de conquérir le monde entier (en fait, seule l'Angleterre suffira) au dépend des quelques manants qui ne sont que de simples obstacles pour vous. Ce qui fera la différence c'est, bien sûr, la réalisation (approuvée par TEAM 17), mais aussi les phases d'arcade qui vous feront rencontrer de sympathiques dragons, par exemple... Cet hiver sur Amiga 1200 et en 95 sur CD32.

Et puis ne vous inquiétez pas, tout ce qu'on vous a annoncé en preview dans le dernier numéro n'a pas été annulé : SUPER STARDUST en octobre (1200, CD32), ALL

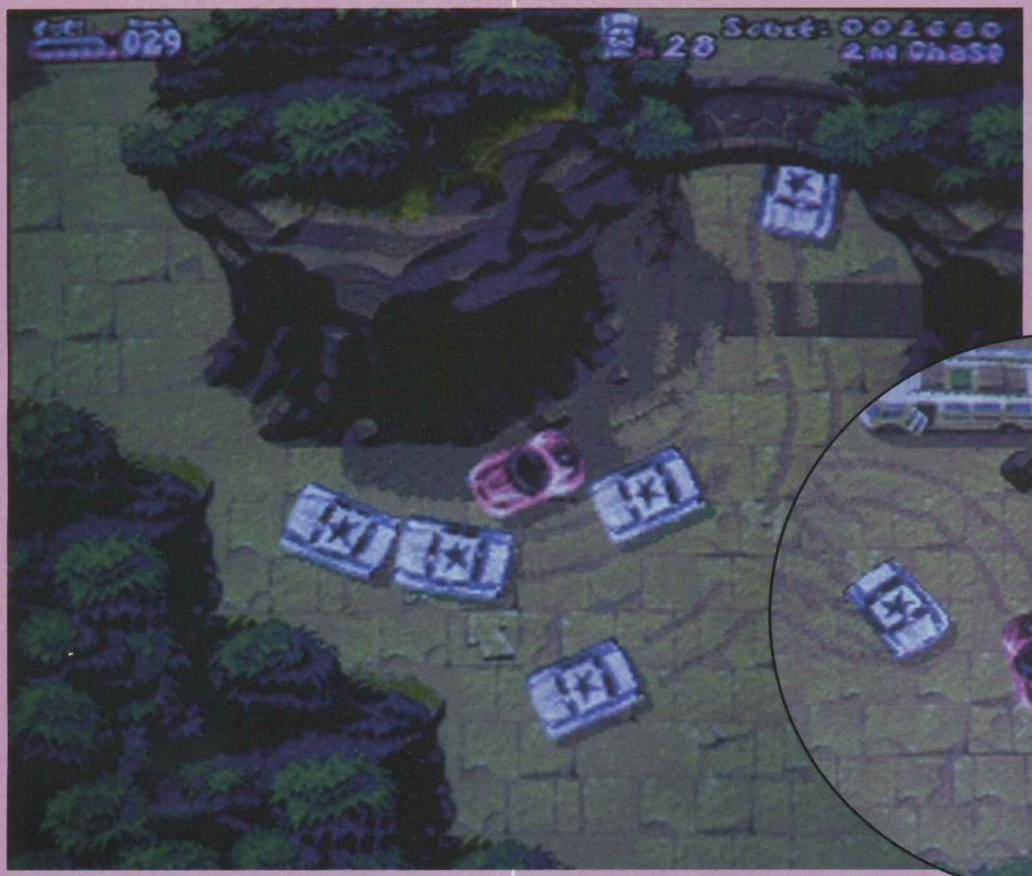


TERRAIN RACING en octobre pour Amiga, et les versions AGA en novembre, et enfin ALIEN BREED TOWER ASSAULT en novembre pour Amiga et CD32.

TERRAMARQUE
The Promise Fulfilled

Les géniteurs d'ELFMANIA sont actuellement très occupés. Effectivement, TERRAMARQUE s'apprête à nous pondre CAR RACING. Vu les photos d'écran, on peut objectivement penser que nous aurons droit à un soft de qualité.





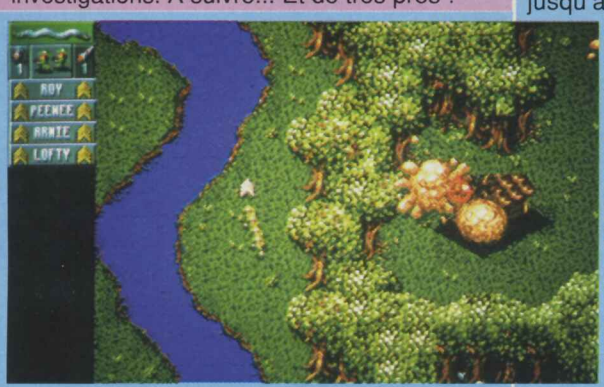
votre matière grise. Virgin compte donc sur vous pour faire de CANNON FODDER 2 un véritable succès comme son prédécesseur. Logiquement, pas de problème, des nouveaux tableaux n'ont jamais tué personne.
Sortie novembre 94.

LE ROI LION

Né de la collaboration entre les studios Disney et le Virgin Interactive Entertainment, LE ROI LION débarque sur nos consoles Amiga. C'est à travers l'histoire du lion SIMBA que vous découvrirez la beauté de l'Afrique et de sa jungle luxuriante. Ce soft vous apprend en même temps que vous jouez, la vie de du lionceau SIMBA.
Les studios Disney ont crée tout spécialement le petit nombre de 2000 images pour le jeu. Résultat : l'animation du jeu est pour le moins sublime. Des silhouettes se fondent en arrière plan, des personnages entrent en interaction... La musique aussi n'a pas été écartée de la conception et cinq chansons d'Elton John ont été adaptées au logiciel. Sachez que pour le succès du jeu, les graphismes sont en 256 couleurs, donc réservés à l'Amiga 1200. Voilà un jeu à ne pas louper. Sortie en novembre 94.

CAR RACING

Les réalisateurs de ELFMANIA remettent ça en nous annonçant la sortie pour janvier 1995 de CAR RACING. Le projet initial de ce jeu date quand même de janvier 93. Il est donc normal qu'après une attente aussi longue, CAR RACING soit LE jeu de voiture, une référence des années 90, dans la lignée des APB et SPY HUNTER qui le furent durant les années 80. Il devrait, normalement, utiliser à fond les capacités de l'A500 : 10 à 12 voitures en course, des graphismes 32 couleurs, des effets de poussière, des traces de pneus, un sol totalement animé, un système de collision au pixel près et des graphismes exceptionnels. Vous devinez donc que le jeu est en vue du dessus et qu'il est truffé de scrollings multi-directionnels. Vous recherchez, en tant que chasseur de primes, des truands afin de devenir un héros dans la ville de Muhmulandia. Vous devrez, par la suite, detruire le cerveau qui se cache derrière toute cette mascarade : le Dr Basilika.Vous subirez aussi la pression des flics locaux qui vous considèrent comme un amateur et n'admettent pas le succès de vos investigations. A suivre... Et de très près !



VIRGIN reste productif pour l'Amiga. Nous aurons le droit prochainement à une floppée de jeux tous plus intéressants les uns que les autres. Entre CANNON FODDER II et ALLADIN les micros ont bien des chances de rester longtemps allumés cet hiver. Merci VIRGIN !

CANNON FODDER 2

On se souvient encore de CANNON FODDER qui fut le numéro 1 des ventes à Noël dernier, un super jeu de guerre ou vous dirigez une équipe de soldats armés jusqu'aux dents, prête à dégager n'importe quel blaireaux se présentant sur leurs chemins. Et c'est grâce à ce réel succès que Virgin s'est décidé à recréer de nouvelles aventures avec de nouveaux tableaux, de nouveaux véhicules, de nouveaux dangers.... Bref de quoi vous défouler encore un peu plus, de recommencer sans arrêt des missions insurmontables, contourner les pièges mortels que vos ennemis vous ont très gentiment installés, en gros de faire marcher



OVERLORD

Et hop! On retourne en 1944, Quand les Alliés débarquaient, que les Nazis fuyaient et que la France se libérait. Oui, on retourne en plein Jour J, pendant le plus grand débarquement de l'histoire de France. OVERLORD est le nom de code du débarquement mais surtout un simulateur de vol. Vous prenez la place d'un pilote allié dans un de ces coucous qui ont fait la gloire de l'armée française et anglaise. En effet, Spitfires, Mustangs et Typhoons seront vos engins de guerre, et face à ça, Focke-Wulf 190, Junkers 88, Messerschmitt 109 et Heinkel 111, seront vos ennemis. Pour que ce soft soit des plus réalistes, Overlord utilise des animations sophistiquées, des effets

ECTS
LE BETISIER



Voici en exclusivité universelle les mésaventures de nos trois jeunes (soyons cool avec Gégé !) serviteurs-fouineurs de choc, partis pour Londres lors d'un week-end professionnel.

- Sachez tout d'abord, lecteurs, que Gérard, obsédé par notre rendez-vous fixé à 7h30 pour prendre l'avion, avait décidé de passer une nuit blanche. Pourquoi ? Parce qu'il n'est pas rare qu'il n'entende pas son réveil. Très bien ! Seulement le Gérard s'est pointé une heure en avance, en pensant qu'on était déjà parti. Monsieur avait compris 6h30. Sacré Gérard !

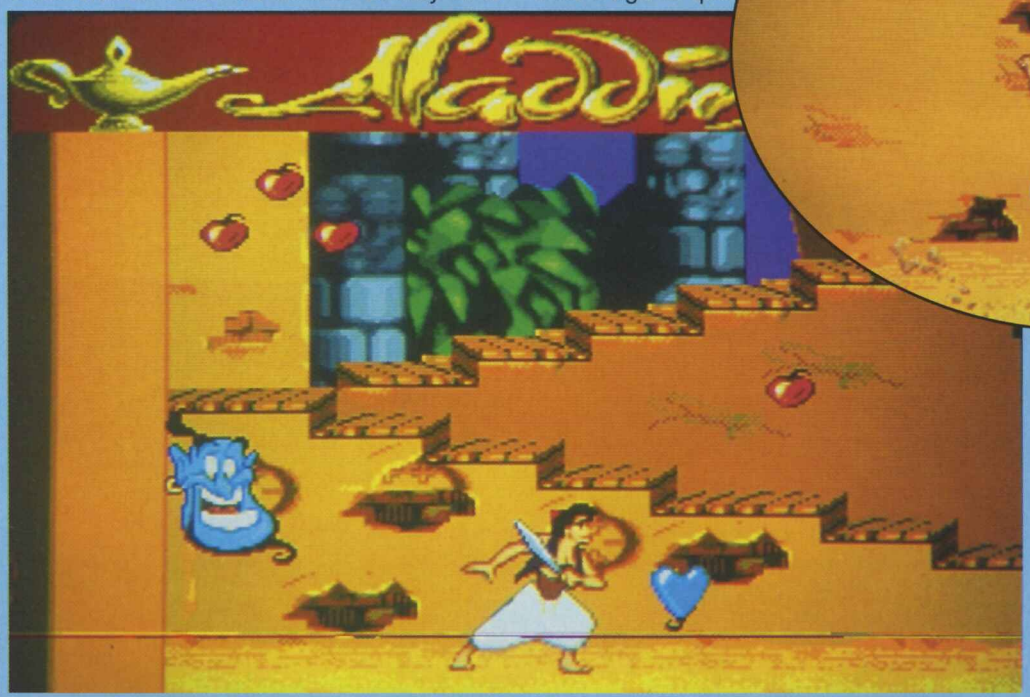
- Il faut savoir qu'Imré a pour sale habitude d'avoir constamment des problèmes de bourrage-papier avec son imprimante laser. Figurez-vous, qu'au moment de passer son billet d'avion dans la machine, devinez ce qui s'est passé ? Et bien... bourrage papier. L'hôtesse nous a affirmé que ce genre de chose n'arrivait que très rarement !

- Cyril, bigleux comme pas deux, a aperçu de l'avion le boulevard Jean Jaurès, où se trouvent nos locaux, mais pas la tour Eiffel, pourtant bien plus voyante.

d'ombres Gourad et de superbes textures donnant au jeu un niveau graphique exceptionnel. Encore un nouveau jeu qui promet sur Amiga.
Sortie novembre 94

ALADDIN

Voici un des jeux qui a fait le plus parler de lui en 93 et connaît encore un réel succès dans le domaine qui ne touche pas à l'Amiga. C'est encore un soft qui né de la collaboration entre les studios Disney et le



Virgin Interactive Entertainment. Adapté du superbe dessin animé Aladdin, son logiciel bénéficie d'une superbe animation interactive qui nous vous fera retrouver les sensations du film. But du jeu: Débarrasser votre royaume occupé par le Méchant Jafar et délivrer la belle Jasmine. Pour y arriver vous aurez à affronter des bandits, des charmeurs de serpents, les hommes de Jafar....Cependant pour vous faciliter la tâche vous prendrez le contrôle d'un tapis volant qui vous évitera de grimper à la corde, sauter par dessus des barrières de feu, bref bien des corvées pour le moins déplaisantes. Que vous dire d'autre, sinon que le jeu sera sûrement un des jeux du mois, alors patience.
Sortie novembre 94.

SENSIBLE GOLF

Du nouveau, en veux-tu, en voilà ! Enfin presque car il ne s'agit là que d'une preview. On connaissait Sensible Soccer et voici que Virgin se lance dans le golf. Jouable à quatre en même temps, une multitude de prises de vue et plus de 72 trous, SENSIBLE GOLF se veut novateur et semble bien y être arrivé. Comme je viens de le dire, vous ne verrez jamais votre joueur



de la même manière puisque c'est l'ordinateur qui choisit l'angle de vue du terrain et du golfeur. Vous pourrez alors exécuter vos plus beaux coups de génie.

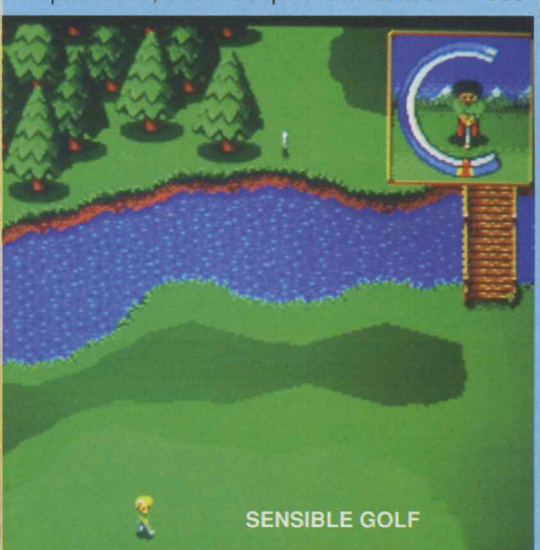


Les graphismes sont simples mais cependant très agréables et vous donnent envie d'évoluer le plus possible sur vos parcours. Evidemment plusieurs modes sont disponibles tels que le mode entraînement, le mode match ou bien encore le mode tournoi.

En bref, voilà un jeu qui est complètement fou, agréable et que vous attendrez avec impatience.... Sortie à Noël.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Décidément Virgin et Disney est le partenariat idéal pour sortir des logiciels des plus réussis. En effet, c'est encore un petit cadeau que nous fait cette collaboration puisque Le livre de la jungle est le troisième du genre à débarquer sur les co-pros de l'Amiga. Encore une animation superbe, des personnages interactifs, des graphismes splendides, des musiques enivrantes.... Vous



SENSIBLE GOLF

retrouverez tous les personnages de ce fabuleux dessin animé qui n'est pourtant pas tout jeune mais qui connu un véritable succès à sa sortie. C'est ce qu'ont souhaité Virgin et Disney pour la sortie de cette nouveauté qui arrive facilement à la hauteur d'Aladdin ou bien encore de Le Roi Lion. Le but du jeu est simple: Retrouver la civilisation. Vous traverserez pour ce, de multiples graphismes, de nombreux personnages, de nombreux pièges...

Bref, un soft à vous procurer dès sa sortie, en mars 95.

THE END

- A tour de rôle, il a fallu porter une valise de 42.9 Kg, compre-nant nos quelques 130 magazines et 300 exemplaires de n°0 de notre prochaine publication (oui oui, vous avez bien lu !). Et bien nous nous sommes presque battus, chacun notre tour, pour ne pas la porter. Sur le plat, passe encore, mais dans les escaliers... fallait voir ça !

- Arrivés à Londres, nous décidons de nous faire un petit pub typiquement anglais. Assis à notre table depuis plus d'une demi-heure, nous n'étions toujours pas servis. Normal, puisque là-bas, il fallait aller gentiment chercher soi-même sa boisson au comptoir. Pendant tout ce laps de temps, les anglais nous on pris pour des abrutis. Nous nous contentions pour notre part, de leur faire de grands sourires, sans comprendre.

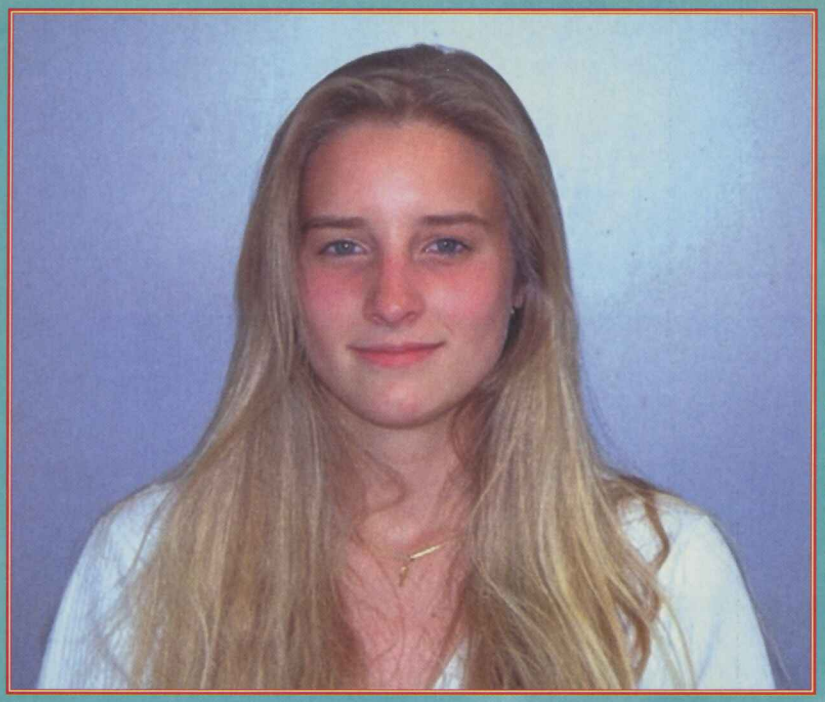
- Dans le métro, Gérard a littéralement flashé pour une belle blonde qu'il ne voyait que de dos. Alors qu'il s'apprêtait à zieuter de plus près la chose, quelle ne fut pas sa surprise de découvrir en fait... un HOMME. Honte à toi mon gégé ! Grosse tapette, va !

- Nous avons rencontré à l'entrée du salon, les gars de J'AI DES RATIONS 4. Nous pouvons vous assurer que ces gars là, font bien mieux la queue que nous. Pour preuve, sachez qu'ils nous sont passés devant, sans aucun scrupule, pour avoir leurs badges de presse. Les tapettes !!!

- Alors qu'il attendait chez INTERPLAY, pour un «appointment», Cyril s'est illégalement approprié une canette qui traînait sur une table. Et ce, devant tout le monde ! Si vous avez l'occasion de passer chez nous, et qu'il vous manque quelque chose... c'est clair, c'est Cyril !

- Au «breakfast» à l'hôtel :
Gérard (fatigué) : «Depuis 3 heures du mat', j'ai pas dormi !»
Cyril (curieux) : «Ben qu'est-ce t'as fait ? Tu t'es ...bip... OU QUOI ?»
Des gens se retournent...
Cyril et Gérard : «Oh les tronches, qu'est-ce qu'y zont, ils sont pourtant pas français ?»
Les gens : «Si si, on est français !»
Nous n'avons pas manqué de nous faire remarquer en Angleterre. Rendez-vous donc au prochain ECTS, au printemps, vos trois serviteurs-fouineurs vous en feront voir de plus belles.





CHRONIQUE DE LA REDACTION

Tout d'abord, voici l'arrivée de trois nouvelles tapettes qui feront désormais partie du magazine : Christophe (PAO), Stéphane et Farid (pigistes). Notre tâche sera maintenant de les baptiser d'un doux et joli surnom bien approprié, comme nous avons si bien l'habitude de faire. Bref, après ces vacances quelque peu mouvementées (comme vous avez pu le remarquer dans la précédente chronique), Jérôme, Isabelle et Gérard se sont malheureusement aperçus que leurs bedaines avaient gonflé à profusion. Sachez donc qu'un régime collectif est organisé au sein de la rédaction. Franck ferait bien d'y participer, ah non m'a t-il dit, il préfère faire de la musculation, il parait que ça fait maigrir !!!! Et bibendum ne serait donc plus bibendum ? Libre à l'imagination de chacun pour lui trouver un autre surnom. Le moment est venu pour vous dire qu'un très grave dilemne se pose entre deux personnes de la rédaction, Imré et Jérônimo veulent tous deux acheter une Laguna. Là est le problème, qui aura la plus belle ? Baccara pas baccara, diesel pas diesel, telle est la question. Bref, quand c'est pas SIERRA SOCCER c'est Laguna ! Pour votre information, sachez qu'Imré, Gérard et Cyril sont partis en Angleterre afin de participer au salon ECTS, et se sont pris une chambre pour trois à l'hôtel, ah, ces tapettes portent terriblement bien leurs noms. Et François j'allais l'oublier, le grand jeune homme qui a voulu taper lui-même son droit de réponse dans la précédente chronique et qui a fait par dessus le marché d'énormes fautes d'orthographes, la prochaine fois, tu demanderas conseil à tata Isa. Et maintenant, je m'attends à de graves représailles de la part d'Alexandre qui était en vacances en train de se faire dorer la pilule lors de la précédende chronique, il n'a donc pas eu son droit de réponse, attention ça va faire très mal !!!



LE DROIT DE REPONSE

JEROME

Il semble que ma prochaine voiture fasse apparemment des envieux dans la rédaction, n'est-ce pas Imré ? Quoi qu'il en soit, dit toi bien mon cher, si tu prends ce modèle, je predrais le même modèle mais en une version supérieur, na ! Alors qu'ici tout le monde se prête à croire à une possible victoire à Sierra Soccer lors de notre metting, moi je préfère me consatré sur l'autre tournoi qui se déroulera sur Great courts II. Un jeu hautement plus intellectuel, qui malheureusement ne fait pas office dans la rédaction. Enfin, j'espère qu'une chose, très chers lecteurs et futurs participants au Metting Amiga Concept, que vous allez mettre une bonne paté à tous ces Cantona en herbe, histoire de leurs rabattre le caquet. Merci d'avance.....



LE DROIT DE REPONSE

STEPHANE

Et oui je suis le petit dernier de la rédaction. Croyez-vous que ce soit un lourd fardeau à porter ? Pas du tout. Les attaques à mon sujet n'ont pas encore fusé, mais je m'attends à de sérieuses contre-attaques de la part de Séverine. Il faut dire que je suis tout doux, tout gentil. Heuresement car je crains le bisutage. Au fait il faudrait instaurer le bisutage à tous les nouveaux rédacteurs. Le boulot est dur dur, on travaille au moins 2 heures par jour et on touche à tout (merci Gérard pour le cours accéléré de photo, je peux dorénavent m'occuper PERSONNELLEMENT de la mannequin. Gérard je te vénère).



LE DROIT DE REPONSE

CYRIL

Nous revenons donc, avec Gérard et Imré, de l'ECTS. Le fait de pouvoir parler sans se faire comprendre dans le métro londonnien a permis à Gérard de s'exciter comme un malade sur les petites anglaises. Vous auriez vus ça, un hystérique ! Lecteurs et surtout lectrices, soyez sympas, calmez le, notre gégé devient complètement dingue. Imré, lui, était plutôt attiré par les attachés de presse que nous avons rencontrés. Seul, il serait facilement resté trois heures à chaque stand. Remarquez, faut les comprendre tous les deux, en ce moment, il n'ont rien qui puisse les satisfaire. Si, Imré peut-être, mais sa nana devrait alors dorénavant faire plus attention. Les pauvres !



LE DROIT DE REPONSE

ISABELLE

Ah, vive les transports en commun pour certaines tapettes. Je m'explique, entre Imré qui a eu sa voiture prise en sandwich, François qui s'est fait dérober un bon morceau de sa superbe moto, et Jérôme qui tombe en panne sans arrêt, il y a de quoi rire ! Un autre, surnommé le missionnaire passe son permi de conduire, je vous informerai donc, dès qu'il sera en circulation, afin d'éviter de prendre la route ce jour là. Sinon, rassurez-vous, Imré, Gérard et Cyril nous sont revenus entier de l'ECTS, les Anglaises ont été très sages «apparemment» !



LE DROIT DE REPONSE

GERARD LE MISSIONNAIRE

(qui tente sans succès de connaître d'autres choses....)

Oh là là !!! Séverine, sache que si nous avons opté pour un régime c'est parce que nous préférons rester le plus longtemps les sex-symbols que nous sommes (quoique pour Jérôme et Isa cela semble être une mission impossible). Concernant l'hôtel, sache que j'aurai ma chambre à moi tout seul, contrairement aux deux autres tapettes. Un mot à Vincent (courrier des lecteurs) pour finir : je ne sais pas ce que tu avais fumé en nous écrivant ta lettre, mais ce qui est sûr c'est qu'Isa, en te répondant, a du fumer la même chose.



LE DROIT DE REPONSE

IMRE

Ha, l'ECTS, les p'tites anglaises, le beau temps... euh pardon, la pluie bien-sûr... Gérard est intenable face à de telles circonstances (les filles, pas la pluie). Quant à Cyril, avec qui je partageais la chambre d'hôtel (mais pas le lit, faut pas abuser !), plongé dans un sommeil profond, il s'est senti obligé de me faire une conférence, à trois heures du mat', avant la veille de l'interview avec Commodore (quel professionnalisme !). En ce qui concerne Séverine, peu d'enthousiasme quand je lui ai demandé si elle avait reçu beaucoup de courrier suite à sa présentation du Tee-shirt dans le mag'. Elle aurait apparemment souhaité avoir plus de lecture, donc si vous voulez lui faire plaisir, vous savez ce qu'il vous reste à faire... (y'en a même qui envoient des bonbons !).



LE DROIT DE REPONSE

Daniel Vroum Vroum !

Intégration et emploi sont les maîtres mots de ce sympathique journal, ce qui tombe relativement bien puisque je viens d'intégrer un emploi dans cette équipe de tapettes. Daniel, je m'appelle Daniel, je suis un garçon pas comme les autres...Vroum-Vroum parce que équipé de mon deux-roues je vais vite, aussi bien à taper les articles qu'à livrer vos enveloppes d'abonnement à la poste du coin. C'est normal, vieux motard que jamais. Imré me confirme qu'il va gagner le tournoi Sierra Soccer et ainsi remporter tous les lots. Je vous invite donc à nous rejoindre à l'Aquaboulevard pour voir si oui ou non, vous battrez la bête...Bon entrainement !!!



LE DROIT DE REPONSE

FARID

Hé oui! J'suis l'nouveau qui vient de faire le pas dans les locaux d'Amiga Concept. Mais je n'ai pas réussi à trouver la moindre différence entre cette équipe de pas normaux et les locataires du zoo de Vincenne : ça en vaut l'coup d'oeil ! La visite guidée vous confrontera à des espèces protégées en pleine expansion. Le pire, c'est que je ressents des pulsions animales montées en moi. Merde ! Ca s'attrape où quoi ? De toute façon, c'est pas plus mal : vu la qualité du magazine, autant se laisser aller. Ah, une chose, la plus importante : JE NE SUIS PAS UNE TAPETTE !

TOP 10 REDACTION

1 - SIERRA SOCCER (=)
2 - PINBALL FANTASY (entrée)
3 - DYNABLASTER (+5)
4 - CANNON FODDER (entrée)
5 - VROOM (+1)
6 - ALIEN BREED 2 (entrée)
7 - SKIDMARKS (-2)
8 - GREAT COURTS 2 (-5)
9 - STARDUST (entrée)
10- CARTON ROUGE (entrée)

COMMENT GAGNER UN JEU ?

Chaque mois, Amiga-Concept publie le classement élaboré par ses lecteurs des meilleurs jeux sur Amiga. Pour cela, il faut bien que vous nous fassiez part de vos jeux préférés, non ? Mais d'un autre côté, le fait d'inscrire votre top 10 sur un papier, puis de l'envoyer dans une enveloppe et d'utiliser un timbre postal, tout cela vous fait dépenser de la salive, du temps et donc un peu d'argent ? Comme ce ne sont pas les PTT qui vont vous rembourser le timbre en récompense de votre bonne action, faut bien que nous vous remercions nous-mêmes, mais plutôt que de vous renvoyer à chacun un timbre en remerciement (ce serait trop fastidieux !), on préfère, chaque mois, en récompenser un de manière beaucoup plus prononcée en lui offrant un jeu (c'est le principe du loto, non ?). Si vous avez un fax à disposition, quoi de plus simple encore que de le faire par ce moyen, en n'oubliant pas d'indiquer vos coordonnées et le jeu que vous souhaiteriez recevoir si jamais vous étiez sélectionnés (à choisir parmi la liste disponible en page 'ABONNEMENT').
Le numéro de Fax d'Amiga-Concept : (16-1) 39-15-72-56

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

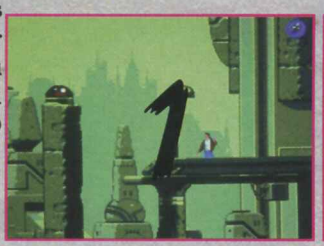
NOM : .....
Prénom :. .....
Adresse : .....
CP et VILLE : .....

JEU SOUHAITE :. .....

TOP 10 LECTEURS

Ce mois-ci, bande de malins, vous ne vous êtes pas mouillés en espérant recevoir le jeu gratuit; il faut avouer que dorénavant c'est pas celui qui se rapproche le plus du classement qui gagnera (trop faciule !) mais simplement on entirera un au hasard. Pour ce numéro 8 d'AC, c'est JANNIARD Guillaume (21) que reviennent les honneurs.

01 - FLASHBACK (=)
02 - SENSIBLE SOCCER (+1)
03 - CANON FODDER (-1)
04 - SKIDMARKS (=)
05 - VROOM (+1)
06 - SIERRA SOCCER (-1)
07 - SYNDICATE (+3)
08 - ULTIMATE BODY BLOWS (+1)
09 - DUNE 2 (-2)
10 - SETTLERS (-2)













PREMIER MAIL ORDER

	AM
A320 Airbus (USA)	229
A320 Airbus (Europe)	229
Air Bucks 1.2	229 VF
Air Force Commander	199 VF
Akira	A500/CD32 199
Aladdin	**A1200 199**
Alien Breed 2	A500 149
Alien Breed 2	A1200 199
Alien Breed 2/Tower Assault	CD32 199
All Terrain Racer	179
All Terrain Racer	A1200/CD32 199
Amberstar	199
Arabian Knights	129
Arabian Knights	CD32 99
Arcade Pool	89
Arcade Pool	CD32 129
Archer Macleans Pool	129
Armourgeddon 2 - Codename Hellfire	199
Assasin Special Edition	CD32 129
A Train	129
Apocalypse	199
B17 Flying Fortress (1 Meg)	219
Banshee.	**A1200 199**
Banshee	**CD32 179**
Battle Chess	CD32 219
Battle Isle '93	249
Battletoads	139
Beneath A Steel Sky	**229**
Beneath A Steel Sky	CD32 199
Benefactor	**199**
Body Blows	129
Body Blows Galactic	A1200 AUSSI 159
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199
Breach II	249
Brian the Lion	CD32 179
Brutal Sports Football	A500/CD32 159
Bump N Burn	179
Caesar Deluxe	249
Cannon Fodder	**229**
Cannon Fodder	CD32 199
Cannon Fodder 2	199
Captive 2 Liberation	A500/CD32 229
Championship Manager End of Season Data Disk	129
Championship Manager '93	199
Championship Manager '94 Season Disk	89
Championship Manager '95	129
Chaos Engine	A500/CD32 149
Civilisation	A1200 159
Club Football - The Manager	199

	AM
Cohort 2	199 VF
Combat Air Patrol	**99**
Crash Dummies	179
Cruise For A Corpse	129
Curse of Enchantia	229
D Day 6 Juin - Jeu de Guerre et de Strategie	269 VF
Detroit	(A1200 AUSSI) 229
Dogfight	**129**
Dragonstone	A1200/CD32 229
Dreamweb	229
Dune	129
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elite 2 (Frontier)	**249**
Elite 2 (Frontier)	CD32 199
Empire Soccer 1994	**199**
Excellent Games	249
Eye of the Beholder 1 ou 2	129
Fields of Glory	A500/A1200/CD32 229
Fifa International Soccer	**199**
F117A Stealthfighter 2.0	129
Fire Force	CD32 269
First Samurai	99
Flashback	189
Flight Simulator 2	229
Flight Sim 2 Scenery Collection A	269
Flight Sim 2 Scenery Collection B	269
F Sim 2 Great Britain Scenery	269
F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery	139
F Sim 2 USA No 7 Washington	139
F Sim 2 USA No 9 Chicago	139
F Sim 2 USA No 11 Detroit	139
F Sim 2 USA No 12 New York	139
F Sim 2 Western European Tour	139
Formula One Grand Prix	129
Genesia	199
Goal	159
Goblins 3	249
Graham Gooch Cricket	199
Guardian	CD32 199
Gunship 2000	CD32 209
Gunship 2000 (1 Meg)	129
Harpoon 1.21	129
Heimdall 2	A500/A1200 149
Hired Guns	**109**
History Line (1914-1918)	199
Impossible Mission .A500/A1200/CD32	**199**
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Inferno	CD32 199

	AM
Innocent Until Caught	**109**
International Manager-World Cup Edition	179
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	189
Jetstrike	A1200/CD32 199
Jimmy Connors-Great Courts 2	89
Jimmy White's Snooker	129
Jungle Book	**A1200 199**
Jurassic Park	A500/A1200 179
Kick Off + Extra Time	69
Kick Off 3	**169**
Kick Off 3	**A1200/CD32 199**
Kid Chaos	A1200/CD32 199
Kid Chaos	179
King Pin	A500/CD32 89
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129
Kings Quest 6	A500/A1200 229
Knights of the Sky	129
Labyrinth of Time	CD32 229
Laser Squad	129
Lemmings 1	CD32 199
Lemmings 2 (The Tribes)	149
Lemmings Oh No Not More	249
Lionking	A1200 199
Links - The Challenge of Golf	149
Lords of Power	249
Lost Eden	**CD32 269**
Lost Vikings	CD32 199
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32 219
Lure of the Temptress	129
Manchester United Premier League Champions	219
Manchester United Premier League Champs ..CD32	**199**
Master Axe	A500/A600/A1200 179
Master Axe	CD32 199
Micro Machines	199
Mighty Max	A1200 199
Moonwalker	79
Mortal Kombat	209
Mr Nutz	199
Nick Faldo	149
Nigel Mansell World Championship	179
Nigel Mansell World Championship	A1200 129
Nigel Mansell World Champ	CD32 219
Nord et Sud	229 VF
On The Ball - World Cup Edition	199
On The Ball - World Cup Edition A1200	229
On The Ball - League Division	229
On The Ball - League Edition	A1200 229
Out to Lunch	A1200 179

	AM
Perihelion	199
PGA Tour Golf +	149
Pinball Dreams & Fantasies	249
Pinball Fantasies	A1200/CD32 199
Pinball Magic	89
Pinkie	(A1200 AUSSI) 179
Pirates Gold	CD32 199
Planet Football	A1200/CD32 229
Police Quest 1/2/3	129
Populous & Promised Lands	129
Populous 2	129
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Manager 2	99
Prince of Persia	89
Psycho Killer	CD32 249
Puggsy	219
Quest For Glory 1 ou 2	129
Qwak/Alien Breed S.E	CD32 199
Reunion	A500/A600/A1200 229
Rise of the Robots	**A500 269**
Rise of the Robots	**A1200 279**
Rise of the Robots	**CD32 229**
Ruff n Tumble	179
Rugby League Coach	199
Ryder Cup	A1200/CD32 199
Second Samurai	A500/A1200 199
Secret of Monkey Island (1 Meg)	**129**
Secret of Monkey Island 2	249
Sensible Soccer 1.1 (92/3)	129
Sensible Soccer International World Cup	**139**
Sensible World of Soccer	199
Settlers	**229**
Shadoworlds	129
Sierra Soccer-World Cup Edition	169
Sim City 2000	**199**
Sim City Deluxe	249
Simon The Sorceror	A500/A1200 249
Simon The Sorceror	CD32 249
Skeleton Krew	A1200/CD32 229
Skidmarks	CD32 AUSSI 179
Soccer Kid	**A500/A1200 99**
Soccer Kid	CD32 199
Space Legends	229
Space Quest 1 ou 2 ou 3	129
Space Quest 4	229
Speedball 2	89
StarTrek 25th Anniversary	A1200 219
Streetfighter 2	129
SUB	199

	AM
Superfrog	CD32 129
Super Stardust	A1200/CD32 199
Syndicate	199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais	**199**
TFX	A1200/CD32 249
The Blue And The Gray	249
Theme Park	**A500/A1200 229**
The Greatest	199
Their Finest Hour	129
Tornado	A500/A1200 229
Tracon 2	159
Traps + Treasures	CD32 149
Turbo Trax	169
UFO	249
Ultimate Body Blows	CD32 199
Ultimate Pinball Quest	199
Universe	CD32 AUSSI 229
Valhalla Lord of Infinity	199
Vital Light	A500/600/A1200 199
Wembley Rugby League	A500/600/A1200 179
Wing Commander	129
World Class Rugby (5 Nations)	129
Wild Cup Soccer	CD32 199
World Cup USA 1994	**179**
World Cup Year 1994	199
Worlds of Legends	149
Zool	**CD32 199**
Zool	**A500/A1200 99**
Zool 2	CD32 199
Zool 2	A1200 179
Zool 2	A500 129

JOYSTICKS

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

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE 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
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

NOM PRENOM

ADDRESSE

C POSTAL VILLE

TEL

DISQUETTES CD32

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION ☐☐ / ☐☐

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER
DEPT. AMCON8, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

BON DE COMMANDE

TITRES

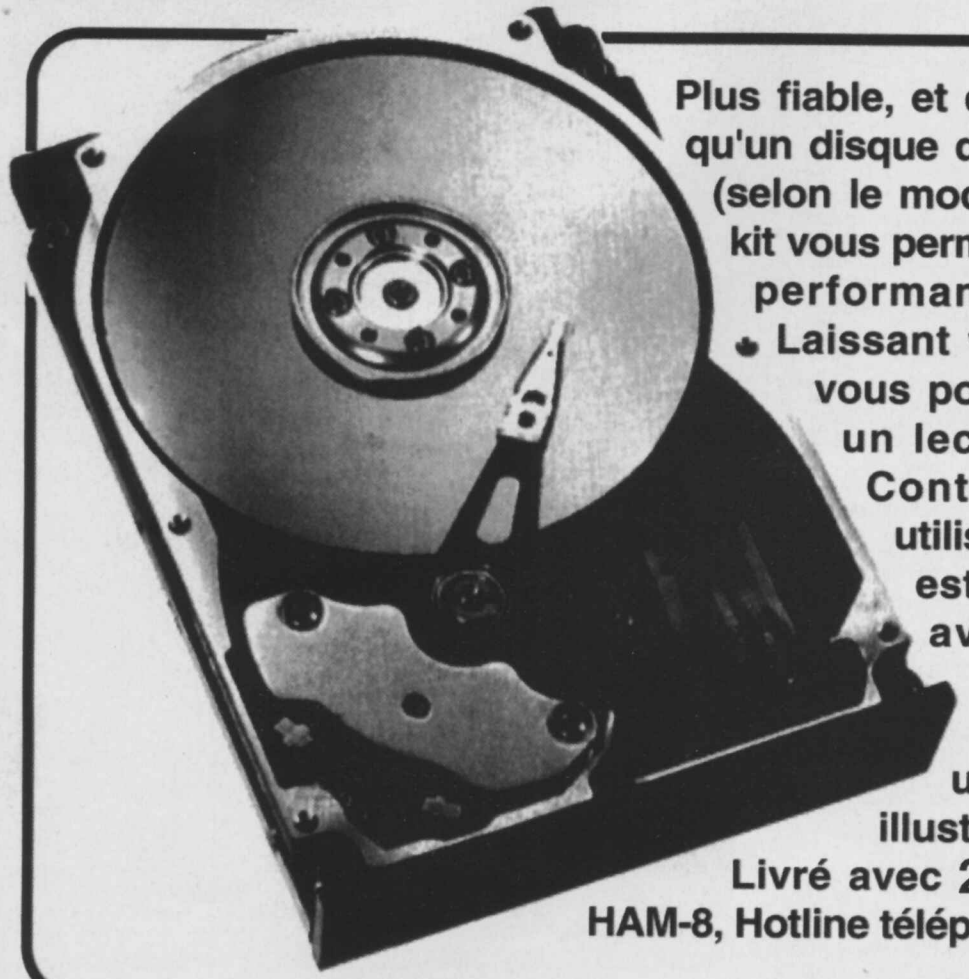
PRIX-FFrs

☐ ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE JEU TOTAL

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

DISQUES DURS AMIGA 1200

Le premier disque dur interne 3"1/2 pour Amiga 1200



Plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide qu'un disque dur 2"1/2 interne classique (selon le modèle du disque dur), notre kit vous permet d'obtenir les meilleures performances pour votre A1200.

• Laissant votre port PCMCIA libre, vous pourrez toujours connecter un lecteur CD-ROM ou autre. Contrairement aux modèles utilisant le bus PCMCIA, ce kit est entièrement compatible avec toutes les cartes accélératrices et extensions mémoire. Livré avec une notice de montage illustrée, il s'installe aisément. Livré avec 20 Mo de DP et d'images HAM-8, Hotline téléphonique gratuite.

Téléphoner avant le 31octobre et nous vous offrirons avec le disque dur, le logiciel CINEMORPH en VF (valeur 390 F).

KIT DR-210 Mo	1790 F
KIT DR-260 Mo	1990 F
KIT DR-340 Mo	2190 F
KIT DR-428 Mo	2390 F
KIT DR-540 Mo	2690 F

Le moins cher, et le plus performant des disques-durs pour votre Amiga 1200.

BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic BP 402 64104 BAYONNE CEDEX
Tél. : 59 59 39 65

TEST AGA

DETROIT

Impressions

SIMULATION COMMERCIALE	
2 DISKS	1 Mo Mini
INSTALLABLE	2 Mo
SOURIS	4 Joueurs
DISPO : OCTOBRE	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	68
ANIMATION	/
MUSIQUE	62
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	87

ORIGINALITE	92
ERGONOMIE	73

AMIGA CONCEPT 73%

L'idée est absolument géniale !

GOOD & BOF

Ca manque franchement de punch (même pour une simul') La musique, chiante à souhait

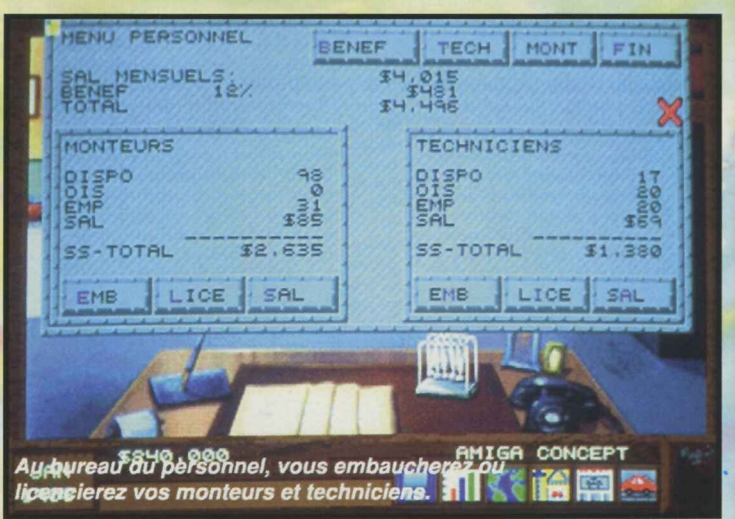
○	A 500	○	A 2000
○	A 500+	○	A 3000
○	A 600	✓	A 4000
✓	A 1200	○	CD 32



C'est par cet écran que vous pouvez accéder à tous les postes et secteurs de votre société automobile..



Qui n'a jamais rêvé d'être à la tête de l'industrie automobile, de concevoir et d'offrir au public ses propres modèles de voitures. Impressions va peut-être concrétiser aujourd'hui ce désir avec DETROIT. Tentant, non ? C'est parti...



Au bureau du personnel, vous embaucherez ou licencierez vos monteurs et techniciens.

Nous sommes en janvier 1908. Alors que les rues grouillent encore de calèches et autres charettes tirées par des chevaux, certaines sociétés commencent à concevoir l'automobile. Parmi elles, la vôtre ! Avec un capital de départ, variable selon le niveau de difficulté, et le schéma d'un prototype de voiture, il va falloir faire vivre votre entreprise jusqu'en 2008 et, excusez du peu, devenir le maître incontesté de la tuture.



N'oubliez pas la Pub, c'est primordial ! Ca se passe ici, au Marketing.

PREPARATION DU TERRAIN

Il vous faut en premier lieu choisir un territoire pour installer vos bureaux et vos usines de



Créez votre futur modèle. Le look de la voiture compte énormément.

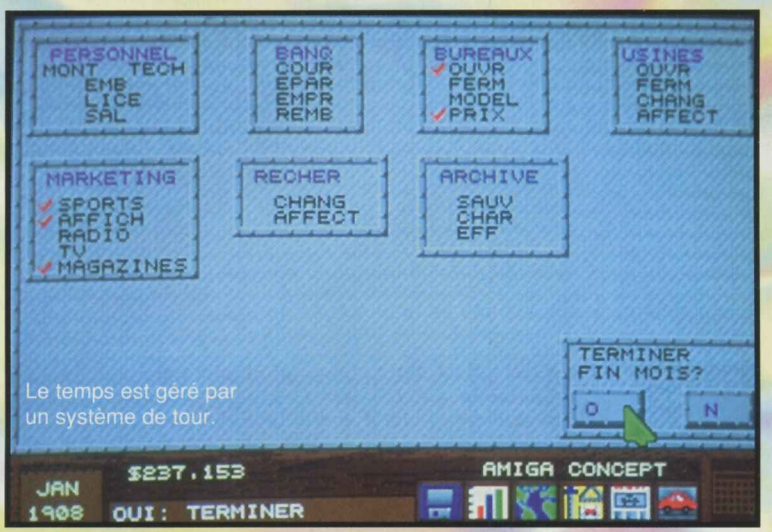
production. Si ceci ne vous paraît être qu'une formalité, sachez que certaines parties du globe sont plus demandeuses que d'autres. DETROIT prend en compte, en réalité, l'aspect historique de l'automobile. La demande évolue donc avec le temps. Pour vous mettre au parfum, suivez donc attentivement les bulletins d'informations.



AVIS

Ah ! Enfin quelque chose de vraiment intéressant... Vous qui rêviez de créer une nouvelle entreprise ; oui, VOUS qui aimeriez avoir une voiture qui porte votre griffe, investissez dans DETROIT. Faites grimper votre marque au plus haut niveau technologique, ainsi qu'au sommet de l'aérodynamisme... Mais quel intérêt de créer si vous ne vendez pas ? Et oui, vous gérez vous-même la publicité, les salaires de vos employés, les ouvertures d'usines dans le monde entier... Alors, demandez un emprunt à votre banque afin d'acheter ce jeu !

LEYLA



Avant d'atteindre la gloire, y'a du boulot ! Et avant de produire vos bolides, il vous faudra bien entendu tâter de l'embauche. Des ouvriers (ou monteurs) et des techniciens sont prêts à se mettre à votre service. Si au départ, tout va bien, vous allez très vite déchanter et devoir retoucher les salaires pour éviter toute grève malvenue, et avoir toujours à votre disposition un nombre conséquent d'employés.

Le bâtiment Administration servira à gérer le personnel et à définir le nombre d'ouvriers qui occuperont les chaînes de montage. Les techniciens aussi, puisque ce sont eux qui s'acharneront à créer de nouvelles pièces révolutionnaires : moteurs, suspensions, freins, système de refroidissement, carrosseries, accessoires de luxe et système de sécurité. Pour l'instant, vous n'avez à votre disposition qu'un moteur et un frein main. Ridicule donc, mais il faut bien un début à tout.

Pour pouvoir produire et mettre en vente votre premier véhicule, vous êtes dans l'obligation d'acheter le prototype, que vous pouvez modifier comme bon vous semble.

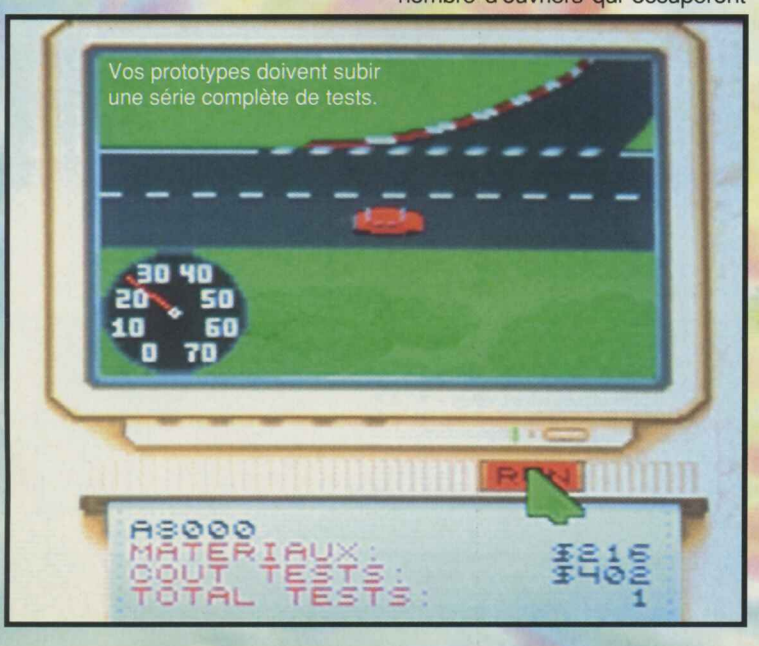
Dernier détail, et pas des moindres : la communication. Faire connaître votre produit et votre société est indispensable. Pour se faire, il vous est possible d'investir dans la publicité. Oubliez au départ la radio et la télé, vous n'êtes pas à la hauteur. Attaquez plutôt du côté de l'affichage, de la presse et des événements sportifs. Ne négligez pas en tout cas cet aspect du jeu, car vous le regretteriez.

LA CONDUITE A SUIVRE

Le jeu évolue par tour et c'est ainsi que le temps passe. Au début de chacun de ces tours, des rapports vous sont fournis sur l'état de votre entreprise et du marché : ventes, demande, concurrence, j'en passe et des meilleures. Certains d'entre eux sont payants, comme le consultant : un expert indépendant évalue votre compagnie et sa ligne de produit. Bref, toutes ces données sont à prendre en compte pour la suite des événements.

Oui, car ceci n'est qu'un début. En ouvrant de nouvelles usines et de nouveaux bureaux, en concevant et en produisant de nouveaux modèles, vous allez entreprendre une véritable expansion de votre compagnie. Vos créations doivent à chaque fois subir des tests, et selon ces derniers vous déciderez de produire ou non. Mais... l'argent, toujours l'argent ! En contactant la banque, vous aurez peut-être l'occasion de recourir à des emprunts, vous pourrez placer vos fonds ; bref, gonfler vos ressources. Tout ça pour faire face à une concurrence acharnée, prête à vous mettre d'énormes bâtons dans les roues (ou les pneus, comme vous voulez).

Si par bonheur, vous réussissez à survivre, vous aurez la chance de concevoir et de proposer des modèles toujours plus modernes et, pourquoi pas, créer des véhicules bien plus avancés que ceux d'aujourd'hui.





AVIS

Cette simulation économique est d'une profondeur extrême : tout doit être délicatement mis en oeuvre pour que l'entreprise automobile prospère. Le jeu prend toute sa valeur dans la gestion de cette industrie, les graphismes qui accompagnent certains menus sont d'une grande beauté, les sons et musiques s'adaptent selon les démarches effectuées. Mis à part la gestion de la souris, les accès disques ainsi que le manque d'ergonomie dans les fenêtres de travail, ce jeu constitue un excellent investissement.

FARID

RESULTAT DES COURSES

A la base, DETROIT bénéficie d'un scénario original et passionnant. Seulement, autant vous prévenir, l'ergonomie est très loin d'être à la hauteur. A la longue, pourtant, on s'y fait, mais à la longue également on s'en lasse. Les graphismes n'ont franchement rien d'exceptionnel et la musique est véritablement lourdingue.

Le jeu en lui-même est assez complexe et malgré une documentation plutôt bien faite (et en français !), la route est longue et remplie d'obstacles, croyez-moi, ne serait-ce que pour vendre votre première création, il va vous falloir une sacrée dose de patience. Cela dit, certains d'entre vous, les acharnés de la simulation commerciale, y trouveront quand même leur compte. Bonne route à eux !

Cyril

DANS LE MÊME GENRE :
Rock Star
A-Train

Les meilleurs logiciels du DP au meilleur prix

FI LOISIRS

3 disquettes : 39 frs
6 disquettes : 69 frs
10 disquettes : 99 frs
20 disquettes : 169 frs

= 1 disquette
= 2 disquettes

Jeux ACTION

GALAXY BLAST
Un superbe shoot'em up, il faut libérer la ville des extra-terrestres.
A 500 (1Mo), 500+, 600

MUCUS
Un jeu de plates-formes plein de couleurs et de pièges barbares.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

PACMAN DELUXE
Le plus beau de tous, le vrai, le seul, avec ses nombreuses qualités
A 500 (1Mo), 500+, 600

ROAD TO HELL
Une sanglante course de bolides armés et disposant d'accessoires.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

FIGHTING WARRIOR
Un jeu de baston avec de belles animations et des coups spéciaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



GALAGA 93
Le dernier né de la série Galaga, le shoot'em up comme on les aime.
A 500 (1Mo), 1200

ORK ATTACK
Le château est assiégé par de viles créatures qu'il faut exterminer.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



CAVE RUNNER
Un jeu qui reprend le principe des mythiques BoulderDash, superbe.
A 500 (1Mo), 500+

JETSTRIKE
Aux commandes d'un jet ou d'un hélico, menez à bien votre mission
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

SEVEN TILES
Dans ce jeu de football, tous les coups sont permis pour marquer.
A 500 (1Mo), 500+

TRAILBLAZER
Il faut guider une balle sur un tapis roulant plein d'embûches diverses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

BIONIX II
Un excellent shoot'em up très rapide en scrolling vertical, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 1200

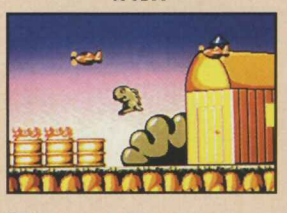
HELLZONE
Des milliers de vaisseaux ennemis et des systèmes d'alarme partout.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

NO MORE YAMS
Un jeu du style de BoulderDash, le jeu des chercheurs de diamants.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

BAT DOG
Un jeu de plates-formes très rapide avec des zones bonus bondissantes
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

ROLLERPEDE
Saleté de bestioles, elles arrivent de tous les cotés, pas de pitié, tirez
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

HOI AGA REMIX
Le plus délirant des jeux de plates-formes, beaucoup d'originalités.
A 1200



MEGABALL II
Le meilleur casse-brique connu à ce jour, de nombreuses nouveautés
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

INTACT
Un très beau shoot'em up avec des armes de plus en plus puissantes.
A 500 (1Mo), 600



LAST REFUGE
Un chevalier doit défendre un château en repoussant les assauts.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

RAID II et RAID III
Un redoutable hélico de combat attaque les positions ennemies.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

CARNAGE
Une course de voitures géniale avec des graphismes très soignés.
A 500+, 600, 1200

INSECTOIDS
Un excellent shoot'em up avec des nuées d'extra-terrestres à abattre.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

CAFEINE FREE
Un shoot'em up avec un vaisseau qui subit l'attraction terrestre, bien
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

MOTOROLA
Un superbe Invaders agrémenté d'une bande sonore de Métalica.
A 1200

KASTEL KUMQAT
Une superbe aventure dans un château bourré de passages secrets
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

BUCK ROGERS
Le célèbre héros doit lutter contre des hordes d'aliens très agressifs.
A 500 (1Mo)

TRANSPLANT
Un shoot'em up dément, tout le décor tourne autour du vaisseau.
A 500 (1Mo)

BOND MINE 12
Le plus beau des BoulderDash avec des graphismes très colorés.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



DEFENDA
Il faut tuer les aliens avant qu'ils n'enlèvent les humains, très beau.
A 500 (1Mo)

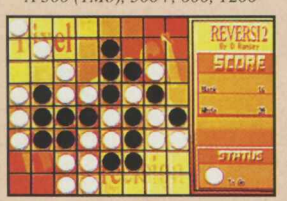
Jeux REFLEXION

KASELAGO
Il faut aider une souris à rejoindre le gruyère en déplaçant des blocs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

PIEGE
Jeu d'aventure avec un scénario plein de suspense et en français.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

EXIT 13
Il faut regrouper les pièces de la même couleur pour les supprimer.
A 500+, 600, 1200

REVERSI
Un jeu basé sur les règles du Reversi (Othello pour les puristes).
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



ARTILLERUS II
Choisissez l'angle, la force, l'arme et tirez. Mais surtout, ne ratez pas.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



DRAGON TILES
C'est tout simplement le plus beau Mahjong sur Amiga, super graphs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

BOOMFINDER
Le personnage doit rejoindre le panneau Exit, plus de 80 niveaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dr MARIO
Prise de tête assurée avec ce jeu qui reprend les règles de Coloris.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

CARD SHARP
Cinq réussites de cartes, de quoi assurer des heures de patience.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

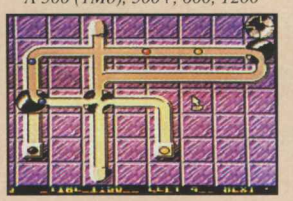
DILEMMA
Il faut emboîter des pièces tordues pour reformer un rectangle, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

HOT BLOX
Classique parmi les classiques, Tétris tient sa place dans ce Top.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

18th HOLE
Retrouvez ou découvrez les sensations du green avec ce golf.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



TOOBZ
Il faut aiguiller les boules de la bonne couleur dans le bon trou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



SQUIGS
Coloris en 100 fois mieux avec des pièces surprenantes, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés, y a plus qu'à bien les placer.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

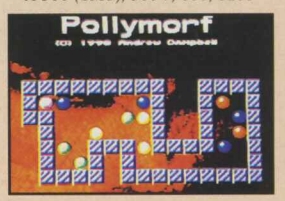
WELLTRIX
Tètris, c'est déjà pas facile, mais en 3D, ç'est complètement dément
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

ZNYK
Un super jeu de réflexion dans le style de Dr Mario, mais en mieux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

PICK A BRICK
Un jeu qui ressemble au Mahjong avec quelques règles originales.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

YACHT
Une adaptation du célèbre jeu de dés, ça garde tout son intérêt.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

POLYMORF
Pour rassembler les cailloux de même couleur, il faudra réfléchir.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



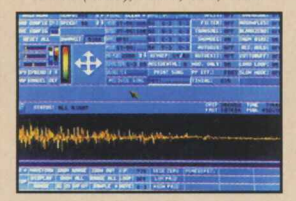
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Retrouvez ces logiciels sur minitel 3615 SPIDER

UTILITAIRES

DELITRACKER
Le meilleur player de modules, il permet d'écouter tous les modules.
A 500+, 600, 1200

PROTRACKER
La dernière version du meilleur logiciel musical avec des modules.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



XBEAT PRO
Une excellente boite à rythme pour les percussions ou les basses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

SUPER DARK 2.1
Le meilleur économiseur d'écran modulaire fourni avec 15 modules.
A 500+, 600, 1200

WB HACKS
Cette disquette est remplie de petits gadgets, des horloges, des blankers, des petits programmes qui provoquent des effets marrants comme des aspirations d'écran...
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

NO VIRUS
Cette disquette contient les toutes meilleures versions des plus puissants antivirus : Boot X 5.23, Virus Z II 3.0 et également Virus Checker 6.20, plus de danger.
A 500+, 600, 1200

FRACTALES
Cette disquette contient les deux meilleurs logiciels de génération de fractales : LYAPUNOVIA et MANDELMANIA 4.1. Ils sont complets et surtout très rapides .
A 500+, 600, 1200

DISK LABEL
Le logiciel idéal pour imprimer vos étiquettes très simplement.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

AMOS PAINT 3.70
Un logiciel de dessin très complet entièrement géré par petits icônes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

GRFX 2.1
Logiciel de dessin professionnel disposant de toutes les fonctions.
A 1200



COLORING BOOK
Pour les plus petits, voici un livre de coloriage pour bien débuter.
A 500 (1Mo), 500+, 600

COMPTA
Un logiciel de comptabilité très complet, très pratique, en français.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

VIEWERS
VIEWTECK 2 : Pour les images IFF, IFF24, GIF 87, GIF 89, JPEG il supporte le mode AGA.
FAST GIF et ZGIF : Pour les images au format GIF.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

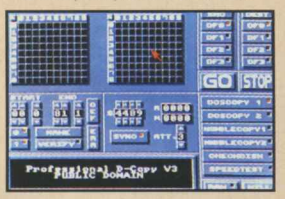
BENCH MARKS
Cette disquette contient deux programmes pour évaluer les performances d'un ordinateur. SYS INFO 3.23 et AIBB vous feront connaître votre machine.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

ACTION REPLAY IV
Le ripper, debugger, tricheur qu'il vous faut. Il permet de modifier le déroulement des programmes, par exemple de créer des vies infinies. Pour bidouiller c'est indispensable
A 1200

BUDGET
Un autre logiciel de compta qui permet aussi de gérer son budget.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

TEXT ENGINE
Le meilleur traitement de texte du DP, en anglais mais très simple.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

COPIEURS
D Copy, Super Duper, P Copy2.02
Tous les meilleurs copieurs du DP
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



AMIGA WORLD
Un logiciel de géographie avec des infos sur tous les pays du monde.
A 1200

MATH PLOTTERS
Des logiciels de tracés de courbes mathématiques pour tous niveaux.
A 500+, 600, 1200

3615 SPIDER

Tous ces logiciels et beaucoup d'autres sont disponibles en téléchargement sur le serveur

3615 SPIDER

Pour pouvoir les charger, il faut un câble de connexion entre votre ordinateur et un minitel et le logiciel SPIDER.
Sur le 3615 SPIDER, vous trouverez également des documentations en français sur tous nos logiciels.
Si vous avez des questions à nous poser, connectez vous sur le 3615 SPIDER, et laissez nous vos messages dans la BAL SPIDER.

POUR ADULTES

SEX MACHINE
Un jeu érotique mettant en scène des personnages très bien dessinés.
A 500 (1Mo)

DIRTY MOVIES
Pareil que le précédent mais les scènes sont tirées de films X.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

TETRIS SEX
Si Tétris ne vous amuse plus, essayez celui là, ça vous changera.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Les disquettes suivantes contiennent des images érotiques et pornographiques au format GIF et le programme pour les voir. Ces images sont compatibles A 500, 500+, 600 et 1200. (sur Amiga 500, les images sont en noir et blanc)

- EROTIQUE 0
- EROTIQUE 1
- EROTIQUE 2
- EROTIQUE 3
- EROTIQUE 4
- EROTIQUE 5
- IMAGES X 0
- IMAGES X 1
- IMAGES X 2
- IMAGES X 3
- IMAGES X 4
- IMAGES X 5



Pour recevoir les logiciels que vous désirez, renvoyez ce bon à

FLOPPY INTERNATIONAL

18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au (16) 83 90 28 00

Délais de livraison : 3 jours - Envois en France et à l'étranger

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit — NOM : _____
○ Chèque — N° de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
○ Mandat — Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande _____disquettes 3 pour 39 francs - 6 pour 69 francs 10 pour 99 francs - 20 pour 169 francs	
Je commande le Kit de téléchargement câble de connexion + logiciel (50 frs)	
Je désire le logiciel de téléchargement (15 frs)	

Logiciels commandés						

Frais de port	20 francs
Total	frs

TEST AMIGA

ocean

PLATEFORMES	
4 DISK / 1 CD	1 Mo Mini
INSTALLABLE	1,5 Mo
Joystick / Joypad	1 Joueur
DISPO OCTOBRE	FRA

SAUVEGARDE	Password
CHARGEMENT	BON

	AMIGA / CD 32
GRAPHISME	82/83
ANIMATION	85/86
MUSIQUE	88/90
BRUITAGE	89/92
PRISE EN MAIN	92/92
DIFFICULTE	80/80
DUREE DE VIE	72/73

MANIABILITE	88/88
ORIGINALITE	12/12

AMIGA CONCEPT
AMIGA 83% / CD32 81%

Amiga : Sympatique !
Amiga : Bien réalisé !
CD 32 : Une musique agréable !

GOOD & BOF

Amiga : déjà vu !
CD 32 : Identique à la version micro.

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

KID CHAOS



L'équipe de Magnetic Fields, à qui l'on doit la série des LOTUS, revient en force avec KID CHAOS Amiga et CD32. L'histoire d'un sale môme de la préhistoire, coincé dans le futur. Attention, comparatif...



Coup de massue dans les airs. Pas utile, mais très artistique (pour la photo !)

Des scientifiques complètement allumés ont kidnappé le Kid. Ces salops vont s'en servir pour tester leur dernière création : le Centre d'Environnement Artificiel. Mais le Kid n'est pas du genre à se laisser manipuler. Pour preuve, le gamin a déjà réussi à détruire les barreaux de sa cage. Le voilà maintenant perdu dans les mondes du CEA. En détruisant un nombre conséquent de sources de puissances, les champs de force s'amenuiseront, et le Kid pourra sortir. Parce qu'il n'a qu'une envie le marmot, c'est de rentrer chez lui le plus vite possible !

SUIVEZ LE GUIDE...

Le problème, qui en réalité n'en est pas un, c'est que le CEA comprend cinq mondes, tous divisés en quatre stages. Vous allez diriger le Kid à travers le Jardin Secret, pour détruire des fleurs, les Terres Toxiques, pour jarter des plantes, l'Usine de Jouets, pour casser des lampes, la Forteresse Techno, pour briser des écrans et enfin, la Cité en Ruines, pour éliminer des colonnes. Le quatrième stage, pour chacun des mondes, tourne au shoot'em-up. Une fois en forme de casse-briques, une autre





AVIS

Ce jeu va vite, très vite. Techniquement parlant, les programmeurs ont accompli une performance : l'animation des personnages, des pièges (dont le jeu est truffé d'ailleurs), et surtout, des scrollings différentiels qu'il est presque impossible de compter. L'homme des cavernes que vous êtes, évolue dans des décors avec une fluidité permanente, et ce, quelque soit le nombre de sprite présent à l'écran. La musique (hybride techno-caverne) vous accompagne durant tout le jeu ; une option permet de la sucrer tout en laissant les bruitages, qui eux, sont raisonnables. Quant aux graphismes, ils sont simples mais efficaces. En bref, Ocean nous offre un peu de plaisir, même si le genre date un peu de l'âge des cavernes.

FARID



Un classique revu et corrigé : Space Invaders



Un casse-briques. Ce sont les niveau x intermédiaires.

fois en forme de Space Invaders... Les mondes sont, bien entendu, parsemés de bébêtes qu'il faudra zigouiller avec votre massue. Oui parce que le Kid a, malgré tous ses ennuis, réussi à garder son arme fatale. Ainsi peut-il tournoyer sur lui-même, exécuter de superbes sauts périlleux pour éclater l'ennemi le plus gracieusement du monde. C'est en touchant les bestioles et les pièges diverses que le Kid K.O. (Ah ah ah !) perd des points de vie. Mais, rassurez-vous, c'est en ingurgitant des pommes, trouvables un peu partout, qu'il se refait une santé. Les différents stages sont énormes et le Kid traverse aussi bien les airs en sautant, que les mers en, j'vous l'donne en mille, nageant bien sûr (sachez que sous l'eau, le gosse perd de son énergie). En détruisant un nombre précis de sources de puissance, vous permettez au Kid d'accéder à la suite.

Le gamin peut aller très vite dans les descentes et parcourir rapidement les stages en sautillant et détruisant tout sur son passage. Il va, de toutes façons, falloir aller très vite parce qu'il y a un temps à respecter.



Voici les fleurs qu'il faut cueillir à coups de massue (pas content, le Kid !).

VERSION AMIGA ET VERSION CD32, MEME COMBAT

Autant vous le dire tout de suite, les versions Amiga et CD32 sont identiques. Pas d'intro, pas de séquences d'animations, rien ! Seul le son, mais où est l'exploit, est meilleur sur CD. Les graphismes sont agréables et le maniement du Kid est simple et pratique. Le niveau de difficulté est bien dosé. Au niveau des bruitages, c'est pas mal du tout. Le bruit de verre lorsque l'on casse des lampes, par exemple, est hyper réaliste.

Bref, au niveau de la réalisation, KID CHAOS s'en tire haut la main.

UNE IMPRESSION DE DEJA VU

Honnêtement lecteurs, tout ceci ne vous rapelle-t-il pas quelque chose ? Si, n'est-ce pas ? SUPERFROG par exemple, ou bien encore Mr NUTZ. KID CHAOS n'est peut-être pas à la hauteur de ces deux derniers, mais il vaut quand même le détour. Et puis vous me direz qu'un jeu de plateforme, c'est un jeu de plateforme. Mais ceci n'interdit tout de même pas l'originalité !

CYRIL



AVIS

Amateurs de jeux de plateformes très rapides et quelque peu bourrins, KID CHAOS est le jeu qui vous convient. D'une rapidité exemplaire, d'une animation hyper-méga-fluide, d'une jouabilité à toutes épreuves, KID CHAOS c'est l'ultime jeu de la mort qui tue. Il sort en même temps sur tous les Amiga et sur CD32. Sur cette dernière, la musique est superbe, en direct to disc. L'intérêt est banal, mais la maniabilité du Kid est bonne. Les habitués de SONIC y trouveront leur compte, quoi que votre personnage n'ait pas les mêmes avantages. Un très bon jeu tout de même.

FRANCK

PLUS SEXY QUE JAMAIS, LA PIN-UP D'AMIGA CONCEPT...



AMIGA
CONCEPT



TEST AGA

Silmarils

AVENTURE 3D	
7 DISKS	2 Mo Mini
INSTALLABLE	3-5 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	71
ANIMATION	83
MUSIQUE	82
BRUITAGE	86
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	93

REALISME	97
ORIGINALITE	87

AMIGA CONCEPT 91%

Une profondeur de jeu extraordinaire
Une ergonomie parfaite

GOOD & BOF

Une réalisation qui va en decevoir certains.
Non, non, rien d'autre !!

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

ROBINSON REQUIEM

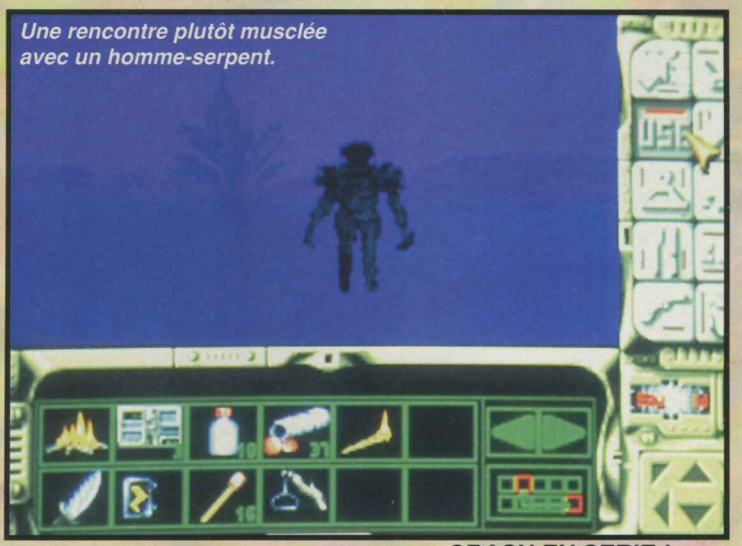


Pour tous les scouts et les autres futurs aventuriers, SILMARILS met sur le marché, un jeu qui vous inculquera ou vous permettra de mettre en oeuvre, les règles essentielles à un principe de base : survivre !!



Menu d'utilisation des objets.

ROBINSON est certainement un des premiers jeux qui nous permet d'évoluer librement dans un univers, qui en plus, est très vaste. Rien que pour ça, il vaut le coup ! Mais bon, comme il me reste un peu de place, je vais essayer de vous parler du reste...



Une rencontre plutôt musclée avec un homme-serpent.

CRASH EN SERIE !

Toute l'histoire commence par un fait divers plutôt quelconque, le crash d'un vaisseau, de retour de mission, sur une planète à l'écart de tout (pas de cinés, de supermarchés...). Vous-même, vous n'en n'auriez pas grand chose à faire, si ce n'était pas le vôtre ! En fait tous les explorateurs comme vous, des Robinsons, lorsqu'ils ont achevé leur mission d'une durée de 5 ans, sont envoyés



La partie est mal engagée.

AVIS



Silmarils, boîte célèbre pour ses jeux de rôle/aventure, nous sort le jeu tant désiré : ROBINSON'S REQUIEM. Mon avis est clair, ce jeu fait partie des plus grands de l'année (ainsi que des plus attendus !). L'intérêt du logiciel et du scénario a été travaillé à un point rarement atteint. L'originalité excellente de ce jeu coule de source. Il est vrai qu'il reste quelques problèmes au sujet du graphisme et de la pixellisation, ainsi que du côté sonore (même sur A1200), mais ces problèmes futiles sont vite effacés grâce à la captivité que nous procure le jeu. J'insiste, mais c'est vrai. Silmarils ne nous a pas fait cadeau des images de synthèse de qualité qu'ils nous pondent habituellement (ex : ISHAR III). Lorsque vous jouerez, vous serez étonnés de votre manque de connaissance au sujet de la survie dans la nature ; il vous faudra faire preuve d'ingéniosité et de perspicacité pour parvenir à bout de ce long scénario aux rebondissements multiples.

LAURENT



Vous pourrez admirer de beaux paysages. Mais restez sur vos gardes !

sur une planète d'où ils ne reviendront plus. Tout simplement parce que l'organisme responsable de ce programme a trop les chocottes que ses hommes ramènent des virus bizzaroïdes en guise de souvenir. Alors au lieu de fêter le Robinson Requiem (le retour des héros), on les met au placard. Solution très pratique, vous me direz. Et surtout on a tout prévu pour qu'ils y restent ! On a installé un petit champ magnétique autour de votre lieu de vacances, pour donner un



Ne faites pas comme nous, ne tuez pas n'importe qui.


Rassurez-vous ! Une carte est consultable à tout moment.

petit coup de pouce à votre «accident» et puis pour vous obliger à prendre votre retraite définitivement. En plus, pour que vous ne vous ennuyez pas, on vous a prévu quelques divertissements, comme des robots... Tout ça, bien sûr, en surplus de la faune locale, très peu amicale (tigre, tyrannosaure, hommes-serpent...) et de vos frères, les robinsons (certains sont d'ailleurs de faux-frères !).

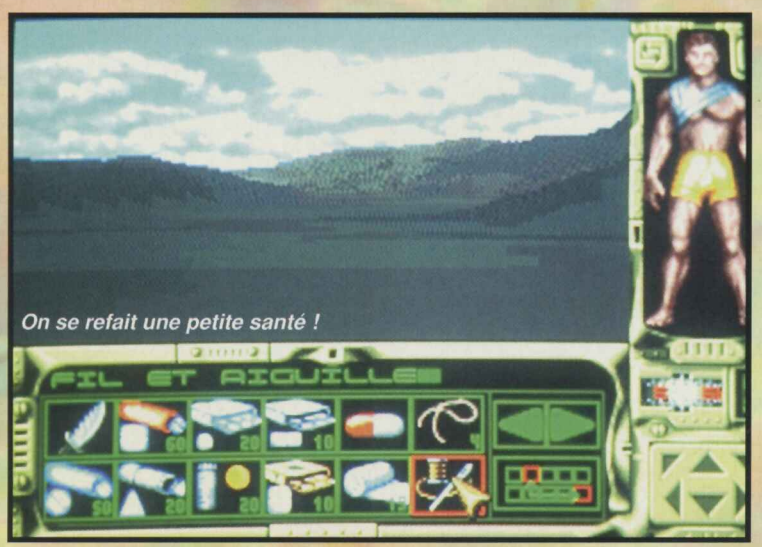
TOUT VA POUR LE PLUS MAL DANS LE PIRE DES MONDES.

Pour donner un peu plus de piment au jeu, Silmarils a eu la bonne idée de vous faire commencer votre aventure sans aucun objet en votre possession, à part vos habits (d'une importance capitale) et votre ordinateur d'aide à l'exploration. Ne nous plaignons pas, comme la difficulté de la mission (s'en aller de ce foutu trou perdu) est très progressive, et le fait de démarrer de zéro n'est pas franchemant gênant, on fait vite quelques emplettes. Au début, par exemple, vous avez tout intérêt à chercher en premier l'épave de votre vaisseau, tout simplement pour espérer retrouver quelque chose d'intéressant, qui pourra vous aider plus tard dans le jeu (ce qui est le cas). Logiquement, après vous pourrez alors vous attaquer à l'exploration proprement dite. Mais ce qui est véritablement génial dans ROBINSON, c'est que mon conseil, je peux très bien me le foutre où je pense et vous pouvez partir tout de suite à l'aventure. Vous démarrerez avec un handicap, mais ce ne sera pas insurmontable (quoique !). Un autre exemple, si vous n'aimez pas le poisson, vous ne serez pas obligé de partir à la pêche, vous ne vous nourrirez que de viande et d'eau fraîche. Vous êtes vraiment libre de vos mouvements, on ne se sent pas enfermé dans un scénario trop strict, pourtant il existe et il est original (un peu influencé par Blade Runner mais on fera semblant d'oublier...).

COMPLEXE NE VEUT PAS DIRE COMPLIQUE

Certains éditeurs ont une légère tendance à oublier que plus le jeu est lourd plus son système a intérêt à être au top ! Résultat : on obtient un truc inhumain, totalement injouable pour la grande majorité du public. Chez Silmarils, apparemment, on l'a bien compris. C'est vrai, la simulation est ici poussée à l'extrême (on fera certainement mieux, d'ici quelques années mais on n'y est pas encore). Tout est absolument pris en compte, les maladies, les intempéries, la fabrication d'objets les plus divers... Ainsi vous pourrez attraper un simple rhume, ou une bonne malaria bien carabinée. Lorsque la première fois, vous aurez trouvé votre trousse de secours, vous aurez un coup au moral en voyant la liste des médicaments : antibiotiques, aspirine, morphine, somnifères, vitamines, poche de plasma, amputation (pour les cas extrêmes)... et j'en passe. Qui dit autant de soins différents, dit les maux qui vont

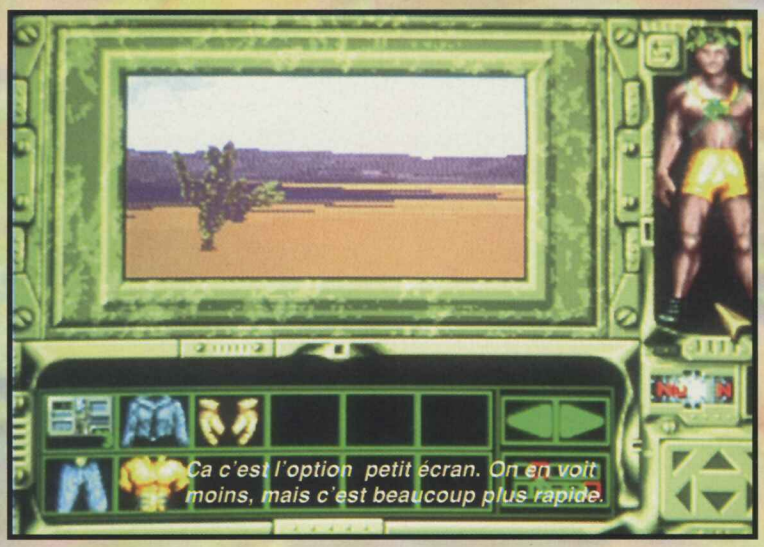
DANS LE MÊME GENRE :
Sapiens



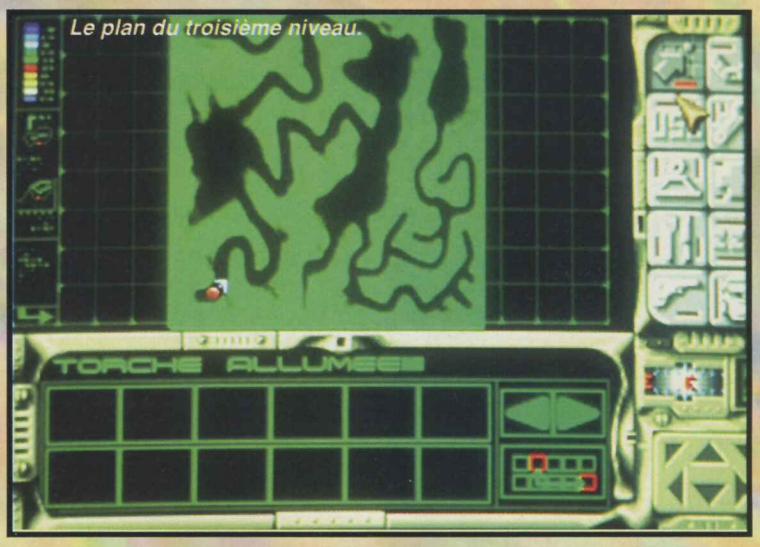
On se refait une petite santé !



Exploration intérieure : gâffe au rhume dans les grottes !



Ca c'est l'option petit écran. On en voit moins, mais c'est beaucoup plus rapide.



Le plan du troisième niveau.

avec. Si avec tout ça, vous réussissez à finir le jeu dès la première partie, c'est que vraiment vous pouvez partir n'importe où dans le monde, au plus profond de la M... terrienne. Le cyanure a même été prévu pour les plus désespérés d'entre vous. Bien sûr, vous ne devez pas vous sentir obligé de collectionner toutes les infections, si on peut les soigner, on peut d'abord les éviter. Si vous agissez avec méthode il n'y a aucune raison de crever dès le début. Un exemple tout con, lorsqu'on est en pleine journée avec 35°C, autant se mettre torse nu et en slibard (calbute), en plus vous reviendrez avec des couleurs. Sinon vous risquez de vous chopper un mauvais coup de chaleur, et comble du luxe vous pouvez vous fabriquez un petit chapeau avec quelques feuilles et du fil, digne des plus grandes créations de la mode française.



ET C'EST PAS PRISE DE TETE AVEC TOUT CA ?

L'ergonomie du jeu a vraiment été bien pensée (le système est dans le genre de celui des jeux de rôle), ce qui rend Robinson vraiment intéressant. D'un côté vous avez les icônes d'action, et en bas de l'écran de jeu vous avez l'inventaire. Mais les objets n'y apparaissent qu'en fonction de l'action choisie. Si vous cliquez sur l'icône fabriquer, vous n'aurez que les objets que vous pourrez combiner afin d'en obtenir un autre. Ce qui évite de se fatiguer avec pleins de combinaisons totalement inutiles. Vous avez également un icone qui vous donne une multitude de renseignements comme l'heure, la température extérieure, votre poids, température, rythme cardiaque... (pour une fois ils ne sont pas éparpillés un peu partout).



Tranchons joyeusement la gorge de cette amazone.

3 DEFAUTS !!

La réalisation n'est certes pas parfaite, la 3D n'est pas véritablement superbe, elle reste tout à fait classique mais cela ne nuit pas au jeu. Elle est quand même assez réaliste pour que l'on voie facilement tous les contours du relief, tous les objets et personnages (en 3D bitmap - ça pixellise pas mal mais on s'y fait). Par contre ce qui est quand même assez gênant, c'est le relief qu'on ne peut absolument pas escalader, ce qui fait que lorsque le passage est assez étroit, on a parfois du mal à passer. L'anim' et les sons, eux, s'en sortent bien. Tout est fluide, même si ce n'est pas très rapide, et puis il suffit de courir si l'on est pressé (attention au coeur !) ; on peut même ramper. L'ambiance, elle, est assurée par de bons bruitages, diversifiés selon les décors (plaine, grotte, marais...).

Vraiment, je conseille ce jeu qui, si en technique pure ne décroche pas la mâchoire, vaut le détour grâce à sa profondeur et à son intérêt.

FABIEN



AVIS

Le réalisme de ce jeu mérite de vifs applaudissements. En effet, cette simulation de survie/aventure vous place dans un univers spécialement bien foutu. Le paysage, l'ambiance sonore, votre propre santé, tout est mis en oeuvre afin de ressentir une atmosphère de solitude qui masque, en vérité, une hostilité concrète. ROBINSON REQUIEM est une pure merveille : combiner une excellente idée, une superbe réalisation, ainsi qu'une brillante ergonomie est un pari réussi : on ressent presque l'envie d'aller s'échouer aux îles Galapagos pour revivre cette aventure ! Bravo à Silmarils (et remettez-nous ça !).

FARID

BODY BLOWS



TEAM 17 nous gâte en nous proposant la version AGA de BODY BLOWS. Ces mecs là assurent trop bien !



Suivez bien l'action, cet homme va mourir !

Les possesseurs d'A1200 et amateurs de jeux de combat vont pouvoir se réjouir : BODY BLOWS AGA arrive sur leurs bécanes ! Grâce à vous, les onze combattants, ayant chacun des coups bien à eux, pourront s'en remettre sur la gueule sans hésiter vue la qualité - qui n'est plus à prouver - de ce beat'em-up !



Suivez bien l'action, cet homme n'est pas encore mort.

DANS LE MÊME GENRE :
Street Fighter 2
Mortal Kombat

L'ART DU COMBAT DE RUE.

Vous avez la possibilité de sélectionner un des dix combattants qui vous amènera au combat final - non sans mal - contre l'indétrônable Max. Mais pour cela, il vous faudra rencontrer neuf combattants ayant chacun leur technique, ce qui fait d'eux des ennemis redoutables.
Vous vous mangerez gentiment des coups dans les six décors d'une beauté digne du mode AGA (en 256 couleurs) : le temple chinois, le ring, le paysage espagnol, le port russe, l'antre du ninja et le dernier décor qui ne sera plus une surprise si vous y parvenez !
Les sons, les décors, les musiques, tout a été remanié. L'intelligence des ennemis se fait ressentir durant la partie (par une difficulté croissante), la possibilité de rencontrer en mode arcade le même personnage, la présence du Tag Team (système du catch en équipe) que l'on retrouve exclusivement sur la version CD32, le mode deux joueurs (c'est plus que normal !) et enfin l'installation sur disque dur qui simplifie la vie sur A1200 ou A4000.
L'animation est irréprochable : tout est d'une fluidité exemplaire, les mouvements sont souples et les animations assez discrètes à mon goût se manifestent dans les décors.



Coup spécial du soviétique.



AVIS

Avec TEAM 17 on commence à ne plus savoir où donner de la tête (et du poing) ; vu toutes les versions de BB qu'ils nous ont pondu, si vous n'en trouvez pas une seule à votre pied, c'est que vraiment vous n'êtes pas fait pour ce genre de choses ! Pour tous les possesseurs de machines AGA, cette version c'est vraiment le top au niveau réalisation. Par contre, tous ceux qui possédaient déjà une version, rien ne sert d'y courir...

FABIEN

QUI CHERCHE LA DAUBE, HEIN ?

N'hésitez pas à faire votre coup spécial à votre revendeur pour acheter ce jeu qui en vaut l'achat, et une fois pris dans le jeu à deux, rien n'aura plus d'importance que l'idée de vaincre votre ennemi ! Pour ma part, je fais totalement confiance à Team 17 en ce qui concerne leurs futures productions.

FARID

TEST AGA

TEAM 17

COMBAT	
3 DISKS	2 Mo Mini
INSTALLABLE	__ Mo
JOYISTICK	1-2 Joueurs
DISPO	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	85
ANIMATION	88
MUSIQUE	92
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	93

AMBIANCE	89
ADAPTATION	58

AMIGA CONCEPT **81%**

GOOD
Les graphismes de fond sont de toute beauté.
La présence du turbo

& BOF
Peu de personnages différents.
Un faible intérêt au jeu à 1 joueur

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

TEST CD 32

LITIL DIVIL

Gremlin

AVENTURE 3D	
1 CD	CD 32
/	/ Mo
JOYPAD	1 Joueur
DISPO OCTOBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	93
ANIMATION	98
MUSIQUE	92
BRUITAGE	95
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	91

HUMOUR	96
ORIGINALITE	93

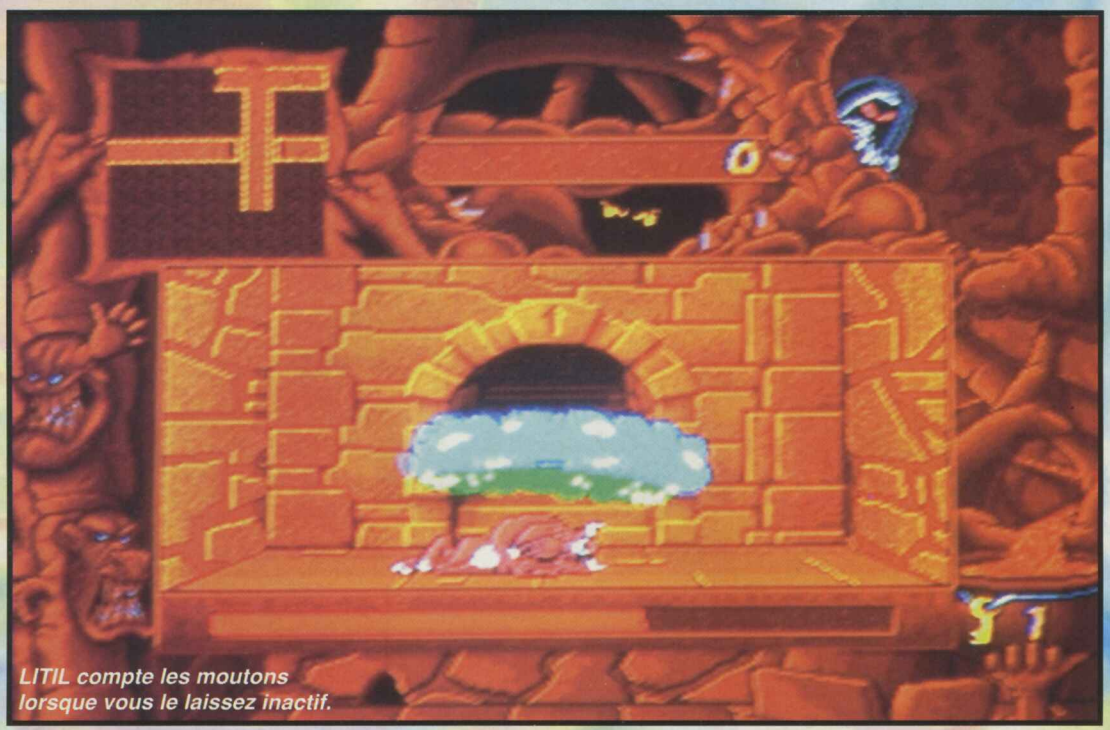
AMIGA CONCEPT 95%

GOOD & BOF

Bonnes anims.
Amusant

Trop de pièges
Ecran de jeu un peu petit.

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



LITIL compte les moutons lorsque vous le laissez inactif.



Si je vous dit Pizza, a quoi pensez-vous ? A cette galette de pâte fine et molle recouverte de sauce tomate et de divers éléments comme du fromage, des champignons, etc... Et bien dans ce monde c'est à peu près la même chose. Vous devez retrouver la mythique Pizza. Vous traverserez maintes épreuves avant d'arriver a vos «faims». Vous êtes plongé dans un labyrinthe en 3D, très bien dessiné selon moi, et très fluide. Vous devez récupérer de l'or afin de pouvoir acheter des objets qui vous seront utiles plus tard. Mais afin de mieux vous rendre compte, rentrons dans la peau de notre personnage. Ca y est, alors allons y...



LITIL compte les moutons lorsque vous le laissez inactif.



Une des nombreuses épreuves à résoudre.

Comme si vous y étiez

L'ambiance est un peu inquiétante, il y a des chaînes accrochées aux murs. Tiens un drôle de truc en forme d'éclair au milieu du chemin. Je vais le ramasser. Ahhhh, je viens de me prendre 20.000 volts dans les pattes, ah et bien on peut dire que ça réveille. Maintenant je suis au courant, je ne toucherai plus les choses qui me paraissent louches. Tiens première bifurcation, je vais continuer tout droit ainsi je ne vais pas me perdre. Oh de la bouffe, et de l'or... Quelques minutes plus tard après avoir récupéré suffisamment de fric



Casse-tête pour bonne mémoire !

soupe (Chinoise), et je me sens un peu à plat. Mais ça me fait penser, que j'ai un pic sur moi. Et paf (le chien...). C'est bien ce que je pensais, il s'est dégonflé. Quelques minutes plus tard quelques squelettes vous barrent la route. Cette épreuve est écrasante. Au fond de l'océan, on trouve de drôles de choses. Comme par exemple une sirène (grande ou petite c'est comme vous voulez), donc vous trouvez une sirène qui vous fait des signes lumineux que vous devez reproduire. Pour ce faire, sautez sur les poissons dans l'ordre indiqué par la charmante femme poisson (bon c'est vrai j'abuse un peu, elle ressemble plus à un thon qu'a une superbe sirène). Premièrement apprenez à reconnaître les signes et retrouvez leurs emplacements. Bon je ne vais pas tout vous raconter sur ce jeu sinon il n'y aura plus d'intérêt. Mais il vous faudra récupérer le maximum d'or car ça vous sera très utile plus tard...

Et la Technique ça vous intéresse ?

Techniquement ce jeu est très bien conçu, la musique est à la hauteur du support CD. Le graphisme est très beau, bien coloré et bien détaillé sans donner l'impression d'être trop chargé. La finition est très soignée et quelques épreuves de couloirs rendront ce jeu captivant. L'animation est très fluide malgré la complexité du décors. Les virages sont surprenants. Le personnage dispose d'une panoplie exemplaire de positions. Il peut marcher, sauter, frapper dans plusieurs positions, se faire éléctrocuter, piquer, éclabousser, brûler et j'en passe et des meilleurs, ah si, il peut même dormir quand vous ne touchez plus au joypad pendant quelques instants.



AVIS

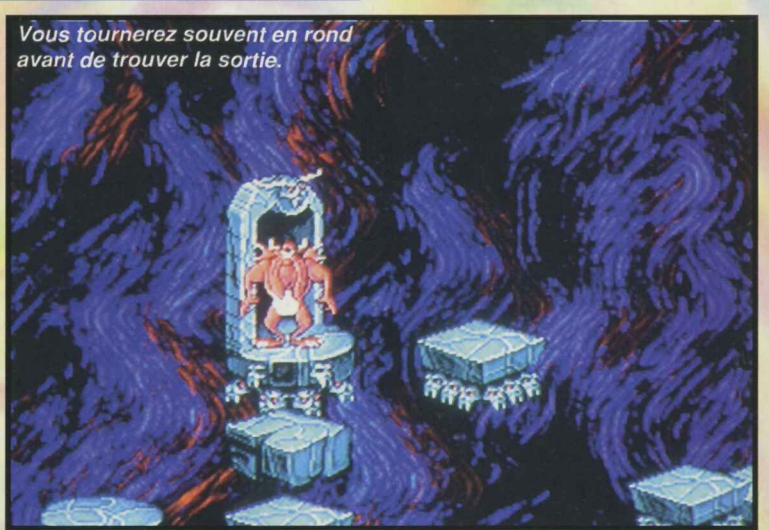
Un diable débarque sur vos consoles ! Le tant attendu LITIL DIVIL va faire un malheur. Entre DRAGON'S LAIR et HEIMDALL, cette nouvelle production s'en tire pas mal du tout. A travers le Labyrinthe du Chaos, vous allez devoir trouver et ramener la Mystique Pizza d'Abondance. Quelle responsabilité ! Le personnage, facilement maniable, est à mourir de rire. Le labyrinthe est rempli de salles et dans chacune d'entre elles, des épreuves toutes plus démentes les unes que les autres vous attendent. C'est en trouvant le bon objet à utiliser pour chaque épreuve que vous pourrez poursuivre votre quête. La réalisation du soft est remarquable, vous évoluez dans un véritable dessin animé intéractif. Tout ceci accompagné de musiques, tantôt angoissantes, tantôt gentillettes, qui collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Une grande réussite !

CYRIL



Trouvez la combinaison pour vous échappez.

notre personnage s'est acheté une bombe insecticide et un sceau (vide). Il a buté L'araignée géante et arrosé le monstre près de la marre. D'ailleurs en parlant de marre, j'en ai vraiment marre de ces piques au sol, ça me fait mal aux pieds, et ces fosses, qui a eu l'idée de creuser ça ici ?? Et ces taulards qui me foutent des coups de poings dans la gueule quand je passe... (ah merci...), mais ça ne me fait pas du bien. Heureusement que de temps en temps, je trouve du fromage et des pommes pour me redonner un peu d'énergie. Bon continuons. Tiens j'arrive dans une salle. On dirait un ring de combat. Arhhh un Sumotori. Tiens prends ça, et puis ça. Paf bing. Ahhh je me suis fait écraser par ce gros plein de



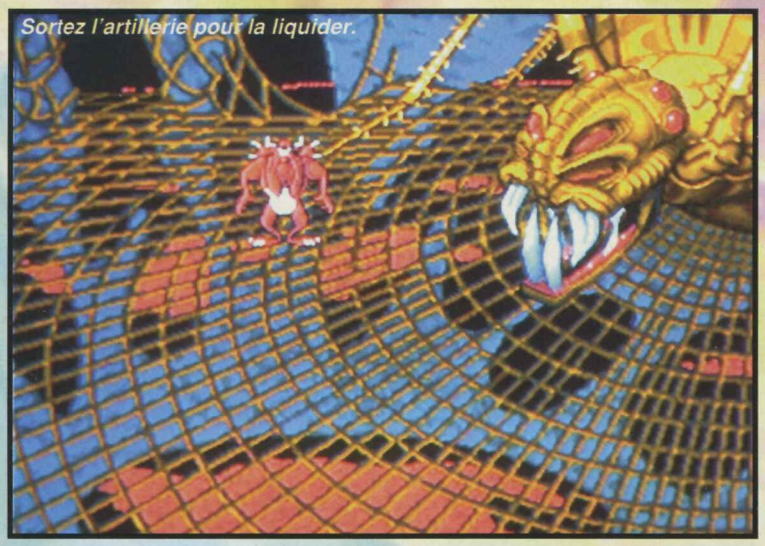
Vous tournerez souvent en rond avant de trouver la sortie.



Le magasin : faites vos emplettes !



L'inventaire : rien dans vos poches !



Sortez l'artillerie pour la liquider.



Piquez le au vif, il se dégonflera.



Interdit au moins de 18 ans !



AVIS

Quel pied !!! Litil Divil est un fabuleux jeu d'arcade / aventure intégrant de formidables graphismes qui en font un somptueux logiciel animé. Que de louanges vous me direz, mais elles sont à juste titre méritées. Rien n'est à jeter... si ce n'est le moniteur sur lequel je travaille. Préparez-vous à vivre de formidables aventures en compagnie de notre petit diablotin, qui dopé par la quête de différents objets vous fera oublier tous vos soucis. Un minimum de stress est toutefois garanti. Alors un petit conseil : n'oubliez pas vos cachets d'aspirine car de longues nuits prises de tête sont en perspectives.

STEPHANE

L'intérêt principal de ce jeu consiste à être simple au niveau scénario, des animations excellentes et une longévité suffisamment importante pour ne pas décourager les débutants. Les épreuves que vous serez amené à résoudre ne vous demanderont pas uniquement de la force, mais aussi de la patience, de la dextérité et de la refléxion. Les bruitages et cris digitalisés sont de toute beauté. Votre personnage, hurle, chante de temps en temps, fait un bruit monstre en mangeant, se plaint lorsqu'il se fait frapper et pousse quelques cris de karaté lorsqu'il se bat. Mais il ronfle aussi pendant ses heures de repos. La musique est très bonne et pas répétitive, contrairement à certains jeux. Elle vous accompagnera tout au long du jeu. La jouabilité quant à elle ne fait pas défaut. Vous maniez votre personnage au quart de tour. Le fait qu'il se déplace d'une manière souple n'entrave en rien le maniement du sprite.



Le début des festivité s commence par un gros coup de massue !



AVIS

Gremlin gâte les CD32istes. On ne râle pas, on l'a et on le garde. C'est vrai qu'il a ses défauts. L'interactivité n'est pas au maximum de ce qu'on aurait pu souhaiter, les couloirs sont plutôt lassants mais c'est tellement BEAU !! Franchement, moi, je me contenterai de ce petit dessin-animé et je me tairai ; les éditeurs qui sortent des jeux de cette qualité sur CD sont assez rare. Non, je ne dirai pas que tout le monde aurait aimé une super présentation (comme celle sur CDI par exemple), des scènes cinématiques à gogo. Je ne suis pas comme ça, quand j'ai un bon jeu, je ferme ma gueule et je joue. C'aurait peut être été mieux avec plus d'épreuves, plus de variété dans les couleurs mais c'est déjà si bien comme ça. Allez, on oublie tous les défauts, on fait une croix dessus, et que tout ceux qui apprécient les bons softs se lèvent. Moi, en tout cas ça fait une paye que je suis debout !

FABIEN

C'est de longues heures assurées que vous passerez devant votre console CD32. Le scénario est suffisamment long pour ça. Vous ne regretterez pas votre achat même après avoir fini ce jeu plusieurs fois. Et puis un jeu est fait pour détendre et non pas pour crisper encore plus. Le fait que la musique soit douce et que les personnages ne soient pas de gros bourrins suffit à vous calmer un bon moment. Grâce à ce CD, la joie est retrouvée.

Game over

S'il vous arrive de perdre à cause de votre maladresse ou d'un manque de chance, vous risquez de vous faire torturer pour ne pas avoir accompli votre mission. Si vous avez soif, je vous conseille de boire avant de vous faire torturer, sinon vous arroserez le jardin au moindre verre d'eau bue. Il vous est possible de faire des sauvegardes en ROM (ou plutôt devrais-je dire sur une EEPROM). Mais attention il faut libérer les sauvegardes avant de jouer. Essayez de bien vous repérer par rapport au labirynthe ça vous facilitera la tâche. Si vous avez peur de vous perdre faites un plan sur une feuille quadrillée à petits carreaux et à chaque fois que vous avancez, placez un... oh et puis débrouillez-vous !!! Pour finir je vous offre un petit cadeau (bas, droite, bas). A vous de savoir à quoi ça sert et comment l'utiliser. Dans le meilleur des cas je vais vous préparer des trucs et astuces pour les prochains numéros alors si vous êtes bloqués, patientez et cherchez ailleurs.

DANS LE MÊME GENRE :
Dragon's Lair
Space Ace

FRANCK

CHAMPIONSHIP MANAGER™

END OF 1994 SEASON DATA UP-DATE DISK.

TEST AMIGA

DOMARK INTERACTIVE



CHAMPIONSHIP MANAGER est de retour avec son Data Disk END OF 1994 SEASON. La transition entre le fric et le football ne se fera plus que par vous.

MONSIEUR, VOTRE EMPLOI CONSISTE A...

Pas de pitié ! L'argent est la seule chose pour quoi vous vivez ! Vous jonglez avec des joueurs, des organisateurs, des équipes adverses comme ça, impunément. Mener votre équipe au summum est un leurre : votre argent et votre propre gloire sont vos seules mnotivations. Tout mettre en oeuvre pour le bien être de votre équipe n'est pas humain de votre part, mais une obligation. Vous avez vécu tout cela dans CHAMPIONSHIP MANAGER '93, revivez-le dans le DATA DISK END OF 1994 SEASON.

MAIS J'COMPRENDS RIEN A L'ANGLAIS, MOI ! (DEJA QUE L'FRANCAIS...)

Voici pour la Xème fois une simulation de managment dans le domaine du football ! Bien sûr, plus ils en sortent, plus des innovations sont à remarquer. Et c'est le cas pour CHAMPIONSHIP MANAGER, qui semble assez complexe aux premiers contacts. Ceci dit, avec un peu d'expèrience, vous serez pris dans le jeu, et pourrez mettre au point des stratégies commerciales afin d'affiner votre équipe. Techniquement parlant, le jeu exploite peu les capacités de la machine, mais l'effort de gestion à fournir compense ce manque. Les anglophobes amateurs de managment devront faire un effort : le jeu est en anglais (la doc aussi) ! Cela ne nous facilite pas la tâche. Ah ! Autre chose, il faudra que vous prépariez 3 disquettes vierges pour pouvoir profiter du data disk. Pas mauvaise, pas extraordinaire, la remise à jour de ce jeu comblera les personnes qui ont mis une volée dans la lucarne du premier épisode.

FARID



DANS LE MÊME GENRE :
On the ball
Premier Manager



AVIS

Les jeux qui nous emmerdent vraiment sont rares, mais alors quand ils le font, c'est très fort ! Autant le mois dernier, on avait découvert On the Ball et on était enfin tous émerveillé devant un jeu de gestion de football, autant là c'est le flop ! Pas de graphismes fulgurants, aucuns sons, pas d'animations. Pour être austère, ça l'est ! Uniquement pour les inconditionnels (s'il y en a !)

FABIEN





FOOTBALL MANAGEMENT	
3 DISKS	1 Mo Mini
NON	_ Mo
SOURIS	1-3 Joueurs
MAINTENANT	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Déplorable

GRAPHISME	45
ANIMATION	/
MUSIQUE	59
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	04

REALISME	45
ERGONOMIE	55

AMIGA CONCEPT 45%

J'en vois pas beaucoup

GOOD & BOF

L'Anglais pour les anglais. Peu de possibilités de gestion

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

TEST AMIGA

VITAL light

MILLENNIUM

REFLEXION	
2 DISKS	1 Mo Mini
NON	__ Mo
JOYSTICK	1-8 Joueurs
DISPO NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	Password
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	82
ANIMATION	80
MUSIQUE	85
BRUITAGE	77
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	78

HUMOUR	78
VERDICT SEUL	82

AMIGA CONCEPT
89%
A DEUX

Prenant, très prenant à deux

GOOD & BOF

Assez vite lassant seul.

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



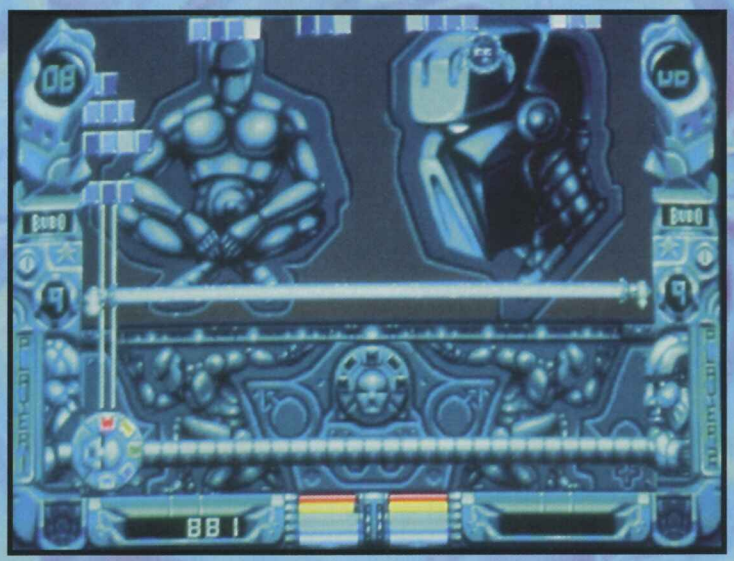
MILLENNIUM veut nous faire le coup classique du jeu qui ne paye pas forcément de mine mais qui est un pur chef d'oeuvre au niveau jouabilité. TETRIS et LEMMINGS (entre autres) ont déjà montré le chemin. Mais l'élève va t-il dépasser le maître ?



Tiens en parlant de TETRIS, on peut dire que Vital a un air de franche parenté, remarquez ça ne peut être que flatteur. Mais ne nous précipitons pas, commençons par le début.

SHOOT'EM-UP OU REFLEXION ?

Il s'en passe des choses dans votre ordinateur dont vous n'avez jamais entendu parler. Savez-vous (évitez de répandre la rumeur) qu'il existe un monde parallèle au notre, au sein de nos bécanes. Tout une ville vit et respire grâce à vous : RAMROM (la blague c'est Millennium qui l'a trouvée). Au coeur même de la cité, il y a une méga-tour, une sorte de gigantesque centre commercial. Dans ce lieu se déroule une épreuve qui a vu trébucher plus d'un humain. Et le prochain qui va y passer, c'est vous ! (ça fait un peu trop publicité peut-être ?).

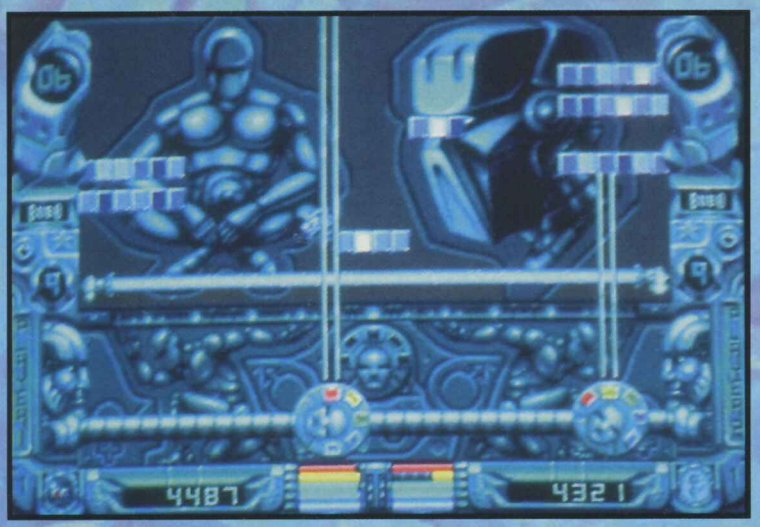


L'éditeur nous a présenté le jeu comme un shoot'em-up/puzzle. Nous, on va plutôt dire qu'il s'agit d'un jeu de réflexion avec des relents de shoot'. Mais ça m'étonnerait fortement que les shooteux (les vrais amateurs quoi !) prennent leur pied, l'odeur des relents n'est certainement pas assez forte. Aux commandes de votre vaisseau du futur (je ne vois que ça en commun avec les «jeux de tir»), vous allez vous amuser à repeindre plein de barres multicolores qui tombent du ciel. Je vais vous expliquer en détail parce que je vous vois décrocher...

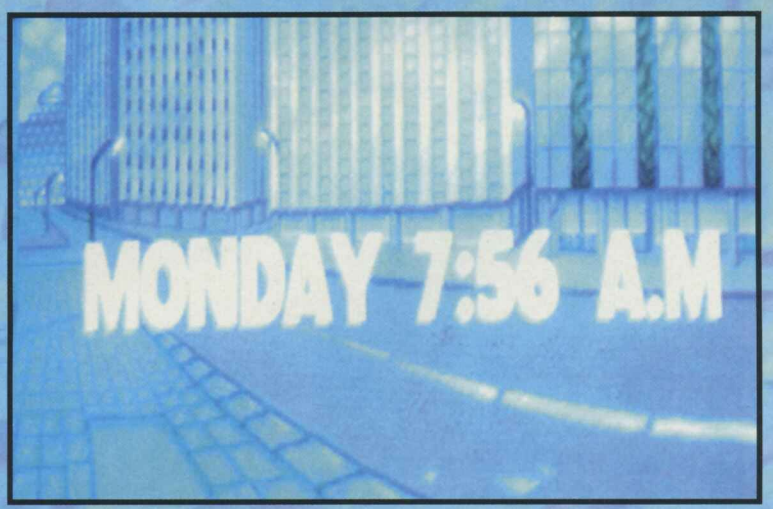


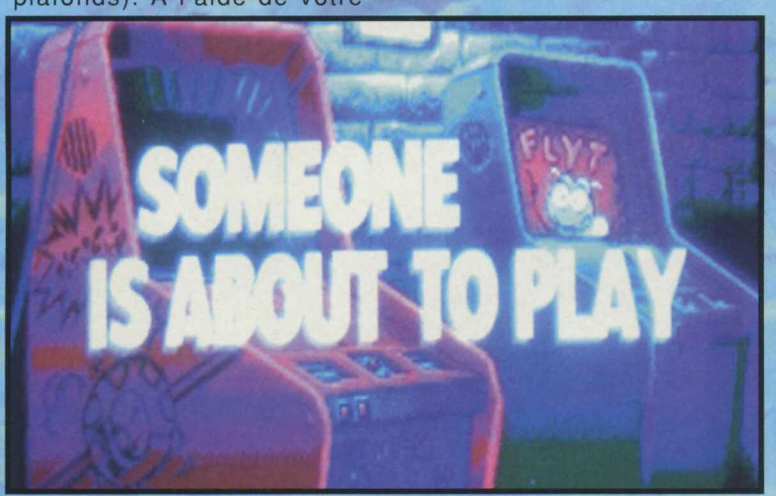
2,3,4, NON 8 !

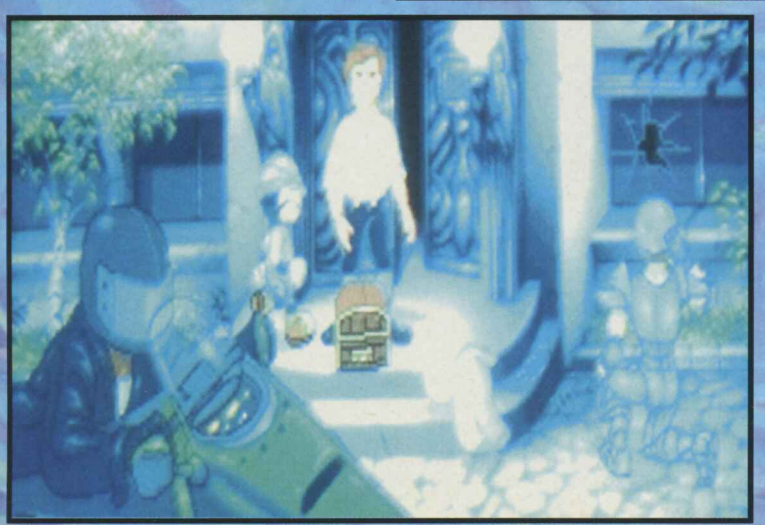
Vous n'avez pas tellement le temps de comprendre le but du jeu, la partie commencée. A peine l'écran est affiché qu'une ribambelle de barres de toutes les couleurs apparaissent menaçantes dans le ciel. Vous



vous dites que vous allez vous les recevoir sur le coin de la tronche, et bien non ! Un laser est disposé verticalement au-dessus de votre tête, seulement plus de bâtons le touche, plus il monte et arrivé à un certain niveau, vous explosez. La fois d'après, on se dit : «ça y est, j'ai compris le truc, il faut que je désintègre les barres avant qu'elles touchent le laser». Bonne idée, mais c'est loin d'être aussi simple que ça. Votre vaisseau est équipé d'un terrible laser qui repeind d'une manière foudroyante toutes ses cibles. Il peut le faire en bleu, rouge, jaune... (ce serait très pratique pour refaire les plafonds). A l'aide de votre paint-laser, il faut donc redécorer de manière unie toutes les barres, carré par carré. Une fois tous les carrés de la même couleur, ils se désagrègent et vous pouvez passer au suivant. Seulement ce n'est pas aussi simple, Millennium nous a mijoté quelques surprises. Déjà, tout est plus compliqué lorsque l'on sait qu'il y a 2 teintes par couleur (claire et foncée), que les barres vont à des vitesses différentes et que dès qu'elles s'amoncellent, il y a une de ces accélérations... vous la sentez passer ! En plus il y a des bonus, des bombes qui raccourcissent momentanément votre laser et j'en passe. Mais là où le jeu prend sa véritable dimension, c'est à 2 joueurs, que ce soit en mode challenge ou en compétition. La différence est que vous jouez soit ensemble (pour aller le plus loin possible) soit l'un contre l'autre (c'est encore plus fendart de pouvoir pousser l'autre ou de repeindre sa barre pour lui faire perdre du temps...) En mode compétition, si vous avez du monde à la maison (la famille par exemple ; en plus ça fera plaisir de voir que vous ne vous amusez pas seulement à tirer sur tout ce qui bouge), on peut jouer jusqu'à 8 en rencontres type tournoi de tennis. Enfin quelque soit le mode de jeu, souvenez-vous de ce que je vous aurai dit : «BON COURAGE ! «







UN STYLE ORIGINAL

Ils sont assez rares les jeux qui peuvent se vanter d'avoir un style qui se démarque par rapport aux autres, VITAL LIGHT en fait parti. Les graph' ne sont pas géniaux mais il y a quand même une patte. En fait toute la réalisation est du même acabit, on ne s'en souviendra pas éternellement mais il y a un quelquechose en plus. La musique de présentation, par exemple, est plutôt funk avec une petite gratte de derrière les fagots... Et puis l'humour vaut le détour. Après un certain nombre de niveaux, vos adversaires font à chaque fois un petit commentaire (ils s'engueulent quoi !) et c'est le boss qui met tout le monde d'accord à coups de pied au cul...

Tous ceux, qui depuis, longtemps rêvaient d'un bon petit jeu de réflexion et de rapidité (on en avait pas eu depuis un petit bout de temps) vont se régaler.

FABIEN



AVIS

Mouais! Digne d'un Tetris, VITAL LIGHT gagne en originalité, en complexité mais manque malheureusement d'intérêt, ce qui nuit évidemment à son évaluation. Logiquement les amateurs de Tetris ne seront pas déçus puisque l'intérêt est pratiquement le même. Remarquons tout de même que ce jeu est jouable à deux, que les graphismes sont agréables et qu'il ne doit pas encore exister sur c'te saloperie de Gameboy. Voilà en gros tout ce que je lui trouve de bien, mais pour le reste....

FABINNOU



AVIS

Si vous avez du temps à tuer, n'hésitez pas : VITAL LIGHT vous le comblera. L'idée est tellement bonne, la réalisation tellement fluide, qu'il mettrait presque le concept du mythique TETRIS à la poubelle. En fait, je ments : dans ce jeu, c'est la réalisation qui accroche, et l'innovation (des animations étonnantes, une bande sonore adéquate au thème, des graphismes fins et précis, ainsi que des digitalisations sonores des plus réussies). Mais le summum, c'est la présence et la diversité des options qui volent comme des papillons au dessus de votre raquette (?!) et surtout l'option «deux joueurs» qui révèlent en vous des aspects traîtres que vous n'auriez jamais soupçonné. Millenium ne doit pas aimer les maçons pour nous avoir pondu un casse-brique pareil. Bravo !

FARID

DANS LE MÊME GENRE :
Tetris
Logical

TEST AMIGA

AUDIOGENIC

RUGBY	
1 DISK	1 Mo mini
NON INSTALLABLE	___ Mo
JOYSTICK	1-2 Joueur
DISPO OCTOBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	75
ANIMATION	70
MUSIQUE	50
BRUITAGE	40
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	65

REALISME	80
INTRO	70

AMIGA CONCEPT

59%

1ère simulation de jeu à XIII

GOOD & BOF

Dernière simulation de jeu à XIII Plus jamais ça !!!

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

WEMBLEY RUGBY LEAGUE



Dans l'antre du rugby vous allez être livré à un rude bras de fer avec la machine. Ames sensibles s'abstenir.



QUE LA FETE COMMENCE!!!

Le rugby est une fête. Le jeu à 13 l'est peut-être moins. En tout cas, le WEMBLEY RUGBY LEAGUE ne dément pas cet adage. Tout commence avec un tableau d'options très détaillé. Différents choix s'offrent à vous, géniaux mais complexes. Vous devez dans un premier temps sélectionner votre équipe parmi une multitude britanniques uniquement. La bataille féroce entre nations n'est donc pas possible soit, mais l'intérêt du jeu reste intact. Vous pourrez ensuite sélectionner le temps de jeu imparti pour chaque mi-temps : possibilité de choisir un temps de jeu par mi-temps allant de deux à quarante minutes (que le temps vous paraitra long !). Les rencontres peuvent être disputées soit en amical soit sous forme de championnat : à vous de choisir la bonne formule. De plus, l'option magnétoscope est poussée à l'extrême : plusieurs vitesses de ralenti ainsi que plusieurs angles de vue sont disponibles en régie. L'état du terrain est également variable : vous avez le choix entre un terrain ordinaire, dur, enneigé, détérioré ou détrempé (le terrain détérioré ne permet pas de voir correctement le ballon. Dur dur pour un jeu de balle). Cependant,le terrain ne change pas les paramètres du jeu, seul la couleur de celui-ci varie. Alors pourquoi nous berner avec ce genre de subterfuges ?

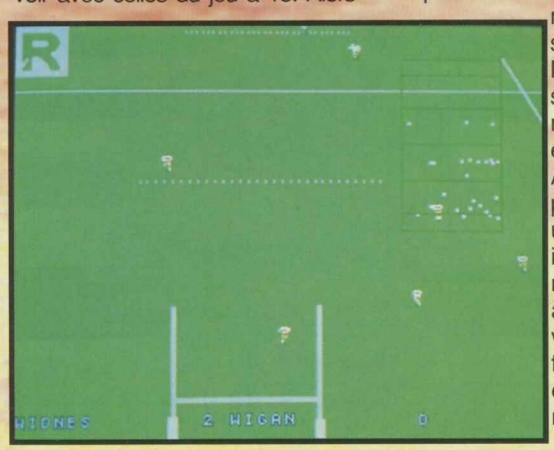
UN JEU BIEN COMPLIQUE

Les règles du jeu à 13 n'ont rien à voir avec celles du jeu à 15. Alors avant de commencer à jouez, documentez vous sur ce drôle de sport. Afin de vous économisez l'achat d'un manuel qui finira certainement au fin fond de votre bibliothèque et pour vous démontrez que les rédacteurs d'AMIGA CONCEPT ne sont pas si terrible qu'on le dit (à bon entendeur salut) voici quelques petits trucs pour ne pas mourir idiot : le mot d'ordre pour ces chers athlètes est de plaquer. Alors plaquons, car au bout de cinq plaquages vos efforts seront récompensés, le ballon vous sera rendu. Toutefois les amoureux du rugby et les acharnés de l'Amiga n'auront pas oublié les passions déchainées par le WORLD CLASS RUGBY : les mêlées, les drops,les coups de pieds de dégagements... Tous ces éléments sont ici inexistants, normal le jeu à 13 ne prévoit pas ces compartiments du jeu. Alors que faire ? Je vous le demande et toutes vos propositions seront les bienvenues (café, sandwich, esquimaux, chocolat...) car vous serez un spectateur de plus dans ce sport d'hommes (ou de femmes, pourquoi pas).

QUESTION D'ENTRAINEMENT

Je vous l'accorde, j'ai peut-être été un peu cruel avec ce pauvre jeu qui réellement ne casse pas des briques. Mais reconnaissons tout de même le travail qui a été fourni par AUDIOGENIC pour rendre ce jeu un temps soit peu intéressant. La maniabilité est tout à fait satisfaisante, vous contrôlez parfaitement vos joueurs. Le graphisme est moyen, mais que voulez vous pour un jeu de rugby : on ne va tout de même pas vous faire un jeu top niveau afin de dégoûter la concurrence. Le marché de la simulation de rugby est donc ouvert. Avis aux amateurs ! Une innovation cependant avec la possibilité de visionner votre rencontre en 2D ou 3D, selon votre convenance. Pour cela pressez la touche ESC de votre Amiga et la modification s'effectuera. La musique est répétitive et un peu prise de tête, par ailleurs les bruitages sont quasiment inexistants (seuls perdurent les bruits de foule et les coups de sifflet de l'arbitre, léger pour une simulation sportive). Néanmoins vous pourrez prendre du bon temps avec un ou plusieurs copains et vous pourrez, comme il se doit, fêter avec joie la troisième mi-temps. Mais attention car l'abus de WEMBLEY RUGBY LEAGUE est nuisible pour la santé du profane sportif.

Stéphane.



DANS LE MÊME GENRE

World cup rugby
World class rugby



AVIS

Si vous jouez avec l'ordinateur, le but du jeu c'est même pas de marquer un essai mais d'attraper la balle et de la garder ! Ca vous donne une idée de la jouabilité... Avec de la persévérance, vous arriverez peut-être à quelque chose de potable mais j'en connais beaucoup qui s'énerveraient bien avant.

IMRE

Simon the sorcerer

TEST CD 32

Gremlin

AVENTURE	
1 CD	CD 32
NON	__ Mo
Joypad - Souris	1 Joueur
DEJA DISPO	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	87
ANIMATION	80
MUSIQUE	75
BRUITAGE	97
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	86
AMBIANCE	92
ADAPTATION	85

AMIGA CONCEPT 89%

Des dialogues cartoonesques. Très beau graph' Humour !!!

GOOD & BOF

Faut s'accrocher parfois pour comprendre. Des anim' un peu lentes

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



SIMON surCD32, on y croyait plus. Serait-ce le premier d'une grande lignée de jeux d'aventure sur la console de COMMODORE ?

Adventure Soft n'aura vraiment oublié aucun possesseur de machines AMIGA. La version sur 500 montrait que la bécane pouvait encore être à la hauteur, la version 1200 enfonçait le clou. Le jeu sur CD-32 prend une nouvelle dimension grâce aux capacités sonores du CD.

Le but du jeu n'est vraiment pas original, puisqu'en gros, après avoir traversé une porte spatio-temporelle, vous vous retrouvez dans un monde dominé par le méchant Sordide (sorcier à ses heures perdues). Par contre, l'humour vaut celui des Monkey ou autres King Quest. On est plié en huit d'un bout à l'autre du jeu.



PAS VRAIMENT FACILE...

Le système de jeu a été repompé sur les jeux Lucas, mais bon n'ont-ils pas eu raison de reprendre une interface qui a fait ses preuves. Ce n'est pas nous qui allons critiquer leur choix. Ils ont même réussi à l'améliorer grâce aux boutons du pad. Les 2 boutons latéraux permettent de choisir rapidement l'action, les objets et les autres de valider, couper la musique et afficher la carte pour un déplacement plus rapide. Mais bon, je conseille de jouer avec une souris, le mouvement du curseur avec le joy est trop lent. Par contre, le jeu en lui-même n'est pas des plus simples, et cela vous arrivera plus d'une fois de rester bloqué. Ne vous inquiétez pas, on finit toujours par s'en sortir.

C'est au niveau de la réalisation qu'on voit la différence. Les graphismes sont identiques à ceux de la version 1200, mais alors que sur disquette l'ambiance laissait à désirer, ici c'est le point fort ! Des samples de chants d'oiseaux... mais surtout les dialogues ! Et oui, vous avez bien compris, tout le jeu est PARLE !!!! Pratiquement aucun texte. Attention : V.O ! et comme c'est un jeu anglais, c'est avec la langue de Shakespear que vous allez devoir vous battre. Autant vous dire tout de suite, si c'était un éducatif, il aurait haut la main 98% ! On espère simplement qu'il y aura une version avec des sous-titres...

FABIEN

DANS LE MÊME GENRE :
Monkey island II
King Quest VI



AVIS

La conversion sur CD 32 a été un succès total. Le fait que les personnages parlent rend tout le charme et l'atmosphère de cet excellent jeu. C'est presque comme un film interactif. Je ne peu dire qu'une chose, c'est bien et continuez dans cette voie là. Ah pour finir, le doublage est excellent. Bravo !!!!

FRANCK





TEST AMIGA

Pinkie

MILLENNIUM

PLATEFORMES	
2 DISKS	1 Mo Mini
NON INSTALLABLE	__ Mo
JOYSTICK	1 Joueur
DISPO FIN OCTOBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	80
ANIMATION	81
MUSIQUE	83
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	71
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	82
MANIABILITE	76
HUMOUR	85

AMIGA CONCEPT

81%

La bonne bouille de Pinkie

GOOD & BOF

La maniabilité est parfois délicate. Les graphismes sont mignons, sans plus.

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



Voici qu'un petit dinosaure tout beau tout mignon se fait voler son vaisseau spatial. Pinkie gravissait une quantité de planètes afin de récolter des provisions. Celui-ci fit preuve d'inattention et fut victime du vol de son engin. Perdu, abandonné, qu'allait-il faire ? Et bien il prit ses petites gambettes à son cou et décida de parcourir toutes sortes d'épreuves. Afin de garder la forme et de ne pas mourir de faim, Pinkie devra se nourrir d'oeufs. Aussi, il prendra garde aux terribles malfaiteurs qui lui feront défauts dans sa course infernale. Pour aider ce petit animal en détresse, Pinkie-pod, un engin doté de plusieurs fonctions sera mis à sa disposition. Pour ceux qui connaissent James Pond, c'est à peut près le même principe. Cette machine lui permettera de rouler, sauter et de s'accrocher aux paroies qui sont excessivement hautes. En ce qui concerne les graphismes, ils sont beaux mais sont vraiment loin d'être exceptionnels, certaines retouches et contrastes seraient les bien venus car les fonds demeurent parfois sombres. Pour ce qui est de la maniabilité, elle reste difficile et votre petit Pinkie sera parfois dur à contrôler, c'est pour cela que des conseils sont loin d'être superflus : pour l'extention du Pinkie-pod, il vous suffit de diriger la manette vers le haut et pour vous accrocher, appuyez sur le bouton du bas, pour sauter, baissez la mannette vers le bas afin qu'il prenne de l'élan et relâchez la aussitôt. En bref Pinkie reste pour le moins sympathique et amusant mais il est encore loin de faire partie de la panoplie des excellents jeux de plateformes.

SEVERINE



Pinkie dans son Pinkie-pod.



Pinkie dans son Pinkie-pod.



Pinkie dans son Pinkie-pod.

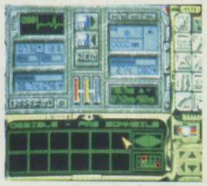
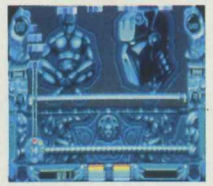
AVIS



Pinkie où l'histoire d'un petit extraterrestre rose ,qui voyage avec un monocycle de tapette à la recherche d'oeufs de dinosaures en voie de disparition. Un jeu réservé uniquement et conçu exclusivement pour Séverine. Les méchants y sont pas assez méchants, le gentil il est trop gentil, les graphismes c'est la même chose, bref j'veux pas être méchant mais C'EST TROP GENTIL QUOI!

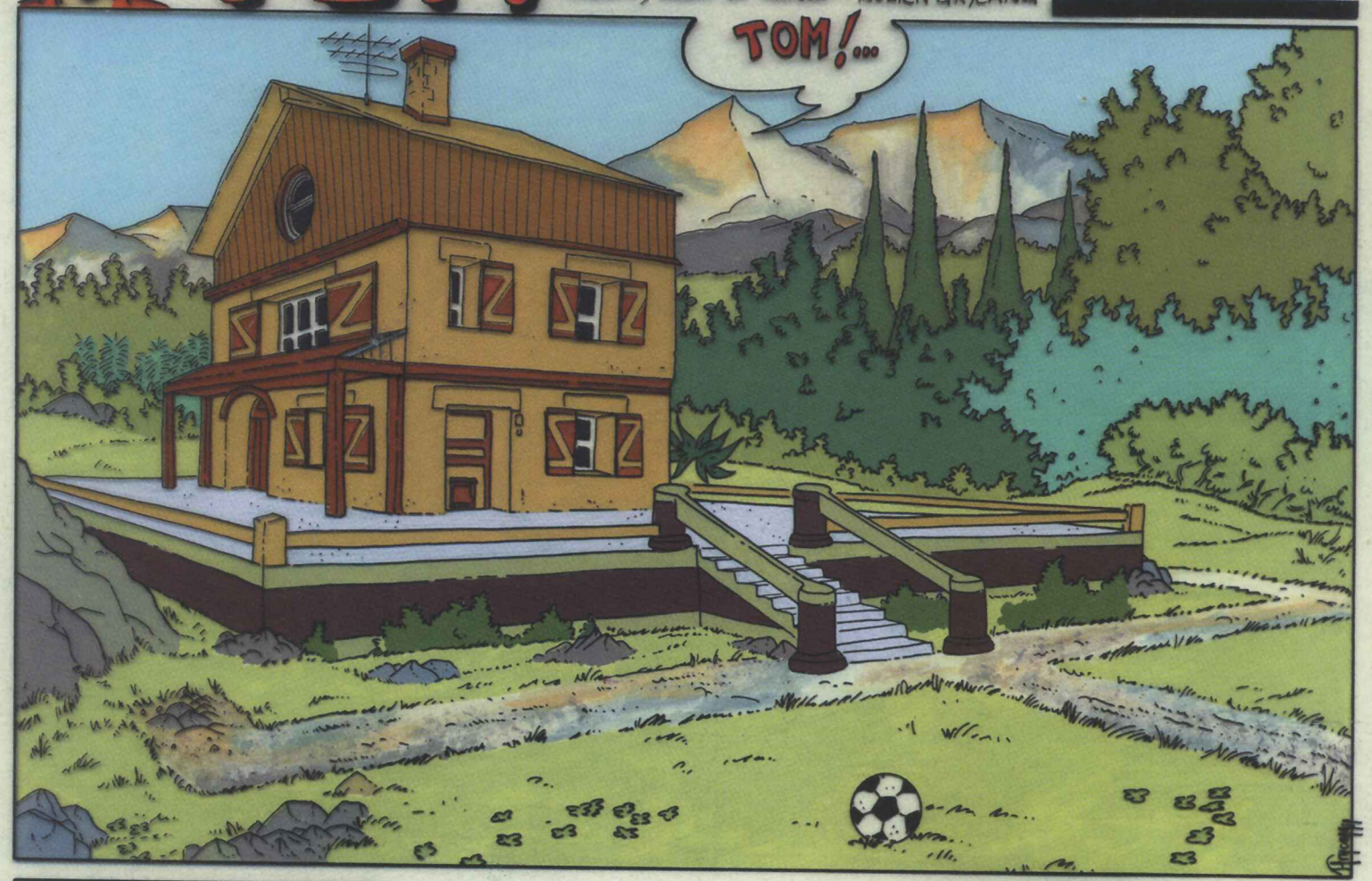
FABINNOU

COTE DE POPULARITE

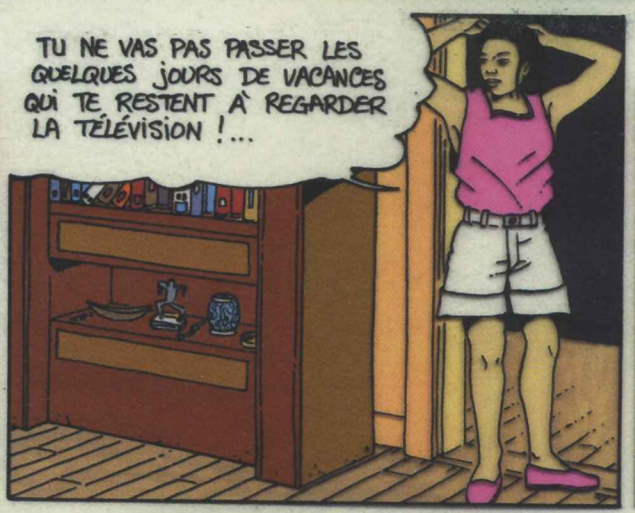
JEUX / TESTEURS	 DETROIT	 ROBINSON'S	 LITIL DIVIL	 WEMBLEY	 SIMON CD32	 VITAL LIGHT	 PINKIE	 KID CHAOS
 IMRE	7 Du fric...	8 Vous allez vivre	8 Par Astaroth!	3 Ou est la balle ?	9 ça parle ?!	8 Hardos, pas nullos !	6 DrÖ le de Tronche !	8 R apide et original
 FARIDE	8 Bien ,bien	9 Splendide ∞	9 Foudroyant !	3 Disons qu'on ne l'a pas vu	8 plein de commentaire	8 Franchement bien	6 J'oublie	6 Bonne réalisation
 CYRIL	✕	6 J' accroche pas !	8 Hilarent !	2 Non merci !	8 çest encor mieux comme ça !	7 Pour les amateurs de tetris	6 Sans moi !	✕
 FABIEN	5 Pour futur bisinessman	✕	8 Véritable DA !!	3 Encor du foot Ah non !	✕	✕	6 Sans relief !	7 Ne restera pas dans les esprits .
 FRANCK	6 Bien mais dur	7 Beau meme tres beau	✕	4 Vive l'amstrade .	9 Bla Bla Bla	5 Bof !	7 Ca roule	8 Ca speed un
 FABINNOU	4 Pas mon style	7 J'ai mal à la Tête	8 Délires assures	0 trop naz .	7 Sans commentair	4 Sans plus	4 Pour être bidon c' est bidon	6 Un jeu pour séverine
 STEPHANE	6 Demoralisant	5 Dur dur	9 gremlin pictures present	✕	8 Ensorcel-ant	8 Le Tetris j'aime	5 Pine qui ?	7 Sans plus
	MOY = 6	MOY =7	MOY =8,3	MOY = 2,5	MOY = 8,2	MOY = 6,7	MOY = 5,9	MOY = 7

TOM

scénario, dessin et couleur : JULIEN GRYCAN

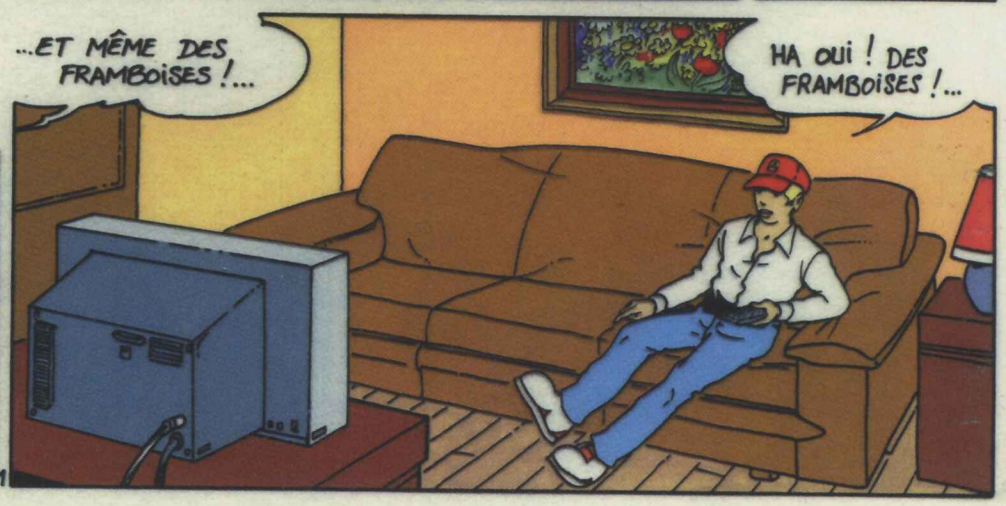


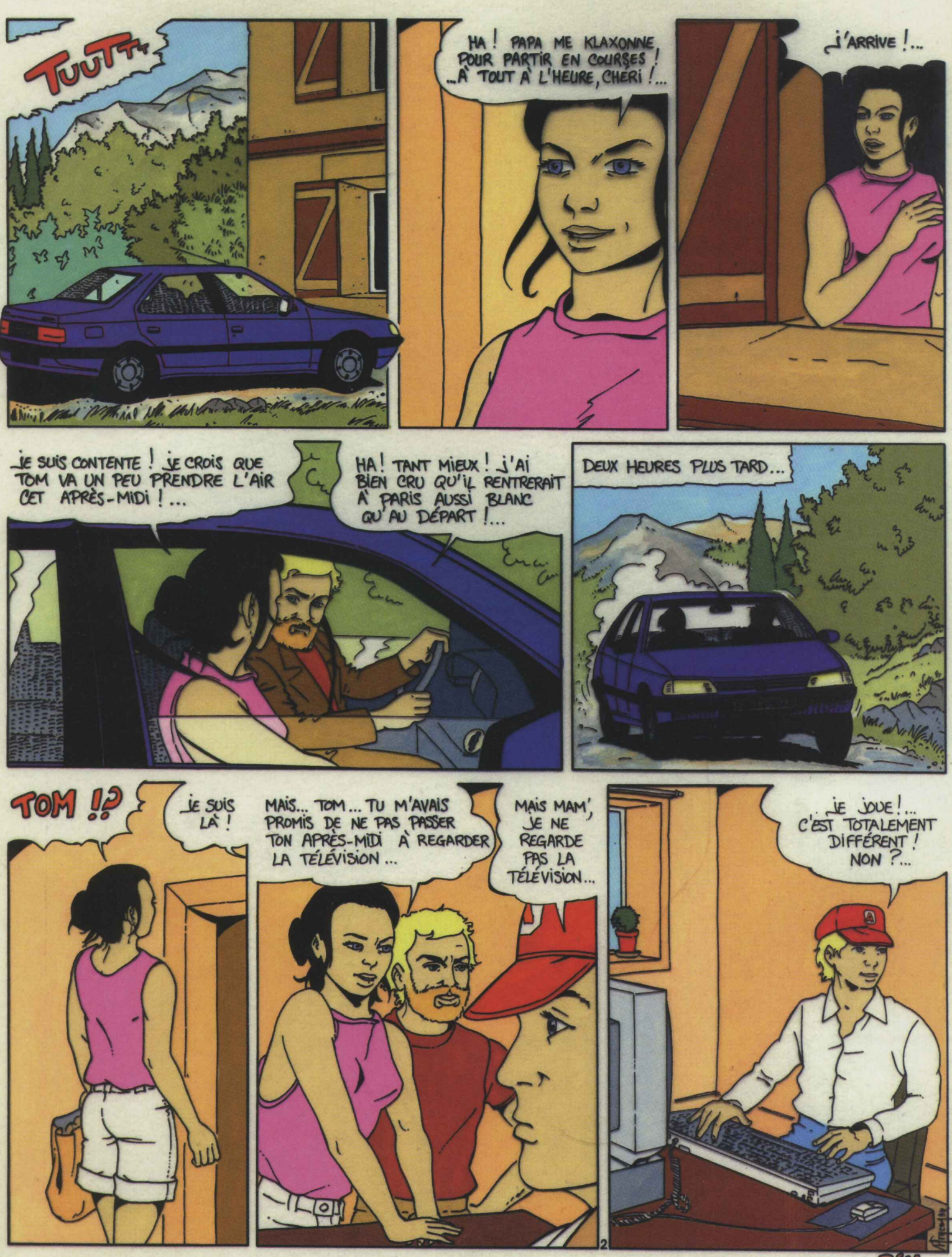











TUUT TUUT
HA ! PAPA ME KLAXONNE POUR PARTIR EN COURSES ! ...À TOUT À L'HEURE, CHERI !...
¿J'ARRIVE !...
JE SUIS CONTENTE ! JE CROIS QUE TOM VA UN PEU PRENDRE L'AIR CET APRÈS-MIDI !...
HA ! TANT MIEUX ! J'AI BIEN CRU QU'IL RENTRERAIT À PARIS AUSSI BLANC QU'AU DÉPART !...
DEUX HEURES PLUS TARD...
TOM !?
JE SUIS LÀ !
MAIS... TOM... TU M'AVAIS PROMIS DE NE PAS PASSER TON APRÈS-MIDI À REGARDER LA TÉLÉVISION...
MAIS MAM', JE NE REGARDE PAS LA TÉLÉVISION...
JE JOUE !... C'EST TOTALEMENT DIFFÉRENT ! NON ?...
2
FIN

TRUCS & astuces

Salut les malades de la bidouilles ! Continuez donc à nous envoyez vos tips, cheat, trucs et autres astuces, ça nous fait vraiment, mais alors vraiment plaisir. Désolé pour la suite de la soluce de BENEATH A STEEL SKY, nous avons eu un petit problème. Rassurez-vous, elle sera présente le mois prochain. Pour nous rattraper, voici la première partie de la soluce d'HEIMDALL 2. A +...

HEIMDALL 2

Vous êtes bloqué dans ce superbe jeu depuis longtemps ? Vous en avez la barbe en pousse ? Les genoux qui tremblent ? Les neurones qui bouillonent ? C'est normal, ce sont les premiers signes d'énervement, classique lorsque les neurones surchauffent :



Vous ramasserez les quelques objets qui trainent sur le carrelage du hall des Dieux et vous en profiterez pour remplir votre gourde.

1er monde-MIDGARD

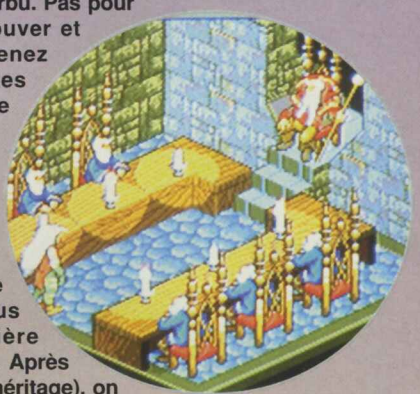
Avec votre arc vous viserez le panneau de gauche, pour faire apparaître le pont de nuage. Empruntez-le. Un type (genre videur) vous empêche d'entrer dans le village de Rurik. Etant un peu plus malin que le garde, vous passerez par le tunnel, qui se trouve vers la droite. A sa sortie vous trouverez un canoë qui n'attend plus que vous. Dans la 1ère hutte, prenez la bague de Rurik qui se trouve dans la boîte avec les petits barreaux. En sortant, à gauche dans la cabane du chef vous aurez sa version des faits quant à la guerre avec Eadric. Dans le village de celui-ci, vous trouverez une taverne, où la solution de ce conflit stupide vous apparaîtra clairement. Dans la hutte de Eadric, servez-vous dans les coffres, et à l'étage offrez la bague au chef de tribu, en guise de réconciliation. Vous aurez une lettre à apporter à Rurik. Lui, vous offrira un passe pour entrer dans le château du Roi. Le premier passage en bas à gauche vous conduira près de la Reine qui vous confiera ses peurs. Pour confirmer ses dires, vous interrogerez la servante dans la cuisine (à partir du hall, la porte en haut). Comme elle vous fera part de ses craintes, vous irez



d'abord voir le roi (la porte en face dans le hall) et vous constaterez qu'il est complètement manipulé par son conseiller. Dans le couloir avant les jardins, ouvrez le passage secret, allez dans la chambre royale et appuyez sur le montant droit du lit. Un coffre s'est ouvert, c'est gratuit, n'hésitez pas à prendre les bijoux de famille ! Avec ça, toutes les portes vous sont ouvertes. Allez donc montrer la chevalière au garde qui faisait un peu de zèle. En bas de l'étage, débarrassez-vous du Hakrat, et faites connaissance avec les héritiers qui vous donneront tout ce qu'il faut pour confondre le traître. Apportez le message au roi, qu'il prenne enfin conscience des ambitions de son conseiller. Pour vous remercier il vous autorise à aller chercher le Rogeld. Pour que vous puissiez passer, il faut réussir à viser les trois visages, à ce moment une dalle apparaît. Pour faire descendre le Rogeld, marchez sur la pierre de couleur différente. Ici, vous avez fini votre mission. Maintenant, direction Fisherman's huts. Dans la seule cabane de l'île, ouvrez le placard où se trouve un malheureux pêcheur. Il vous raconte toute son aventure et vous demande de l'aider. Il vous confie un talisman qui vous permettra de pénétrer dans le temple. Sur l'île de Loki, les garçons rentrent par la porte bleue et les filles par la rose. Une fois à l'étage, dirigez-vous vers la salle des sacrifices où vous libérez la fille du pêcheur. En remerciement elle vous remet la clé du monde suivant. Pour ressortir, l'ascenseur se trouve dans la pièce d'à côté, dans le coin à droite de la statue. De retour dans la pièce principale vous pourrez trouver un parchemin en appuyant sur la fontaine.

2ème monde-UTGARD

Ce monde à l'air plus calme. On se retrouve au beau milieu d'une forêt. L'écran d'après, c'est en plein milieu d'un ancien champ de bataille que vous arrivez. Dans le tas de cadavres, vous en trouverez encore un qui respire : le barbu. Pas pour longtemps !! Pour le retrouver et avoir plus de détails, revenez dans la forêt et éteignez les lumières en tirant une flèche (ou autre) sur le cercle de feu. Maintenant les cadavres sont plus bavards. Il vous apprendra la raison du massacre et fera de vous son héritier. Maintenant qu'il a clamsé une bonne fois pour toute, vous pouvez rallumer la lumière (toujours le même système). Après avoir revêtu l'armure (votre héritage), on



vous laissera entrer dans l'enceinte de la forteresse. Droit devant vous, le roi Danak est en pleine réflexion sur son trône. Après avoir pris connaissance du message de son fils, il vous fera confiance et vous racontera toutes ses préoccupations. Il vous demandera de l'aider (encore un !) et vous donnera une lettre de ralliement pour un village de nains voisins. Puisque vous êtes libre dans le château, vous pouvez en profiter pour faire le tour du proprio et au passage vous ramasserez une bague (après la cuisine, au premier étage).

Vous allez rendre visite aux géants dans leur quartier général (vous n'êtes pas un héros pour rien), ennemis héréditaires des nains. Si vous avez encore une gourde pleine (d'eau), videz là sur la fontaine de feu, sinon allez la remplir à côté (vous devrez vous occuper du mec aux grandes tatanes). Une fois que vous l'avez fait, vous traversez la rivière de glace. Les escaliers avalés, tous les fanas d'Indiana Jones sauront quoi faire, les autres doivent prendre leur courage à pleine main et SAUTER !!! Le stress



évacué, vous arriverez dans une salle, où vous devrez lancer la bague sur la boule de lumière (ne vous occupez pas du géant, il réapparaîtra sans arrêt).

Pour ce mois-ci, c'est terminé, la suite de l'épisode au prochain numéro (Ah, suspens quand tu nous tiens !).

PUGSY

Voici pour vous les codes des deux premiers mondes :
The Cave : 777726503
137125743
066172404
The Red Woods : 377726743
137135347
066172464



DEUTROS

Pour avoir des outils et des minerais illimités, appuyez sur SHIFT et C en même temps pendant le jeu

JURASSIC PARK

Voici les codes de chaque niveau :
niveau 2 : 8EB75C3D
niveau 3 : DE5FB8C5
niveau 4 : EEE7740D
niveau 5 : BEB7542D
niveau 6 : AEA7542D
niveau 7 : BEA7542D
niveau 8 : CE5FB0C5
niveau 9 : FEGFA8DD
niveau 10 : EE77780D
niveau 11 : 9E074035



BRUTAL SPORT FOOTBALL

Pour marquer à tous les coups, il faut, lorsque vous êtes au centre du terrain avec la balle, garder le bouton appuyé tout en dirigeant le joystick vers le but adverse. Votre joueur effectuera alors un long lob. Pendant ce temps, avec un coéquipier, débrouillez-vous pour envoyer tout le monde au tapis (appuyez rapidement sur le bouton), y compris les joueurs de votre équipe. Là, lorsque la balle redescendra, elle retombera directement dans le but.



HIRED GUNS

Pendant le jeu, tapez : APPLEGATE. Voilà, toutes les portes sont désormais ouvertes.
Tapez : CHRISTINA. Vous pouvez maintenant vous téléporter à n'importe quel endroit.

PUGSY
Voici pour vous les codes des deux premiers mondes :

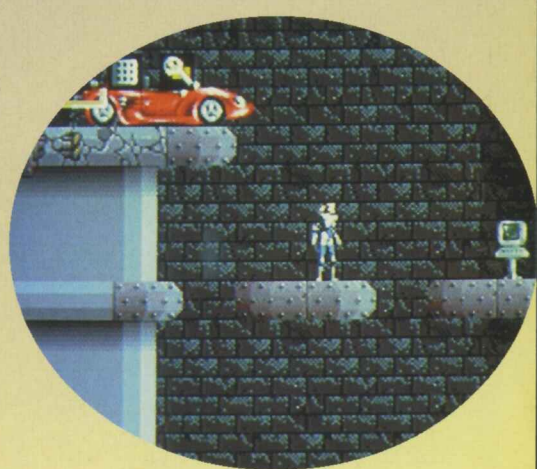
DUNE 2

Chaque fois que vous voyez un monticule, envoyez dessus un petit véhicule ou un véhicule endommagé. Il se fera avaler, mais un champs d'épice apparaîtra.



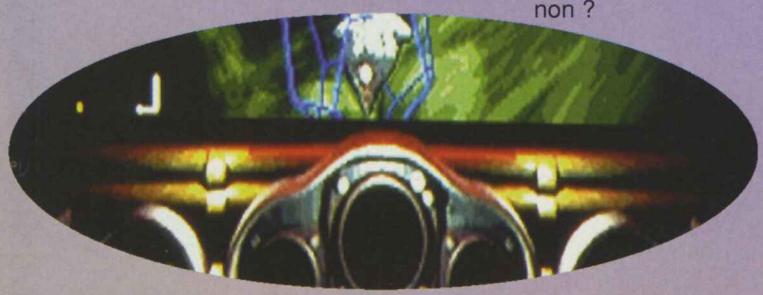
IMPOSSIBLE MISION CD 32

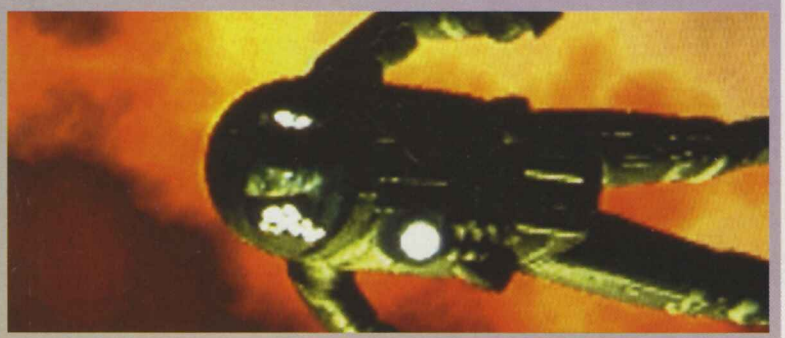
IMPOSSIBLE MISSION CD32
Voici les codes pour chacun des niveaux :
1 - CLQNVXPF
2 - CPQJFXSI
3 - CTQIHXQL
4 - CXQGOXHL
5 - DBQCUXQB
6 - DFQAIXAH
7 - DIQVVXDP
8 - DMQQEXHB
9 - DQQPQXSL
10 - DUQSPXBA
11 - DYQOFXZO
12 - ECQPOXPJ
13 - EGQLAXXD
14 - EKQNKXFB
Dans le 1er stage de la section «Salle des ordinateurs», cherchez les 8 pièces puis utilisez l'hologramme ou le Shoot'em up pour avoir le propulseur en bonus.



MICROCOSM

Dès que vous arrivez à la première base, vous pouvez faire aller votre personnage dans deux chemins différents. Ces chemins sont très importants car ils définissent votre nombre de vis. Effectivement, si vous prenez à droite, vous avez 5 vies tandis que si vous prenez à gauche, vous bénéficiez de 6 vies ! C'est mieux, non ?





DEEP CORE

Tapez : «I need energy» pour faire sensiblement grimper votre... énergie bien sûr !
Tapez : « I need oxygene» pour bénéficier de plus d'oxygène.
Et enfin, tapez : «Trainer mode» pour avoir des vies infinies»

DUNE II :
Chaque fois que vous voyez un monticule, envoyez dessus un petit véhicule ou un véhicule endommagé. Il se fera avaler, mais un

ASSASIN

Au Hight Scores, tapez : PSIONIC SYSTEMS, ASSASSIN, SUPERFROG, BODY BLOWS, PROJECT X ou ALIEN BREED. Surprise, pour chacun des codes, il se passera une chose différente. Je vous laisse découvrir...





PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

CD DEMO 1 ou 2*	199 Frs
CDPD 1*, 2*, 3*, 4*	199 Frs
17 BIT Coll. 2	199 Frs
New Games** 1, 2 ou 3	199 Frs
Multimedia Tool Kit*	199 Frs
17 BIT Coll.1 (2 CD)	299 Frs
PREY**	299 Frs
Aminet 2 (04/94)	149 Frs
Frozen Fish	199 Frs
Gold Fish (2 CD)	249 Frs
Lock'n'Load*	199 Frs
Fresh Fish 5 (08/94)	249 Frs
Eurosceene 1	149 Frs
Imagine CD	399 Frs
Grafik CD 1 ou 2	149 Frs
Saar/Amok CD	229 Frs
QwikSorms CD	299 Frs
Sunfly Karaoké 1-5**	399 Frs
Mégahits 1 ou 2	319 Frs
Giga PD CD	399 Frs
Giga PD update 1 ou 2	139 Frs
Raytracing Vol.1 ou 2	199 Frs
Ange 4000/Cactus CD	199 Frs
Meeting Pearls 1	119 Frs
Amiga Tools	249 Frs
Extension SX1 CD32	1990 Frs
Clavier SX1 CD32	350 Frs

(* - compatible CD32 ** - pour CD32 uniquement)

LECTEUR CD-ROM A1200
Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.
Lecteur seul 1990 Frs
Lecteur + 3 CDs 2490 Frs

PANDORA CD CD32
Un remarquable CD Multimédia comprenant des centaines de clips art, des présentations superbes, à un tout petit prix
99 Frs

CABLE SERNET CD32 / AMIGA
POUR RELIER VOTRE CONSOLE A UN AUTRE AMIGA. A UTILISER AVEC LES CD NETWORK CD OU CD EXCHANGE
239 Frs

INSIGHT DINOSAURS CD32
Découvrez sur votre CD 32 le monde fantastique des Dinosaures avec ce CD Multimédia d'une qualité remarquable
399 Frs

EMERALD MINE CD32
La compilation ultime pour les fans de Boulder Dash et Emerald Mine. Des milliers de niveaux à explorer sur votre Cdtv, CD32 ou Amiga+CD
149 Frs

MOD SEX FILE CD32 + FMV
Sous-titré Electric Dreams, ce véritable Vidéo CD présente 12 Top Models dans le plus simple appareil.
CD STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

AMINET 3 119 Frs
L'update de Aminet 2 avec toutes les nouvelles archives de Aminet jusqu'au mois de juillet 94

CD EXCHANGE Vol.1 CD32
Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, démos etc...
199 Frs

AMOS DP CD
La collection Amos DP présente sur un CD les disquettes 1 à 621, soit plus de 34000 fichiers. Le nec plus ultra de l'AMOS
199 Frs

SEXUAL FANTASIES
Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
500 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES CD32
PROMO 299 Frs

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

VIDEO CREATOR
DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE
Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)
POUR CD32 et OVERDRIVE CD 399 Frs

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00 AC109

CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 30 SEPTEMBRE 1994

L'ABONNEMENT A LA CARTE

Toutes les formules comprennent la disquette mensuelle incluse au magazine



25 Frs

JEUX PROPOSES



FORMULE 1

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

FORMULE 2

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

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

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

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

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

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

SIGNATURE :

Je commande les anciens numéros + disquettes

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

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

COIN DES BIDOUILLES

Vous êtes lecteur attentif, c'est bien ! Vous participez aux débats, vous réagissez en faisant parvenir du courrier aux magazines, ça prouve que vous n'êtes pas passif et que ce qui s'écrit vous importe beaucoup. Mais plutôt que de lire l'histoire, pourquoi ne pas l'écrire vous-même ? Et oui, pourquoi ne ferriez-vous pas un fanzine ? Ce n'est pas si irréalisable que ça puisque je m'en vais vous donner des conseils à ce sujet.



Il est sage avant tout de vous demander ce qu'un fanzine vous apporterait : l'impression de participer aux mutations du milieu dans lequel vous évoluez, peut être... ou bien, la sensation de détenir un petit quatrième pouvoir en informant les autres... C'est à vous de trouver les sources de vos motivations. Si c'est l'argent qui vous motive, alors c'est pas la peine, laissez tomber, il n'existe aucun fanzine qui fasse vivre son homme (je n'en connais qu'un seul, tiré à près de 10.000 exemplaires dans le domaine de la BD).

Le monde du fanzine est un milieu ingrat, souvent mésestimé parce que méconnu. Beaucoup n'en ont jamais lu ne serait-ce qu'un exemplaire. Le simple mot «fanzine» évoqué parfois dans des petites annonces provoque chez certains une irrésistible envie d'aller lire ailleurs. On peut vous dire que ce genre de comportement est irraisonné : un fanzine, même moche peut être intéressant par son contenu, pertinent même.

Ainsi, si vous êtes prêt à relever le défit, sachez qu'il vous faudra certainement supporter quelques nuits blanches pour boucler le fanzine, car enfin, choisissez une périodicité (mensuelle par exemple) et tenez-là coûte que coûte, ce sera là un gage de sérieux pour votre canard.

Choisissez aussi le support, disquette ou papier (ou les deux, on a d'ailleurs encore jamais vu un fanzine sur papier avec une disquette...), mais surtout recrutez-vous une équipe puisqu'il ne faut pas se leurrer, il vous sera impossible de tenir seul un fanzine, un ou deux mois pourquoi pas mais au delà vous serrez débordé. Et puis, les personnes avec qui vous «travaillerez» (il en faut trois au moins !) amèneront une ambiance au sein du canard et les rubriques seront distribuées à chacun selon ses préférences et de façon cohérente. Ce point là est sans doute le plus délicat pour la survie du fanzine car il vous faut des passionnés motivés et qu'ils soient un temps soit peu disponibles (si c'est la formule mensuelle que vous choisissez, vous pouvez très bien vous contenter du samedi pour réaliser les articles, ça doit suffire... par contre pour la P.A.O, c'est déjà plus long). Avec cette équipe vous déterminerez le contenu du mag (les rubriques, le ton), la cible (ludique ou technique), le nombre de pages (une quinzaine pour commencer), le format (le A4 vous obligera à faire des photocopies en A3 puis de les plier en deux et agrafer, ça donne un look plus pro que le A5 qui correspond au A4 plié)... Le fanzine AGATools a trouvé une formule qui devrait plaire à beaucoup : une disquette bourrée d'articles, de démos de groupes, de commodités WB, de messages divers et une démo jouable d'un jeu... (pour plus d'infos lire la rubrique «EN VRAC»). En ce qui concerne les logiciels, n'espérez-pas que les éditeurs vous les envoie, les magazines eux-mêmes ont parfois du mal. Mais pour ce qui est des infos, des nouveautés (..), là vous pouvez à chaque bouclage, passer quelques fax ou coup de fils pour demander aux distributeurs, magasins, éditeurs et associations s'ils n'ont pas quelques nouveaux arrivages en rapport avec leurs produits, ça vous fera quelques communiqués de presse à faire paraître dans vos news.

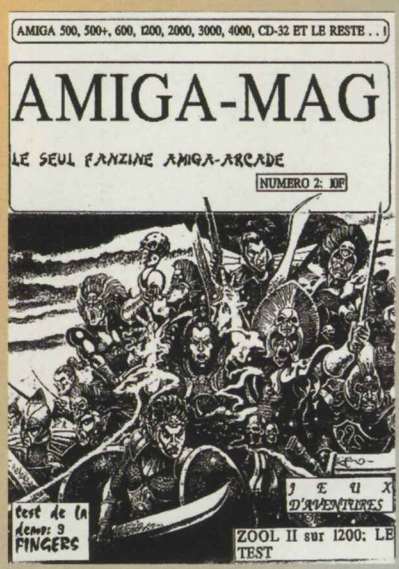
Une fois que vous aurez déterminé l'âme du fanzine, il faudra passer aux contraintes techniques, à savoir : sur quel matos allez-vous le faire ? Les articles peuvent être saisis sur simple traitement de texte avec correcteur orthographique si possible (Excellence par exemple) puis importés sur logiciel de P.A.O, sur lequel vous élaborerez les maquettes. Tiens, justement, pour ce qui est de la conception de vos pages, il vous faut choisir un logiciel de P.A.O (ne faites pas un massacre en n'utilisant qu'un traitement de texte, par pitié !), Pagestream 2 (bientôt le 3) ou ProPage 4, à vous de choisir mais FinalCopy 2 est tout à fait compétent et bien plus simple à manipuler. Le choix de l'impression s'impose aussi, grave dilemme ! Comment faire pour que les photos ressortent bien à l'impression et à la photocopie (car c'est à la photocopieuse que votre fanzine va faire des bébés, beaucoup de bébés). Deux solutions : ou bien vous intégrez des scannes dans vos pages (pour cela faut avoir un scanner, 64 tons de gris mini, la couleur, pas besoin puisque le tout passera à la photocopieuse) et l'autre possibilité c'est de réserver dans votre mise en page des blocs vides dans lesquels, une fois les pages imprimées, vous y collerez les photos. Les inconvénients de chaque méthode... c'est que la photocopieuse retranscrit très bien les photos tramées (mais vaut mieux utiliser une CANON BJ 10, en 360 DPI, plutôt que sur une laser 300 DPI, pour que la trame soit la plus fine possible), par contre les photos collées c'est beaucoup plus simple mais en compensation à la photocopie la photo sera salopée.

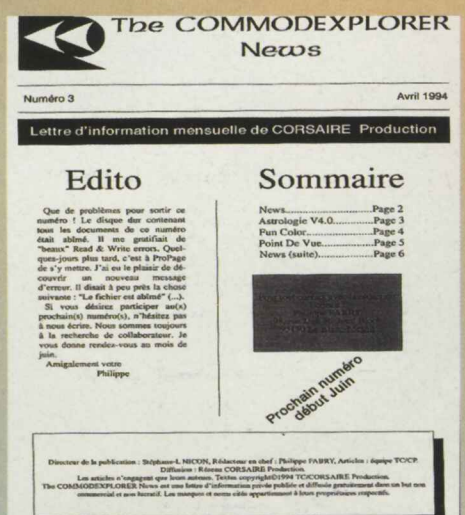
Aussi, une fois votre canard conçu, sachez déterminer un prix peu élevé qui couvre à peine un peu plus les coûts de fabrication (si vous pouvez faire les photocopies au boulot de vos parents c'est l'idéal !). Arrive enfin la diffusion, aspect primordial de la chose car comme je dis toujours «le plus parfait des produits ne vaut rien si vous ne savez pas le vendre ! «. Comment trouver ses lecteurs ? Par exemple, en contactant directement certains passionnés qui ont passé une P.A dans un mag.. Vous connaissez bien des copains qui, au lycée ou à la Fac, peuvent trouver des personnes susceptibles d'acheter votre canard... N'hésitez-pas à aller voir les magasins spécialisés qui pourraient vous donner un petit coup de pouce en distribuant quelques exemplaires... Incrustez-vous aux alentours de ces magasins et tapez la parlotte à d'autres passionnés... Demandez à participer aux salons régionaux, les organisateurs n'en seraient que satisfaits de pouvoir ainsi remplir leurs stands... etc... etc...

Bref, n'attendez-pas qu'on parle de vous par hasard, allez de l'avant et conditionnez votre image dynamique avant que quelqu'un d'autre le fasse à votre place et dans des termes plus douteux. Le fait d'avoir participé à la réalisation d'un fanzine ne peut que jouer en votre faveur que se soit dans le cas où vous vous proposeriez pour travailler dans un magazine mais aussi pour n'importe quel autre emploi (sur un CV ça valorise votre détermination à aller jusqu'au bout de vos projets).

Enfin, pour finir et le plus important (the last but not the least !), envoyez vos travaux aux magazines nationaux qui en parleront peut-être mais quoi qu'il en soit, AMIGA-CONCEPT ne vous refusera pas ce service, alors on vous attends.

IMRE




The COMMODEXPLORER News

Numéro 3 — Avril 1994

Lettre d'information mensuelle de CORSAIRE Production

Edito

Que de problèmes pour sortir ce numéro ! Le disque dur contenant tous les documents de ce numéro était abîmé. Il me gratifiait de "beaux" Read & Write errors. Quelques-jours plus tard, c'est à ProPage de s'y mettre. J'ai eu le plaisir de découvrir un nouveau message d'erreur. Il disait à peu près la chose suivante : "Le fichier est abîmé" (...).

Si vous désirez participer au(x) prochain(s) numéro(s), n'hésitez pas à nous écrire. Nous sommes toujours à la recherche de collaborateur. Je vous donne rendez-vous au mois de juin.

Amigalement votre
Philippe

Sommaire

News.....Page 2
Astrologie V4.0.....Page 3
Fun Color.....Page 4
Point De Vue.....Page 5
News (suite).....Page 6

Prochain numéro début Juin

Directeur de la publication : Stéphane-L NICON, Rédacteur en chef : Philippe FABRY, Articles : équipe TOCP.
Diffusion : Réseau CORSAIRE Production.
Les articles n'engagent que leurs auteurs. Textes copyright©1994 TOCORSAIRE Production.
The COMMODEXPLORER News est une lettre d'information non-de publicité et diffusée gratuitement dans un but non commercial et non lucratif. Les marques et noms cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SEA, SOFT & SUN PARTY 94. LES 2,3,4 SEPTEMBRE A EU LIEU A PERPIGNAN, L'UN DES PLUS GRANDS MEETING QUE LA SCENE AMIGA AIT PU CONNAITRE. UNE TOTALE REUSSITE POUR LES ORGANISATEURS, J'AI NOMME CLARY ET MEMORYS, ET EN PLUS CE FUT UN MEETING MADE IN FRANCE. OUF ! C'EST FINI...



L'image vainqueur de la compétition réalisée par JIBY/NOVA



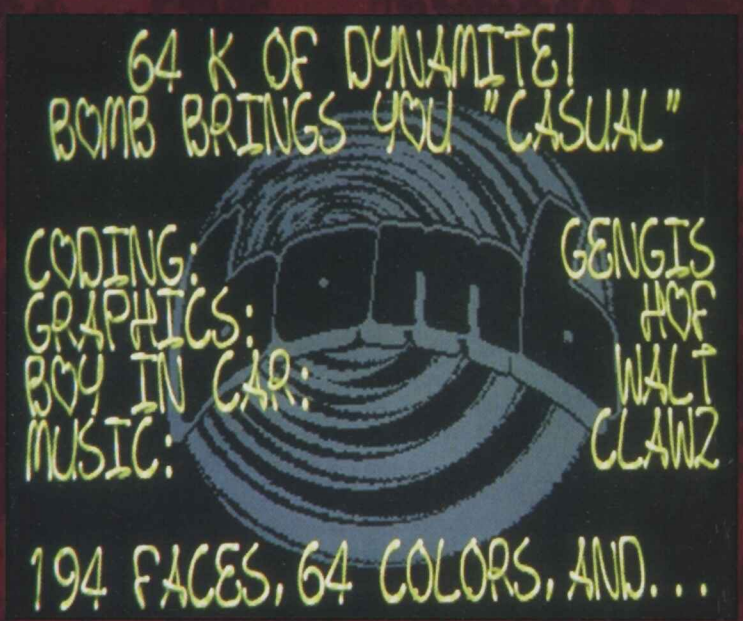
Les organisateurs soufflent... Pour sa première édition on peut dire que la SEA, SOFT & SUN PARTY'94 a été une réussite. En quelques chiffres vous allez vous en rendre compte.160 démomakers, certes il n'y avait pas la quantité, mais il y avait la qualité, avec en présence les gens de chez DREAMDEALERS, D'OXYGENE, DE NOVA, D'NGC, D'INFINITY, DE ZONE D'HMD & PSYKOTROPE, DE MELON DESIGN, ainsi que GENGIS, SLAINE, GENGIS, RA...en quelques chiffres vous allez pouvoir avoir une petite impression de ce qu'a été la SEA, SOFT & SUN PARTY 94.200 visiteurs, 2 405 turbo diesel climatisés loués pour l'occasion, 3 heures de sommeil en trois jours pour les organisateurs, 40000 francs d'installation éléctrique et de rallonges, 2000 litres de boissons ingurgitées, etc...



Dessin de Zone, 70 heures de boulot ça paye quand même

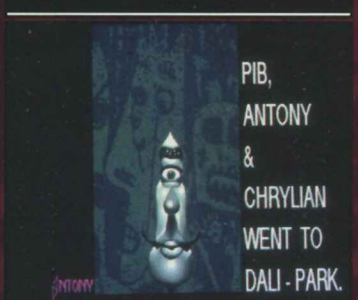
LES PRODUCTIONS DE LA PARTY.

15 mégas d'intros, de démos, de dessins, de musiques ont été réalisés pendant le meeting, les productions ont été projetées sur un écran géant de 4 mètres sur 3, ce qui a permis au public de pouvoir savourer tout en jugeant les productions. Les prix ont été nombreux et le plus original fût les pizzas que ZONE du groupe PSYKOTROPE a eu la chance de gagner. A noter qu'il reste encore pas mal de productions qui sont en cours de finition, comme la démo du groupe NGC ou celle du MELO DESIGN. Les résultats :









DEMOS.

1 ADN d'OXYGENE.
2 IMAGINE DE DREAMDEALERS.
3 HAPPY BIRTHDAY d'OXYGEN.

INTROS.

1 CASUAL de BOMB.
2 WAVY par ECLIPSE.
3 CLS de SILICON.

GFX.

1 DJIBY de NOVA.
2 SLAINE d'IVORY.
3 ZONE d'HMD et PSYKOTROPE.

MUSIQUES.

1 DOH de CRYPTOBURNNERS.
2 BLUE SILENCE de NOVA.
3 MEMORYS D'IVORY.

Si vous recherchez ces démos, voici une petite adresse sympathique **CJC OF COCOON 446 Avenue Louis Herbaux 59240 DUNKERQUE FRANCE.** Ce meeting a été aussi le lieu de multiples rencontres, et côté concours il y en avait pour tout le monde, comme par exemple le lancer de disquettes, le record est à 60 mètres, ainsi qu'un concours de descente de canettes de coca, le record est en 5 secondes, bonjour l'estomac. Côté rencontre, la salle pour le public, la plage et la mer de Barcarés ont permis les plus sympathiques rencontres.



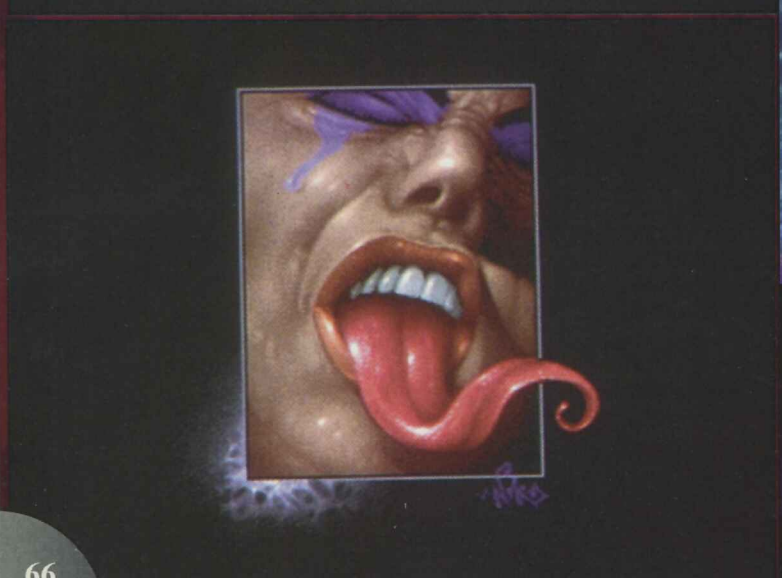
Staine second au concour de graphisme.

EN CONCLUSION.

Ce fût une totale réussite, et d'après les organisateurs il risque d'y avoir un SEA, SOFT & SUN 2, mais bon, là ce sera une autre histoire. Pour les prochaines parties, la plus importante à venir sera la PARTY 4, qui se déroulera au DANEMARK du 31 décembre 1994 au 1er janvier 1995. Pour finir, voici l'interview de ZONE, certes pour le moment il n'est pas encore très connu mais Amiga Concept lui promet un bel avenir, et d'ailleurs les juges qui lui ont donné la 3ème place pour le concours de graphismes ne se sont pas trompés.











AMIGA-CONCEPT : SALUT ZONE, TU PEUX TE PRESENTER ?
ZONE : Salut, je m'appelle CEDRIC GRANDEMANGE, j'ai 21 ans, je suis sur Amiga depuis 4 ans et je suis sur la scène Amiga depuis 6 mois, en fait depuis que je suis dans le groupe HMD. J'ai créé mon groupe prénommé PSYKOTROPE il y a 4 mois avec pour membres : POTSKY, ODIN, ELMP, ET JOKUS.
A-C : TU AS ETE RECONNU PAR LES GROUPES CONNUS SUR LA SCENE AMIGA, TES IMPRESSIONS SUR CET HONNEUR ?
ZONE : C'est un grand honneur pour moi. Avant, je faisais partie des débutants, maintenant j'ai été propulsé dans le haut de cette scène et j'espère un jour faire partie de la scène élite.
A-C : TU EN PENSES QUOI JUSTEMENT DE CETTE SCENE AMIGA ?
ZONE : Je dirais qu'il existe 2 styles de scènes Amiga, dans la 1ère on y trouve les mecs qui veulent faire la fête, rencontrer des amis, swapper, etc... sur la seconde, on y trouve plutôt des mecs qui ne recherchent que l'argent. Toujours est-il que je suis fier d'appartenir à la 1ère catégorie.
A-C : LE MOT DE LA FIN.
ZONE : Je tiens à saluer pas mal d'amis. Voici ma vie, mes greets : CLAY/NOVA, APPOLON / HOODLUM, CHRONOS / HOODLUM, MAVERIC / ALBEDO et les autres qui se reconnaîtront. Pour finir je recherche une nouvelle voiture car la mienne est tombée en rade sur la route du retour...

DAMIEN BANCAL

Workbench 5% plein,45 461 Go libre, 1 500 220 033 044,36 Go utilisés

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Nigel Mansel CD32	99 F	Chaos Engine CD32	99 F
Diggers/Oscar CD32	29 F	Brian the lion CD32	245 F
Sim City	149 F	Microcosm CD32	379 F
Asterix 1 *	69 F	Ultimate body blows CD32	310 F
Asterix 2 *	69 F		
Bridge Initiation *	190 F		
Bridge Perfectionnement *	190 F		
Dangerous Street+Wing Commander	99 F		
Chronologie du Monde de 1944 à 1991	149 F		

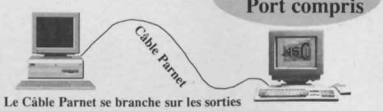
Un demi-siècle de notre histoire vu par le quotidien Le Monde.Jour après jour, l'histoire de notre temps, illustrée de cartes, de portraits et de discours. Illust rations sonores des Archives audiovisuelles de l'INA

* Les jeux précédés d'une étoile nécessitent un clavier (voir boite périphériques)

Echanger votre lecteur Amiga 500 /600 /1200 — 499 F

Notice de démontage et remontage fournie

Pour relier 2 amiga entre eux et exploiter les resources de l'un avec l'autre, il vous faut un Câble Parnet — 290 Frs Port compris



Le Câble Parnet se branche sur les sorties Parallèles des A500/600/1200/2000/3000/4000 et SX1 du CD32

Disquette AGA Nigel Mansel .... 199 F

UNITES CENTRALES

1490 F

Amiga CD 32



Livré avec 2 jeux : Diggers et Oscar
Cable Péritel, Manette, Alim. et Doc.
CONSOLE CD DE JEUX
LECTEUR DE CD AUDIO
véritable lecteur de compact disc programmable
LECTEUR DE CD VIDEO *
* avec la Full motion (Voir boite périphériques)

Voir fenêtre Périphériques
SX-1+ CD 32 2990 Frs

Amiga CD 32+Dangerous street+Wing Commander 1550 Frs

Amiga 600.....990 Frs - Amiga 1200.....2790 Frs

MACHINES PROFESSIONNELLES

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

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

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

POUR TOUS LES AMIGA

Imprimante couleur

SUBLIMATION thermique La PRIMERA	7890 F
KIT SUBLIMATION	2090 F
La PRIMERA + LE KIT	9980 F

Manuel AREXX	120 F
Civilisation	310 F
Mortal kombat	280 F
Monopoly	310 F
PROFIL (Logiciel de gestion de Compte familiale)	199 F

Voir le câble PARNET (Facile à faire)

Imagemaster R/t

Bientôt en version Française
Mise à jour GRATUITE
Le morphing facile, puissant, amusant...
Nombreux effets : Huile/Miroir/Trame/ Asterization/Water/Shear/Relief/Dither...

990 F V.O. 1.50 c

PERIPHERIQUES

ATTENDU PAR TOUS LES POSSESEURS D'A1200 QUI PEUVENT ACHETER UNE CONSOLE CD32, ET EN PLUS, UTILISER UN CD-ROM DEPUIS LEUR AMIGA, AVEC UNE LIAISON PARALLELE PAR EXEMPLE.

A l'extérieur du SX-1 se trouvent:
1 Port pour clavier type PC-AT (Prise DIN)
1 Port série DB9
1 Port parallel DB25
1 Port pour lecteur de disquettes externe
1 Port pour disque dur AT-ide externe
1 Port RVB 23 broches
1 Interrupteur pour désactiver le SX-1

ATTENDU PAR TOUS LES POSSESSEURS DE CD32, LE SX-1 PERMET DE TRANSFORMER SA CONSOLE EN AMIGA1200 COMPLET... AVEC CD-ROM !

A l'intérieur :
1 connecteur pour disque dur AT-ide 2"1/2 Avec emplacement
1 support de ram pour 1 SIMM 32 bits 72 contacts (1,4,8 Mo)
1 circuit horloge/calendrier permanent
1 connecteur pour la carte FMV

Voir CD32 Fenêtre Unites Centrales

Le SX-1 1790 F

Le SX-1+ La CD32.....2990 F

Overdrive avec disque dur 60 Mo 1490 F

Livré avec 15 Mo de Domaine Public
Formaté,WB3.0 Installé, livré avec disquette.(Si 2.0 préciser à la commande)

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 (avec câble)	1290 F
Disque dur IDE 80 Mo 2,5 (avec câble)	1590 F
Disque dur IDE 120 Mo 2,5 (avec câble)	1990 F
Disque dur IDE 250 Mo 2,5 (avec câble)	2590 F
Clavier Amiga 4000/CD 32	525 F
Joypad (Joystick) CD32	199 F
Full Motion Vidéo	1790 F
Extension mémoire A1200 ZYDEC-32 bits interne horloge, support co-processeur et 4 Mo de Ram...	2090 F

PACK AMIGA 1200

Deluxe Paint IV (AGA)
Programme de dessin

Digita Wordworth
Traitement de texte

Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions

Dennis
Jeux de plateaux

Oscar
Jeux de plateaux

500 F
Les 5 logiciels

Ecrans

Ne mobilisez pas votre Télévision

Ecran 1083/1085 S — **1390 F**
Moniteur couleur stéréo
Tous modèles sur demande

Spécialiste Vidéo Machine PC Démonstration sur place

ASCII étudie votre configuration PC sur simple demande (Bureautique Gestion Multimédia Vidéo)

Bon de Commande à retourner à :

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

Nom : Prénom:
Adresse :
CP : Ville :

Chèque ou mandat à la commande ou Contre-remboursement +70 F

Livré en 48 H

Articles disponibles jusqu'à épuisement des stocks

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

3D (ALADDIN 4D)

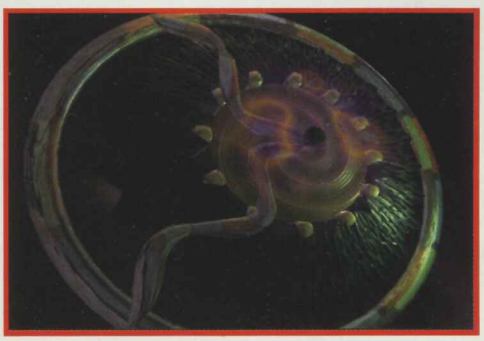
Le FACE A FACE, c'est terminé ! Nous avons effectivement épuisé tous les domaines. Alors voilà, nous testerons désormais les nouveautés en matière d'utilitaires. C'est Daniel qui prend la main sur ce coup là, avec pour commencer la série des news 3D : Aladdin, Imagine et Lightwave..

Aladdin 4D version 3.2 Adspec Programming

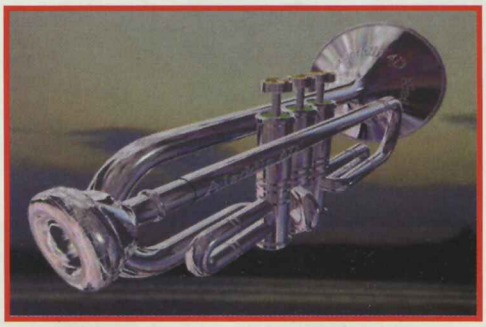
Si le célèbre dessin animé est en phase d'approcher notre machine vers le mois de décembre, Aladdin existe pourtant déjà depuis plus de trois ans sur Amiga. Ce que vous ignoriez c'est qu'il est dans la quatrième dimension (celle de l'image de synthèse, bien entendu !).

La prise en main du logiciel est relativement simple à aborder pour un sujet qui l'est moins.

Dès le chargement on se trouve face à un écran, le seul du logiciel mais où vous trouverez l'intégralité des options du modeleur et de l'animation. Les trois axes sont en mouvement, ce qui déroute un peu. Un coup de barre d'espace et c'est parti...



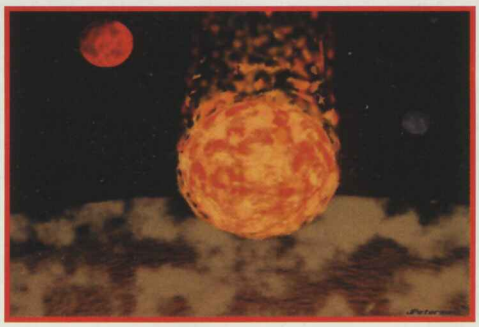
L'avantage d'Aladdin est de charger les fichiers avec l'extension GEO (objets de Scenery Animator), GEM (terrains de Vista), et même les fichiers Postscript (Illustrator par exemple). On peut donc à loisir, modifier sans problème ces formats spéciaux, et ça c'est 'achement pratique parce qu'à ma connaissance c'est le seul qui inclut cette option. La modélisation se fait avec des polygônes, ce qui change des triangles, mais on peut toujours revenir à ceux-ci si on le désire. Pour les textures, oh miracle il lit le format JPEG. Alors là, je dis bravo parce qu'on peut travailler direct avec une image en 16 millions de couleurs. De plus, faire un dégradé en 640*512 d'une texture de 5*5 pixels ne le dérange nullement.
Cette version est ouverte. Comprenez par là, qu'elle intègre maintenant des modules qui





permettent de nombreuses fonctions (Mirror pour la symétrie d'un objet par exemple) et ces modules peuvent venir du Domaine Public où de vous, si le coeur vous en dit. Le système des points d'attache est bien pensé et permet de réaliser parfaitement les objets comme on le souhaite.
Pour l'éclairage, le placement des lampes est simple, un panneau de simulation de défauts de caméra (entendez Lens Flare) existe comme sur tout bon logiciel de 3D qui se respecte. Le plus c'est que dans la gestion des masses gazeuses et des vagues, c'est un génie (normal c'est Aladdin) et c'est le premier qui y a pensé.

L'animation se gère très très facilement et est visualisable à tout instant par le mode fil de fer, on peut régler le nombre d'image par seconde, définir un chemin de caméra précisément en passant autour et dans

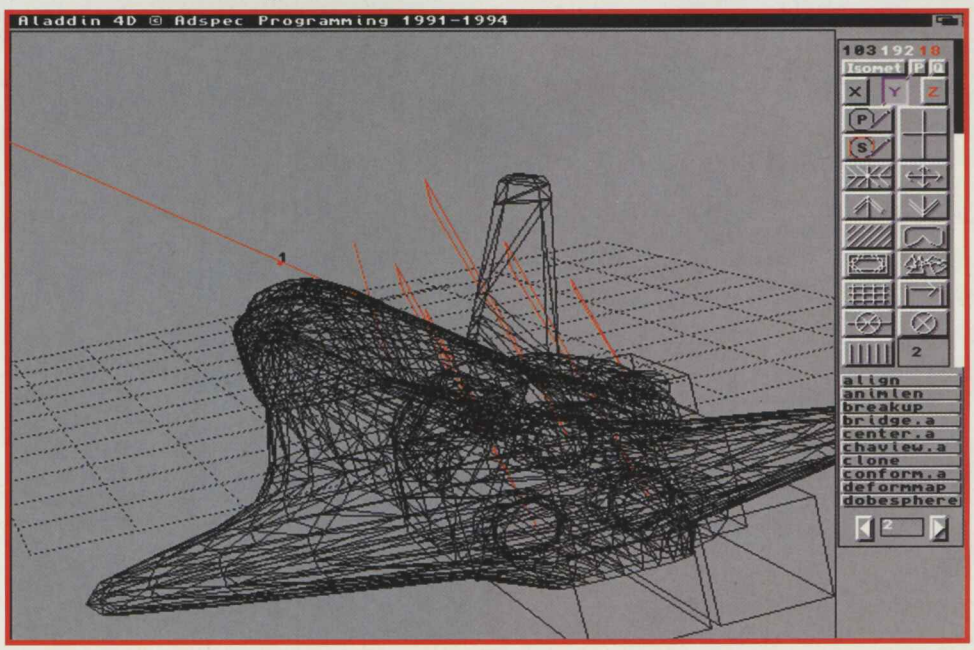


l'objet. Son rendu est rapide, à condition d'avoir une machine boostée (68030 où plus conseillé).

Un logiciel facile d'approche pour les débutants qui se tourneront alors difficilement vers le reste de la production

DANIEL





3D (IMAGINE 3.0)

Imagine 3.0 - Impulse Inc.

Amateurs et utilisateurs des versions antérieures, et Dieu sait qu'il sont un paquet, vous l'avez attendu pendant des années, le voilà disponible à un prix qui nous prouve qu'il a du évolué, j'ai nommé Imagine version 3.

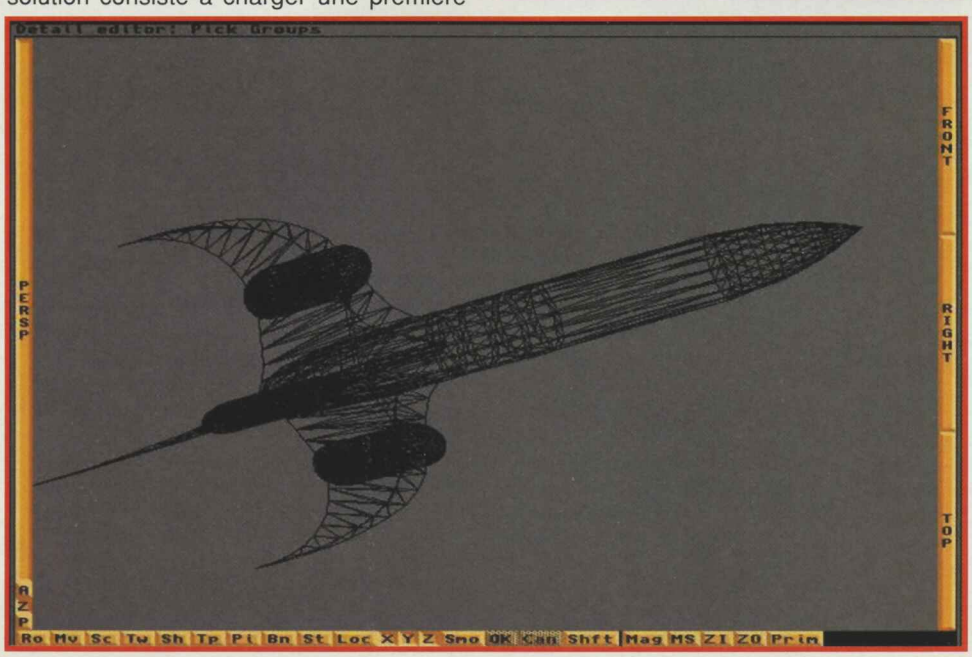
Si par hasard vous utilisiez Imagine 2.0, vous serez peu surpris par les changements. En effet les éditeurs sont toujours au nombre de 7, le modeleur principal a toujours le même aspect avec ses trois fenêtres grillagées représentant les trois dimensions. La quatrième change, dès que vous manipulez en perspective «fil de fer» vous pouvez bouger beaucoup plus facilement qu'auparavant. A noter que l'on peut choisir de travailler sur une seule des quatre fenêtres , la loupe n'est plus nécessaire. A ce propos, un bug présent sur la version 2.9 subsiste car il est parfois impossible d'afficher des objets sur la perspective du premier coup. La seule solution consiste à charger une première fois, sauvegarder l'objet, puis le recharger à nouveau pour qu'il apparaisse enfin, ce qui est abject pour un programme de ce prix (6000 Francs dans notre pays, mais moins cher aux USA !!!).

Les points réellement nouveaux sur lesquels il faut insister sont les fonctions de gestion de caméra (Lens Flare et compagnie), Bones permettant de tordre littéralement les objets et Kinématics qui sert à déformer un objet de façon humaine. Je m'explique : pliez votre doigt, vous remarquez que la peau se tend à l'endroit de l'articulation sans se rompre. Et bien le kinématics c'est ça pour l'animation, la texture mappée enrobe l'objet lors d'une déformation sans se déchirer.









Au niveau de la prise en main, Imagine reste à mon avis le logiciel le plus coton à manipuler pour le débutant, même si son modeleur est un modèle de précision. Le packaging est cool et le nouveau manuel anglais est relativement mieux construit que l'ancien (mais il manque encore des explications sur certains menus et les exemples sont quasi-inexistants). Jongler d'un éditeur à l'autre reste difficile lors de la création, même si la raison principale est sa gestion mémoire, elle est relativement bien pensée. Oui, Imagine tourne avec un minimum de mémoire. Imaginons que vous vouliez créer une animation sympathique, il va falloir créer un projet dans «project editor», modéliser dans le «détail editor» où dans «forms editor» selon l'objet, passer dans «stage» pour placer lampes et caméra, passer dans «action» et «cycle» pour animer, bref c'est la prise de tête.

Pour sa défense, j'avoue que c'est malgré tout un excellent logiciel de modélisation 3D, sa précision est obtenue par des menus très complets dans cette version. Mais il manque un port Arexx, une interface Intuition complète, un viewer d'images, et la correction des bugs. Heureusement que pour vous faciliter la tâche, il existe d'excellents ouvrages comme la revue française «Ami-GraphX» où «Understanding Imagine 2.0» de Steven Worley qui, traduit ferait largement office de tutoriel voir du manuel...(et je rigole pas !!!)

Remercions au passage le dynamique magasin Vitepro (spécialiste de l'image de synthèse sur Amiga) qui annonce une version française du manuel, l'éditeur Impulse refusant de la réaliser lui même. Sympa les ricains !

Imagine est excellent et j'espère ne pas vous en avoir dégouté mais il faut reconnaître que l'ergonomie n'est pas son point fort et qu'elle repousse le débutant. Le féru d'Imagine, lui, aura l'impression avec cette version d'avoir affaire à du réchauffé.

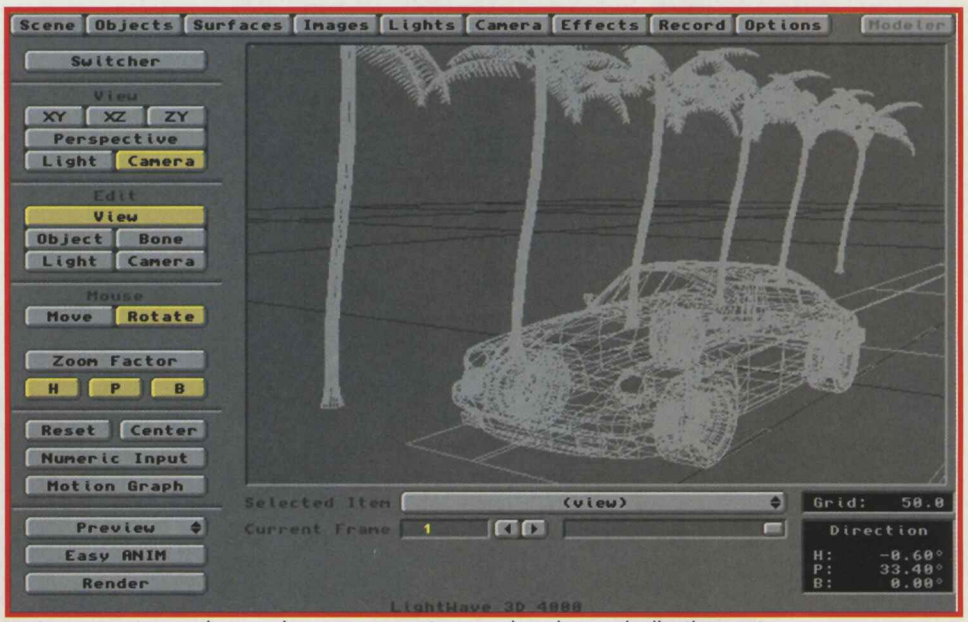
Daniel

3D LIGH

LightWave 3.5
Newtek Inc.

Ca y est, j'ai enfin dans les mains le logiciel tant attendu de ces dernières années dans le domaine du graphisme de synthèse et de l'animation 3D sur Amiga, Lightwave. Bien que prévu à l'origine pour fonctionner uniquement, aux USA, avec le Vidéo Toaster (Grille-Pain Vidéo - en fait, une imposante carte vidéo au standard





NTSC), le dongle fourni (qui se branche sur le port parallèle et ne l'anhihile pas: Ouf !!!) émule cette carte. Nombre d'utilisateurs de Préhistoric Computers où de My Archaïc Computer ignorent pourtant que plusieurs films et séries ont été réalisés sur de simples A4000 équipés d'un grille-pain (Jurassic Park & Babylon 5 par exemple).

Malgré une carte de visite impressionnante, le logiciel peut faire peur mais il n'en est rien. Il apparaît avec un peu de temps beaucoup plus simple d'emploi que ses conccurents, seulement deux modules accessibles par un coup de souris (un modeleur et un bureau d'animation - Layout), toutes les options disponibles a tout moment par de nombreux requesters ou boutons (à ce propos la version 3.5 ne reconnaît pas ma Retina, et là c'est nul !!!).

La documentation américaine est conséquente et de plus, très bien fournie en exemples et explications. C.I.S. nous prévoit une traduction pour très bientôt. Merci à eux qui supportent notre machine depuis ses balbutiements...

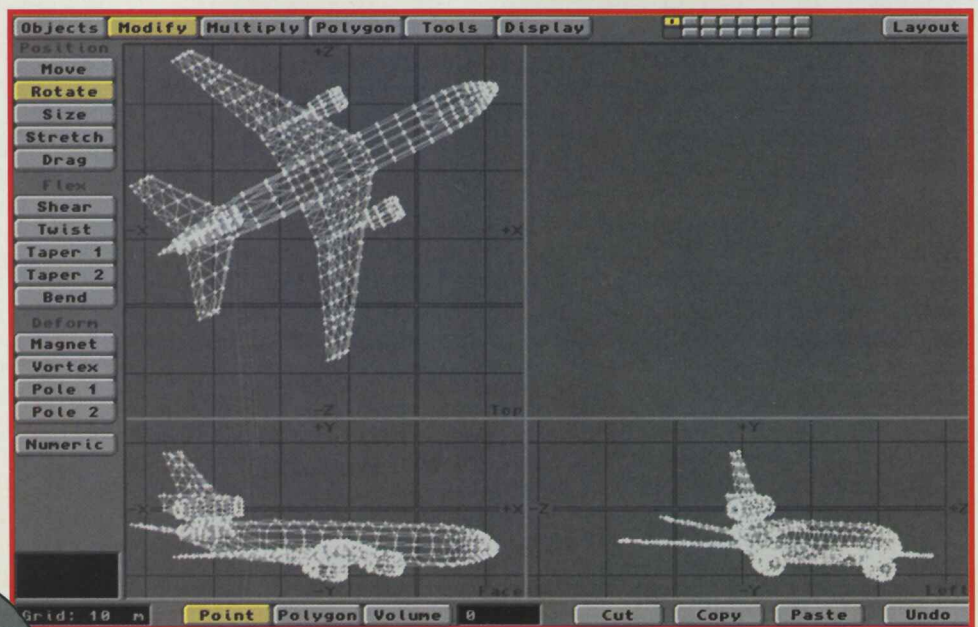
Le tutoriel du modeleur est maigre, mais aborde les principales bases de la 3D (polices de caractères, constructions, déformations, bones, lasso, magnétisme, et même le mapping) et surtout laisse libre court à votre imagination pour créer vos objets. Le mode d'emploi du layout est complet et détaille les fonctions de façon claire, de la position de la caméra à





l'intensité des lampes, avec les effets de l'une sur l'autre et réciproquement.

Lors du lancement, on démarre sous le Layout, ce qui permet de charger les nombreux objets et scènes fournis (dont une Porsche 911, qu'elle est très jolie)





ITWAVE

avec LightWave et de faire joujou avec les axes X,Y et Z. Puis vous allez arriver à votre idée finale et vous allez vous dire : « Tiens je me ferais bien un rendu maintenant !!!» Seulement voilà, le logiciel ayant été développé dans un but lié à la vidéo, les résolutions qu'il propose sont adaptées pour celle-ci, pellicule et impressions à la taille vidéo NTSC (320*200, 752*480 pour les images courantes). Allez sortir une image en 800*600 avec ça !!!
Inutile d'aller vous coucher pour avoir le rendu, car celui-ci se fait très rapidement si l'on a pris soin de désactiver la réfraction, la réflection, et les ombrages. L'image de la terre a pris moins de 5 minutes sur un 4000/40 en HAM-8 sans ces options et 3 heures 39 minutes en 24 bits (16 millions de couleurs, c'est pas du Pentium où du Power PC, Madame Denise). Je vous laisse deviner pour la voiture !!!



Les points forts de LightWave sont : puissance et options. En effet, vous voulez ajouter une lampe blanche dans votre scène, vous sélectionnez le menu adéquat et vous êtes alors plongé dans une série de requesters sur les ombres en ray-tracing, l'effet de lens-flare, le type de lampe, etc... Et le pire est que c'est de ce type là pour toutes les options du layout. Pour sûr, c'est le premier logiciel en WYTIWYG (What You Think Is What You Get), ce que vous désirez sera comme vous le voulez. La BOMBE !!!



Ici il n'est donc pas question d'un petit logiciel. En effet la bête reconnait cracher pas moins de 11 formats de standard vidéo du 8mm au 65mm IMAX (via le TOASTER au format NTSC, mais sans on fait comment Monsieur Newtek ???) pour les allumés qui voudraient réaliser une anim' dans une salle de cinoche équipée...

Ce logiciel est complètement dingue de par la multitude des options qu'il propose, même si certaines apparaissent comme difficilement exploitables sans ce p....n de grille-pain.
Enfin si vous ne pouvez plus tenir, regardez les belles images de Robocop-Series et lisez le magazine Ami'GrafX qui donne en ce moment des cours sur la bête...

Alors c'est vous qui voyez !!!!
DANIEL











RUBRIQUE DP

Me voici de retour accompagné de DANIEL pour vous faire une rubrique béton. Je ne sais pas ce qu'avait bu LAURENT lors de la rubrique précédente car les disquettes étaient bien dans les locaux et pas dans les dunes. Auteurs, envoyez-nous vos productions, ça fait toujours plaisir. Bon, nous vous laissons découvrir la sélection de ce mois.

LOCK'N'LOAD

Décidement, les CD de jeux du domaine public fleurissent sur notre chère machine qu'est la CD32. Qui s'en plaindrait ??? En effet, après la série des GAMES AND GOODIES, voici LOCK'N'LOAD. Le Workbench y est bien organisé, ce qui évite les chargements trop longs et la mauvaise vue de tous les trésors que l'on peut trouver sur ce compact. Les jeux sont issus de deux grandes collections célèbres dans le monde du Domaine Public, j'ai nommé les MEGA GAMES et les ASSASSIN GAMES que vous trouverez ici de la disquette 1 à 150.



Par contre les MEGA GAMES sont classés suivant onze catégories de jeux qui sont: aventure, arcade, plateau, démos, éducatifs, puzzle, rôle, sport, stratégie, tétris et réflexion (pour les plus intelligents d'entre vous !). Comme dans toute les compilations, il y a du bon et du mauvais. Ici la proportion est de 35/65. Heureusement que certains des jeux qui y sont présents valent le coup d'acquérir le CD, mais c'est limite. Pour ceux qui connaissent la série des GAMES & GOODIES, ils se rendront compte qu'on y retrouve certains des meilleurs jeux et on peut dire qu'ils remontent le niveau du lot. Sont présents un peu plus de 700 jeux sur ce CD, et vu qu'il m'est impossible de tous vous les décrire, je vais donc vous présenter les cinq jeux qui m'ont le plus marqué.

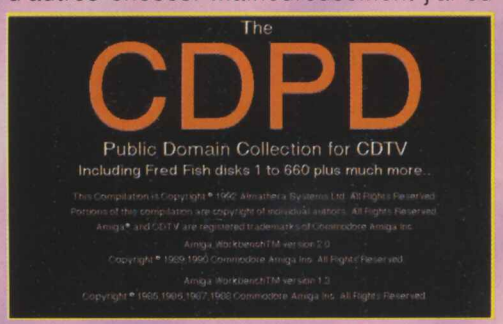
Nous avons tout d'abord ZERG, un jeu de rôle/aventure très inspiré de Phantasie III (jeu de rôle commercial). Vous y dirigez un chevalier totalement désarmé et quasiment nu comme un ver (bizarre, bizarre !!!) dans un monde cruel et sans pitié. Vous devrez combattre des monstres abominables et résoudre les intrigues de la noblesse de cette époque, ce qui n'est pas aussi évident que l'on pourrait le croire. 3D BREAKOUT, un casse brique de moyenne réalisation mais original vu qu'il est en trois dimensions, c'est-à-dire que vous avez quatres surfaces à briser : en façe, au dessus, à droite et à gauche de vous. Vraiment pas évident surtout que vous vous déplacez sur toute la surface du bas. Vous avez intérêt à avoir le compas dans l'oeil mais sans la pointe. Le graphisme n'est absolument pas soigné mais ce jeu est tellement original qu'il fallait que je vous en parle. MAD BOMBER est un petit jeu divertissant dans lequel il s'agit de rattraper les bombes que vous lance un vilain gros méchant et ceci de plus en plus rapidement. On est vite pris par le jeu qui peut paraitre un peu niais en début de partie. MUTANTS FROM MARS dont le but est de collecter des joyaux et de détruire des aliens en les faisant se rencontrer ce qui n'est pas toujours facile mais heureusement qu'il y a la téléportation. Et enfin WANDERED qui est un clône de BOULDERDASH mais avec de nombreux pièges et beaucoup plus difficile que l'original.

Il est tout de même regrettable que certains jeux ne marchent pas faute d'assigns et vous demandent d'appuyer sur la touche «1» pour débuter une partie (et si t'as pas de clavier, comment tu fais ???). De plus, un reboot est quasi obligatoire à chaque fois que l'on change de jeux alors je m'adresse aux créateurs des prochains CD à venir : essayez tous les jeux et pensez aux utilisateurs à qui vous allez les vendre !!!

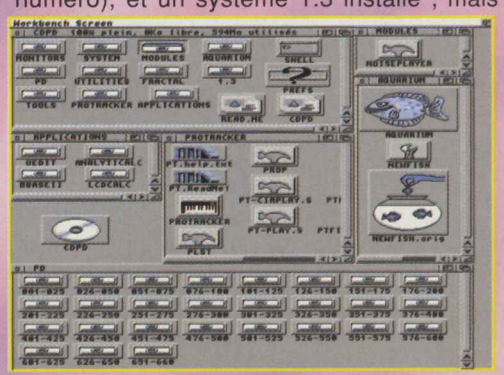
CDPD volume I de Almathera Software

Ce CDPD contient les 660 premières disquettes de la collection Fred Fish, malheureusement quelques programmes de la collection tournent parfaitement sous Kickstart 1.3 mais pas sous 2.1 et encore moins sous 3.0. Résultat sur une CD-32, la plupart d'entre eux sont quasiment inexploitables, de plus certains réclament des appels au clavier où des insertions de librairies, de devices, et autres disquettes impossibles à installer sur le Worbench original de la console. Mais il faut rappeler que ce CD fut développé jadis (il y a 2 ans) pour le CDTV, il ne faut donc pas être foncièrement méchant envers un vieux CD qui n'a jamais été conçu au départ pour les nouvelles machines.

Le titre complet du CD est savoureux, mais jugez vous-même : les 660 premières disquettes de la collection Fred Fish et bien d'autres choses. Malheureusement j'ai eu



beau tourner et retourner le CD dans tous les sens, j'ai rien trouvé d'autre que les disquettes annoncées. Certes il y a bien l'Aquarium (qui vous permet de trouver le programme que vous cherchiez sur une des Fred Fish), un tiroir de modules, une démo de Fractal Universe (Un CD en test dans ce numéro), et un système 1.3 installé ; mais



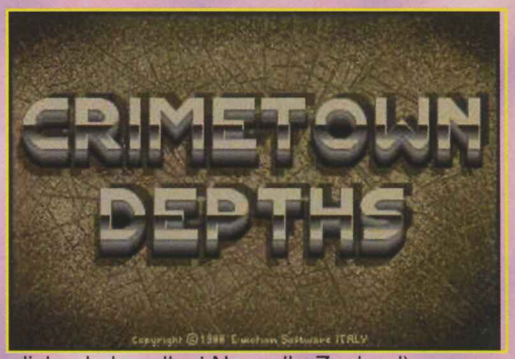
franchement c'est très limité...
J'adore le domaine public et plus encore la collection de Fred mais si vous possédez un CDTV, un Amiga 500 et le lecteur de CD (A570) alors c'est OK, mais pour les autres...

Gold/Frozen Fish - Fred Fish

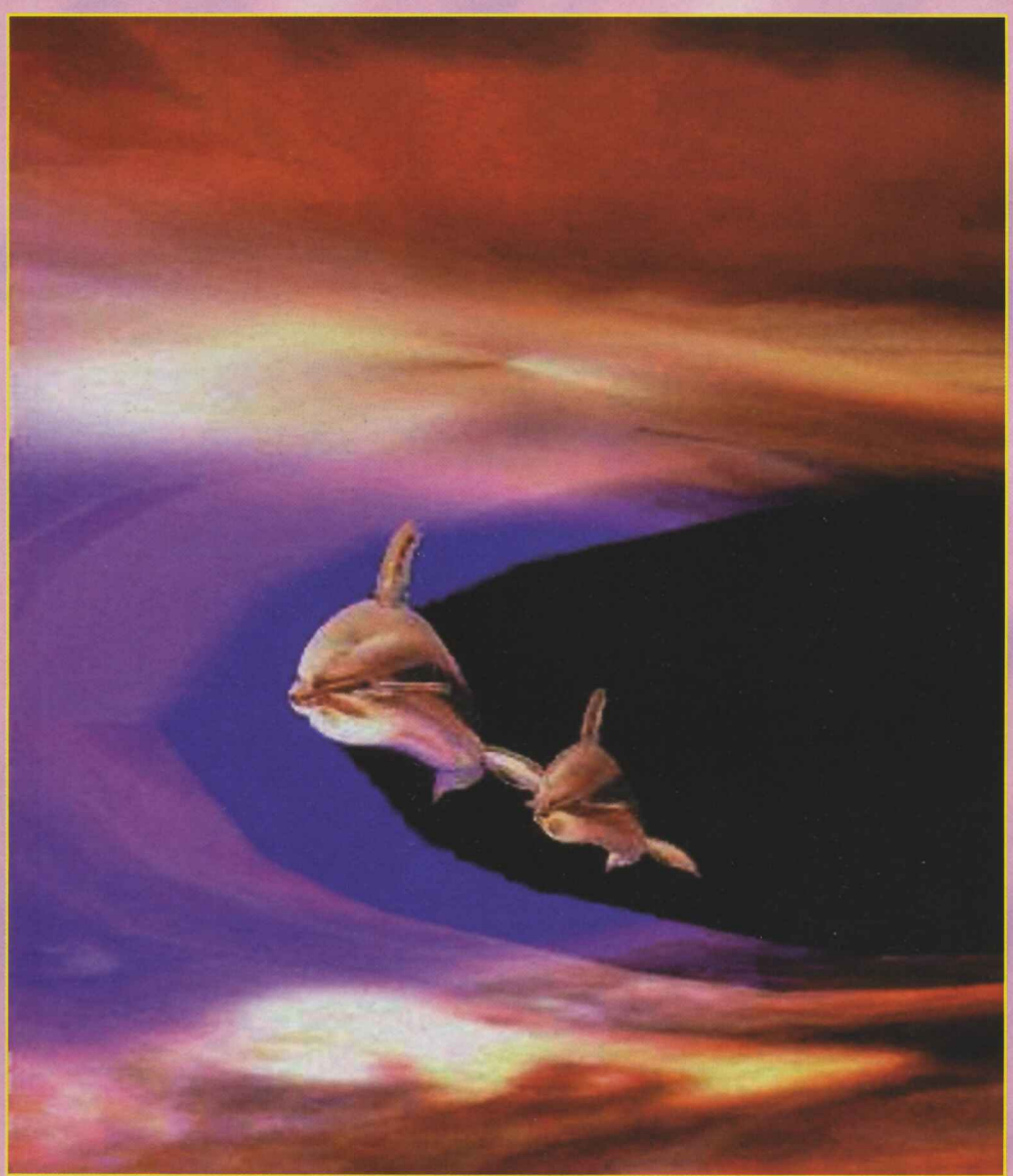
Fred le poisson est un malade de l'Amiga, sinon pourquoi depuis des années se décarcasserait-t'il à trouver les meilleurs programmes du Domaine Public, à les tester, et surtout pour notre plus grande joie à les distribuer dans le monde entier pour en faire connaître les auteurs.
C'est donc un réel plaisir de retrouver ici sous formes compactées ou non les 1000 premières disquettes de sa collection pour un prix inférieur à son concurrent cité plus haut au vue de la capacité. Je ne vais bien sûr pas vous décrire les 859 mégas de données ici présentes en 2 CD, mais sachez que ceux-ci valent la peine que l'on s'y attarde.

17 Bit volume I, II, III - Almathera Systems

Peu éloigné des Fred Fish, ces CD contiennent les 2800 dernières disquettes de la collection 17-Bit Software respectivement numérotées de 1 à 2800. Sachez avant tout que cette collection se distingue de celle précédemment citée par le fait qu'elle regroupe successivement des utilitaires (copieurs, crunchers, bases de données, langage, code source, et j'en passe...), des programmes éducatifs dont la plupart sont malheureusement en anglais, clones de workbench (du style Magic WB), dessins, musicaux (et leurs modules bien entendu !!!), des magazines (sur les séries TV, sur les Amigas, sur les meilleures façons de tricher dans vos jeux préférés), des polices de caractères.... Et là vous me dites tout naturellement : Ben, t'es méga con lui, c'est pareil que le CDPD I ? Eh bien non, mon garçon parce qu'en plus il contient des démos relativement récentes (Spaceballs, Anarchy, Sanity,....) et surtout, et alors là ça m'intéresse plus que beaucoup, des jeux du Domaine Public et non des moindres. Mais jugez Mickey, euh jugez Pluto. Quatre tiroirs supplémentaires sont même présents, sur le volume III, et contiennent les collections Assassin Games (141 disks bourrés des meilleurs jeux du DP), Amigan (23 disks d'utilitaires), Amiga Radio-Amateur User Group (33 disks bourrés d'images de la Terre et de programmes de communication pour les radio-amateurs) et New Zealand (30

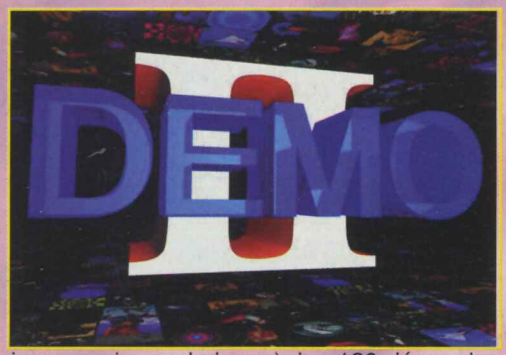


disks de la collec' Nouvelle-Zealand).
On peut regretter deux choses, tout d'abord ces CD sont foncièrement incompatibles avec la CD-32 (parce que pensés pour le CDTV !!!) et celà s'explique par le fait que tous ces superbes programmes soient compactés par D.M.S. (et c'est encore une chance parce que rapide, comptez 1 minute pour tout restituer une disquette bootable). Oui, vous avez compris qu'il faut un lecteur de disquettes pour les désarchiver !!!. Et 2800 fois une minute, ça fait près de quarante-huit heures pour tout décompacter....Prévoir 263 thermos de café robusta, 20 bouteilles de soda à l'extrait végétal de coca, 2800 disquettes minimum, un lecteur de disquettes neuf au cas où, des jours pour tout regarder, et une prière à Saint-Kickstart pour que tout fonctionne !!!
Il va donc falloir posséder un lecteur de CD-Rom et surtout une disquette de démarrage en KS version 1.3 la plupart des 2000 premières archives n'étant pas de première fraîcheur pour les A1200/A4000... Les débutants pour qui DMS signifie respectivement la 4ème, 13ème, et 19ème lettre seront ravis d'apprendre que c'est un des meilleurs archiveurs sur notre machine et qu'Almathera nous a concocté une interface hyper-simple à la portée d'un gosse de 3 ans.
Plein de bonnes choses, qui nous rappelle que l'Amiga est plus une plateforme graphique qu'une console de jeux, sur un support immense (555 Mégas), et surtout la possibilité de sortir le catalogue complet (avec détails et explications) sur une disquette. Un excellent CD pour qui possède un 500 avec l'A570, un CDTV où un 1200 avec le CD-1200 par exemple....



DEMO 2

DEMO 2 est bien entendu la suite du premier volume et est organisé de la même façon. Vous y trouverez donc les trois versions du Workbench, des jeux, des samples, des modules, des animations, des démos et des images. Une centaine de jeux sont disponibles dont Armyminer, Atc, Fighting Warriors, Megaball 2.0 et bien d'autres, plus de 6000 samples en tous genres, quelque soit le son que vous cherchiez, vous devriez le trouver sur DEMO 2, je regrette simplement qu'ils ne soient pas classés par catégories. Vous pourrez y trouver environ 2000 modules de musique de toute provenance et de tous styles (techno, hard,



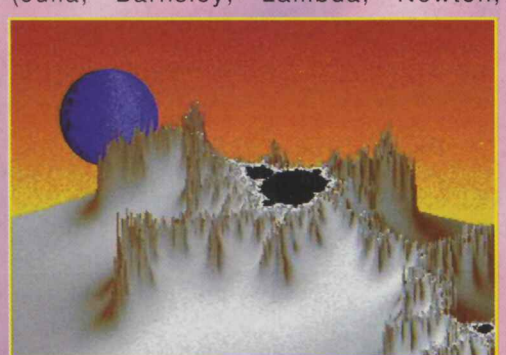
jazzy, mais pas Lalanne), les 120 démos les plus à la mode et quelques centaines d'images scannées ayant pour sujets principaux la nature et les paysages ainsi qu'une cinquantaine d'animations et des players à la pelle. Un CD à ne pas manquer !

Fractal Universe
Almathera

Un CD que les utilisateurs de CDTV connaissent déjà car il a été un des tout premier édité par Almathera. Fractal Universe vous propose dans un premier temps de vous apprendre ce que sont les fractales (des formes primitives micros-copiques issues de longues formules



mathématiques qui se retrouvent dans toutes les formes de la vie naturelle : flocons de neige, fougères, nuages, ailes d'insectes,etc...) De Pythagore à Benoit Mandelbrot (mathématicien français contemporain, inventeur des fractales), le CD vous montre pas à pas les découvertes qui font croire au concept des fractales dans leur globalité (Julia, Barnsley, Lambda, Newton,



Sierpinski). La partie historique est bien documentée et les exemples sont superbes et intéressants, les aveugles pourront profiter des nombreux samples, en anglais ,tout comme le texte malheureusement, qui reprennent les explications à l'écran. Mais une fois que l'on a tout compris, on voudrait appliquer les formules mathémathiques pour voir ce que ça donne !!! (ne dites pas non !!!). La deuxième partie du CD comprend un logiciel permettant de créer ses propres fractales, ça c'est génial malgré le fait que pour la sauvegarde sur la CD32 y a un problème. Un CD particulièrement intéressant ni trop prise de tête, ni trop simplifié que je classerai plus dans la catégorie «culture générale» que dans «éducation». Bon, excusez-moi mais j'ai des Julia & des Spiral qui m'attendent, j'y retourne...

AGAIFF

Voici un convertisseur d'images RAW en images IFF, bien pratique car il permet d'afficher les deux formats et en plus il vous donne toutes les informations sur l'image qui peuvent vous être utiles : taille, nombre de couleurs, etc... L'interface est composée de menus ce qui laisse l'écran libre pour les affichages. Un logiciel simple d'emploi, utile et aura sa place dans votre disque dur.

FAST JPEG

Un viewer d'images JPEG très rapide et simple d'emploi, il vous suffit de cliquer une fois sur son icône puis deux fois sur l'icône de l'image à afficher tout en appuyant sur SHIFT, on ne peut plus simple. C'est un logiciel qu'il est toujours bon d'avoir sous la main.

HAMLAB PLUS DEMO

Un autre convertisseur-afficheur d'images en version bridée (démo) qui peut lire les formats courants et sauvegarder en EPS, JPEG, ILBM ou 24 BITS. La possibilité d'y changer la taille de l'écran est très appréciable ainsi que les changements de palettes, et toutes les autres options qui y sont présentes. C'est l'AD-Pro du domaine public. Un logiciel à posséder à tout prix.

ACTION REPLAY IV

Enfin sur 1200 et 4000 en version software, vous allez pouvoir trafiquer n'importe quelle disquette, avoir des vies infinies, grabber pratiquement tous les écrans que vous voulez repiquer et faire encore un tas d'autres choses. En lisant la documentation, vous vous demanderez ce qu'il ne peut pas faire à part passer l'aspirateur. Un logiciel qui est très intéressant pour celui qui en a l'utilité et qui aime se prendre la tête car il fonctionne entièrement à l'aide de combinaison de touches au clavier.

DISKSALV

Un utilitaire que tous possesseur de disque dur se doit de posséder et qui n'est pas inutile aux autres utilisateurs de l'Amiga. Cet utilitaire créé par Dave Haynie (le papa de l'A1200 entre autre) vous permet de valider, réparer, déformater les disquettes défectueuses et ensuite de récupérer ou de rappeler les fichiers perdus mais pas à 100 % malheureusement. Vous vous rendrez compte en l'utilisant qui faut avoir du temps à perdre car chaque opération est d'une longueur alarmante. Je vous conseille d'utiliser plutôt QUATERBACK TOOLS qui est un peu moins long, plus fiable et qui permet de faire d'autres choses comme refragmenter vos partitions.

ICONIAN

Le meilleur des éditeurs d'icones, en effet grâce à son interface simple et facile d'accès, vous pourrez créer toutes vos icones pour vous faire un Workbench ou des disquettes personnalisés. Vous pourrez transformer vos images en icones sympa pour vous faire un petit catalogue ou ce que vous voulez. Tous les éléments nécessaires à la réalisation d'une icône sont présents à l'écran ce qui donne une bonne convivialité au logiciel. Une fonction test vous permet de vérifier si votre création répond aux critères que vous souhaitiez. Le seul à posséder !

BOWL

Un superbe jeu de bowling dans lequel vous pouvez lancez la boule au petit bonheur la chance ou étudier la situation en définissant la force de tir, la position du pseudo-lanceur (vu qu'on ne le voit pas), la courbe de la boule... Le graphisme est simplement superbe et les sons très réalistes. Ce jeu serait digne d'être un jeu commercial.

ADINLAY

Un éditeur de jaquettes pour vos cassettes audios qui évite d'en avoir des illisibles, des non-remises à jour, d'avoir à effacer la jaquette et de réécrire sur le Tippex que vous venez de badigeonner largement. Vous n'aurez donc plus ce problème avec ADINLAY étant donné que vous pouvez sauvegarder vos travaux. Il est seulement dommage que l'on ne puisse pas configurer le nombre de titres par face. A réserver aux possesseurs d'imprimante.

LA BOITE A OUTIL 1

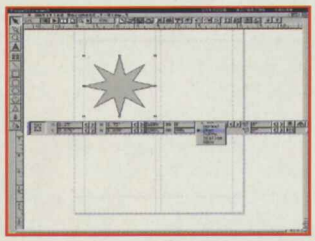
Voici une idée très originale (ça change de la monotonie !) car il s'agit de l'explication illustrée de plusieurs logiciels du domaine public. Il est vrai que l'on ne connait pas toujours l'utilité de chaque option. Vous pourrez donc utiliser à fond vos logiciels grâce à cette disquette. Ce mois ci (puisque c'est apparament un mensuel, tout comme nous) vous pourrez y trouver l'explication de DCOPY, DISKSALV, VIRUS CHECKER et RELOKICK. J'espère que d'autres numéros suivront car c'est une disquette qui peut être utile à plus d'un d'entre nous.

Au mois prochain...

DAVID & DANIEL

AMIGA BEST OF
LA SELECTION AMIGA-CONCEPT

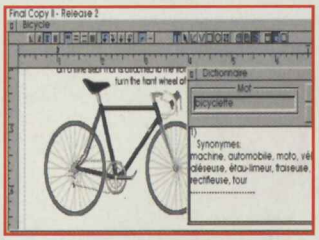
P.A.O.
Pagestream 3.0



Vous l'avez vu au meeting

2990 Frs

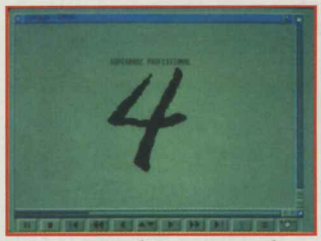
Traitement de texte
Final copy II VF



Et oui encore !

990 Frs

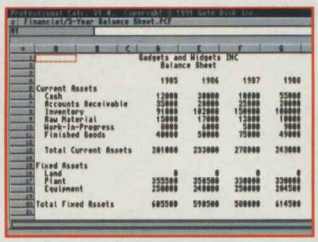
Base de données
Super Base IV



On attend toujours du nouveau dans le domaine.

2690 Frs

TABLEUR
PRO CALC



Messieurs les programmeurs, REMUEZ-VOUS !

1490 Frs

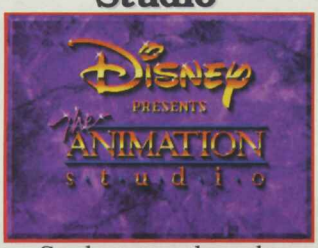
D.A.O.
BRILLANCE 2



DP5 est en retard

890 Frs

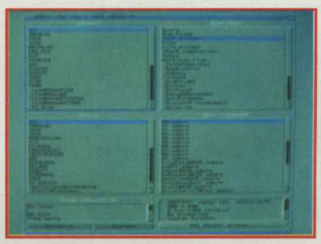
Dessins animés
Disney Animation Studio



Seul moyen de se le procurer : l'occasion

NC

Traitement Images
AD PRO 2.5



Pour travailler vos images

1690 Frs

MORPHING
MORPH +



L'éclate

1590 Frs

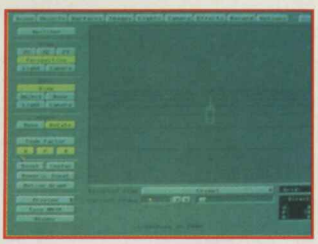
TITREUR
SCALA MM300



Le multimédia à porté de tous

2990 Frs

SYNTHESE
Light Wave 3.5



En test ce mois ci

4990 Frs

M.A.O.
Bars & pipe pro



On veut des news !

2490 Frs

Emulateur PC
PC Task 1.11



Non, non ne chercher plus

790 Frs

Gestionnaire de D7
Directory opus 4



Toujours indispensable !

690 Frs

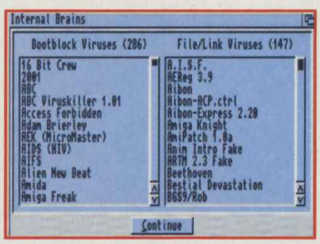
COPIEUR
X - COPY



Eficace

390 Frs

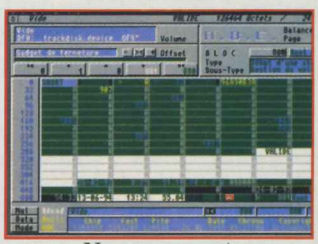
ANTI - VIRUS
VIRUS Z II



Qui n'a pas son vaccin

DP

Réparateur de volume
A.B.E.



No comment

690 Frs



COUR

QUELQUES QUESTIONS

Salut à toute l'équipe d'Amiga concept,
Un grand bravo à vous tous pour votre magazine que je trouve vraiment fantastique et bien meilleur que les autres (si, si c'est vrai). Dommage, quelques fautes sur la conjugaison de l'impératif viennent gâcher un si beau chef-d'oeuvre ! Comme beaucoup d'autres, je trouve que l'ajout d'une seconde disquette de jeu vous permettrait de battre vos rivaux ! Bon, passons aux questions.

1) Lorsque j'allume l'écran de mon Amiga 500, le dessin indiquant qu'il faut insérer W.1.3 autrefois bleu devient kaki (bleu+jaune). pourriez-vous m'expliquer la cause de ce phénomène ?

2) Lorsque j'insère certaines disquettes (dont un logiciel et Storm Master), l'ordinateur commence à lire, l'image de présentation apparaît, puis plus rien ! Pas de jeu, tout est noir ! Connaissez-vous la cause de ce phénomène que je crois dû à la présence d'un virus (de type sca) que je possède depuis quelque temps.

3) Auriez-vous une solution pour l'ancien mais indémodable «Les Voyageurs du temps ?» Je me fais tuer par les moines lorsque je suis dans le monastère. Ils disent que j'ai violé la règle, mais laquelle ? Aidez-moi car j'aimerais tant voir la fin de ce jeu fantastique aux graphismes incroyables ! Allez, je vous quitte en vous disant merci et encore bravo !

B. Demorgny (Rozoy/Serre)

1) La cause de ce phénomène vient probablement du câble vidéo qui relie ton moniteur au clavier, peut-être est-il foutu ou tout simplement débranché.
2) Change de disquettes!!! pour ce qui est de Storm Master envoie la nous et on te la changera.
3) Il faut que tu suives les moines pour ne pas te faire dévorer, et ne pas aller sur le chemin de ronde (au centre).

LE VISITEUR

Tout a commencé le long d'une rue de Paris alors qu'il cherchait un marchand de journaux pour y acheter une revue généraliste intéressante sur les jeux micro, une revue qu'il ne trouvera jamais. Cela a commencé par un jeune possesseur d'Amiga que la lecture des magazines soi-disant «généralistes» sur les jeux micro avait rendu trop las pour continuer à les lire. Cela a commencé par la découverte d'un nouveau magazine spécialisé entièrement dédié à l'Amiga, jeune, délirant, venu d'une autre galaxie que celle du PC. Les «envahisseurs» sont là ! Vincent, lui, les a vu et il sait qu'il lui faut convaincre des possesseurs d'Amiga incrédules que le bonheur, pour eux, a déjà commencé.
«Par une après-midi écrasante de chaleur, je suis allé voir de plus près cette drôle d'équipe qui est à l'origine du magazine AMIGA CONCEPT. Dès le numéro 43 du Boulevard Jean-Jaurès, à Houilles, des bruits bizarres parviennent jusqu'à mes oreilles. Arrivé devant leurs bureaux, cela s'intensifie. Je pousse doucement la porte vitrée de leurs locaux pour être aussitôt bousculé par un type déguisé en bouffon, une expression de démence peinte sur son visage et qui, après m'avoir beuglé un «TAPETTE» tonitruant en pleine gueule, s'éloigne en courant et en sautillant, tout en bombant le mot «TAPETTE» partout dans les bureaux. Gérard... évidemment. J'aurais dû m'en douter. Apparemment en pleine (nouvelle) tentative d'exorciser ce concept de «TAPETTE» qui l'obsède tant. J'avance prudemment dans le couloir pour me retrouver au milieu d'un beau bordel. Au milieu de tous, Jérôme est en train de proposer à qui veut bien l'entendre de déménager les bureaux dans le café du coin afin d'être plus près du baby-foot et des platrées de frites chaudes et croustillantes qu'il affectionne tant. Isabelle, juchée sur le climatiseur, lit le dernier numéro de «Jeune et Jolie» dont la page titre est : «A la chasse : comment se faire un Chippendale ?» tout en se tartinant le visage de crème solaire. David, lancé à la poursuite de Séverine, gueule comme un Primigenius Taurus : «Fifille... la fifille... jolie... m'la faut... la fifille!» Derrière un ordinateur décortiqué jusqu'au moindre co-processeur, une lampe à souder à la main et le nez plongé dans «la physique quantamétrique», Imré peine sur son projet d'inverseur positronique à flux démantibulé dans une gerbe d'étincelles et alimentaire car le plastique fondu pue à mort. Cyril et Laurent sont lancés dans la création d'une version quelque peu modifiée d'Heimdall II, où le valeureux guerrier viking doit sauvagement se taper, autant de fois que possible, la belle Walyvie qui l'accompagne ; et alors qu'ils sont en train d'achever une partie de la programmation, surgit, tout d'un coup, Gérard dans son costume multicolore de bouffon. Sans crier gare, il attrape l'oreille gauche de Cyril, l'oreille droite de Laurent, les tire l'une vers l'autre, puis il beugle de toutes ses forces un «TAPETTES» expiatoire dans les conduits auditifs des deux malheureux créateurs. Là-dessus surgit Fabien, virevoltant, un accordéon à la main, décidé à initier tout le monde aux charmes subtils de la poésie turque. Fabien, le raide, pour montrer qu'il ne méritait pas son surnom, avait coincé Leyla entre deux chaises et il rejouait, en vrai, la scène du lancé de haches d'Heimdall I, sauf qu'il avait remplacé les haches par ses mains et les ??? par les lolos de Leyla. Et, recroquevillé dans un coin obscur, les pages jaunes ouvertes à «Asiles de fous», Franck, le combiné téléphonique dans une main et l'autre tapant fébrilement un numéro, murmurait d'une voix suppliante : «Saint-Thérèse, faites qu'il y ait encore des places à Ste-Anne...»
Je me suis mis à reculer doucement vers la sortie afin de ne pas perturber les lois étranges qui semblaient régir ce micro-univers en ébullition. Arrivé devant la porte vitrée, je m'apprête à l'ouvrir quand une main gantée se pose sur mon épaule et me force à me retourner. Gérard, un rictus se dessinant d'une oreille à l'autre, me beugle un nouveau «TAPETTE» tonitruant à la gueule, accompagné cette fois-ci par une averse tropicale de postillons. Alors que je m'essuie le visage d'un air pensif, je songe : le génie a malheureusement toujours un prix à payer. J'arrache pratiquement la porte de ses gonds en me ruant dehors. Je m'empresse de m'éloigner alors que deux cars de CRS et trois ambulances de Ste-Anne viennent de prendre position autour du numéro 47-49, du Boulevard Jean-Jaurès. 500 mètres plus loin, j'entends encore : «Ahh... Les TAPETTES !... je vais toutes m'les faire... tas de TAPETTES!... Je vous aurai !»
C'est ainsi que se passa cette rencontre avec ces êtres venus d'ailleurs. J'espère pouvoir y retourner afin d'étudier plus en détail leur façon de vivre et leurs moeurs».

Vincent D. Val-de-Marne

C'était une journée tout-à-fait ordinaire. Les oiseaux chantaient, les voitures roulaient, et le

RIER DES LECTEURS

soleil était présent. Cependant, tout à coup, un incident se produisit dans les locaux d'Amiga Concept.... un être bizarre, je dirais même très impressionant, pénetra dans notre lieu-dit, au sein même de la rédaction. La panique générale s'installa, tout le monde commença à paniquer, Gérard courait dans tous les sens, en hurlant «Alerte les tapettes», Franck, courageux mais pas téméraire, tentait en vain de se cacher sous les bureaux, Jérôme s'enfermait dans son bureau à double tour en proclamant «j'ai du travail à faire, ne me dérangez pas !» (quel beau prétexte). Quant aux autres, saisissant leur courage à deux mains, tentèrent d'approcher cet être venu de nulle part. Les trois superbes nanas, Brenda, Julie et Babette, Heu, je voulais dire, Leyla, Séverine et moi-même l'approchèrent lentement. Ses traits se dévoilaient petit à petit sous nos regards effrayés, il était vert, mesurant à peu près 1,5 mètres, pesant environ 150 Kg, et plusieurs litres de baves sortaient de ses gencives sanglantes. J'approchais ma main près de lui et tentais de lui parler. Il recula d'un mouvement vif, puis s'arrêta. Je renouvelais alors l'opération et cette fois-ci, il ne bougea pas.
Il tenta de s'exprimer et me dit, mot pour mot : «!!!!***??$∞∞». J'hésitais un moment avant de lui répondre, ne comprenant pas un mot de ce qu'il voulait me dire. Il restait à me regarder avec insistance attendant une réponse de ma part. Tout le petit groupe restait immobile, ne sachant pas quoi faire, fallait-il fuir, fallait-il essayer de sympathiser, nous ne le savions pas. Soudain, il s'approcha de nous, et à ce moment-là, sous ses poils immondes (ressemblant notamment à Gérard sur ce plan-là), une plaque portant une inscription se devinait. Nous avons donc pu voir cette inscription, il s'agissait de son nom, il s'appelait Vincent.*

LE CANARDEUR

Bonjour à toute l'équipe,
je fais partie des quelques irréductibles vétérans de la grande époque de l'AMIGA, entre 85 et 90. Je suis toujours fidèle à cette machine et je possède un A500 (1Mo). Je ne rentrerai pas dans l'éternel jeu que représente, pour certains, les guéguerres AMIGA/ATARI/PC. Il me semble utile de rappeler une certaine période où le conflit AMIGA/ATARI atteignait les sommets. S'il est exact qu'à mon sens l'AMIGA est meilleur que son homologue, je pense que nous devrions tous être conscients malgré tout, que cette «confrontation» a été un grand bien pour nous tous, c'est-à-dire Amigaïstes acharnés. Je ne pense pas qu'un engouement tel qu'il y a eu pour AMIGA se renouvelle pour quelque machine que ce soit, et surtout pas vous les PCistes, qui voulez trop vous prendre au sérieux. N'oubliez pas Messieurs les PCistes que si vous existez c'est grâce à AMIGA et puis également à ATARI. 1991-1992, l'ATARI est mort ! Mon oeil, il est toujours là et tant mieux pour eux ! 1992-1994, le PC mange tout ! Mon oeil ! Hormis l'utilisation professionnelle et pseudo-intello-familiale, que vous reste-t-il messieurs ! Jamais vous n'aurez un tel centre d'intérêt qu'ont eu les AMIGA et ATARI. Vous nous avez piqué toutes nos idées (vidéo, sons, musique...). AU SECOURS !! Messieurs, quand je me mets devant ma bécane, c'est pour me détendre et m'évader, et vous ? 1994, adieu Commodore, l'AMIGA est mort ! Ca va pas non ! Tout ça pour vous dire, à toute l'équipe, que j'ai été agréablement surpris par votre revue que j'ai découvert par hasard au n°6. Gardez votre enthousiasme et faites en sorte que l'on ne mette pas à mort l'AMIGA. A 32 ans je ne pense pas faire partie de la majorité d'âge de vos lecteurs. Mais des vétérans comme moi ont débuté au C64, puis A500, et d'ici peu je vais acquérir un 1200. Si vous, vous résistez à l'envahisseur (l'immonde et moche PC), cela prouve que les «anciens» comme moi ont eu raison de choisir AMIGA, il y a bien... des années !

Georges N. (Martinique)

Oui, euh... ton cas n'est pas si grave. Si ta lettre fait ressortir ton actuel état psychologique, on peut y entrevoir également quelques lueurs d'espoir quant à la guérison de ta... Allez, je te dis tout : tu es atteint de Commoroïdes aigües (à ne pas confondre avec les hémorroïdes du même nom !). En fait, pour pouvoir te sortir de ce retour vers l'enfer, après tes dures batailles contre les troupes PCistes coalisées, contre nous avec celle des Ataristes, il suffirait de modérer quelque peu tes propos ! Si tu as tout fait raison de souligner que l'Amiga était largement supérieur au ST (le pauvre est définitivement resté sur le champ de bataille !), je t'apprendrais certainement que le PC est sur le front depuis plus longtemps, mais c'est sûr que malgré les quelques snipers (des traîtres), il n'aura jamais la peau de COMMODORE !
Tous ceux qui désirent envenimer ce débat, à vos fusils !!

Prescription de M.Fabien (médecin de guerre)

P.S : Nous sommes de tout coeur avec toi !!

HOMMAGES ET QUESTIONS

Salut à toute l'équipe d'Amiga Concept.
Si je vous écris, ce n'est pas seulement pour glorifier aveuglement la splendeur divine, et ô combien inégalée, d'Amiga Concept, mais pour assaillir de questions les génies responsables de cette formidable création (un peu de lèche-bottes ça ne peut pas faire de mal...)
1) Qu'est ce qu'un Rom-switcher ?
2) Est-ce que les utilitaires du Workbench 3.0 servant à lire les disquettes au format PC (beurk...) fonctionnent sur A600.
3) Le pavé numérique fait cruellement défaut à l'A600 pour certains jeux. Existe-t-il une combinaison de touche pour le remplacer ?
4) Est-ce que les extentions transformant l'A600 en A1200 valent le coup ?
Sur ce, je vous souhaite une très longue vie.
Bonnes vacances les tapettes.

Laurent K (le destroyer de PC)

Pas mal la technique, tu lèches un bon coup la rédac' et tu poses les questions ensuite. Et bien tu as raison, les tapettes que nous sommes adorent se faire.... C'est donc avec une certaine excitation que je vais répondre à tes questions, mon petit Lolo d'amour.
1) C'est un bouton permettant de passer d'un système à un autre.
2) Evidemment.
3) Négatif.
4) Non, fais comme tout le monde, achète un 1200.

UN DEMOMAKER

Cela fait plaisir de voir des passionnés s'activer comme cela sur notre machine préférée. Etant moi-même démomaker et rédacteur dans un fanzine sur disquette. Nous en sommes au numéro 3, qui a 6 mois de retard (pardon à tout ceux qui l'attendent), mais il doit sortir sous peu. Votre mag' est vraiment très bien, félicitations. Venons-en aux faits, j'avais quelques questions à vous poser :

1) Qu'est devenu la société Cinemaware dont j'ai la majeure partie des titres qui sont sortis, ont-ils réintégré une autre boîte de jeu ?
2) Pourquoi ne pas donner des conseils élémentaires pour éviter de fusiller sa bécane, car pour le moment c'est vraiment pas conseillé.
3) Faisiez-vous vous-même partie d'un groupe de démomaker avant Amiga-Concept ?
4) Le 500 est-il définitivement enterré ?
5) Pourquoi les boîtes de jeux n'utilisent-elles pas des logiciels comme ADpro pour convertir des graphs 256 couleurs en 32 pour Amiga 500-600 (jeux PC par exemple). Cela nous éviterait de voir des conversions pourries du genre Dpaint.
6) Dans quels pays trouve-t-on des Amiga ?
7) Pourquoi ne pas racheter Commodore ?
8) Pourquoi la rédaction n'est-elle pas faite que de filles ?
9) Pourquoi votre mag' ne fait-il pas 200 pages en A1 (!) avec 4 disquettes à 20 Frs ???
Ca y est, j'ai fini, bonne continuation.

Sébastien (Scey/Saîne).

1) Cinemaware ne sort quasiment plus de jeux sur Amiga.
2) Les conseils élémentaires sont donnés en partie dans le coin des bidouilles. Mais pourquoi ne pas le faire de façon plus approfondie.
3) Non, personne ne faisait partie d'un groupe démomaker, en revanche certains travaillaient dans un Fanzine du nom de Furax.
4) Malheureusement, l'Amiga 500 est définitivement enterré et ce, depuis environ un an.
5) Parce que c'est comme ça.
6) On peut trouver l'Amiga dans pratiquement tous les pays d'Europe.
7) Bah quoi, t'es pas au courant ? On est en train de le faire, mets-toi à la page mon vieux !!!
8) Bon allez, je vais tout avouer, figure-toi que tous ces mecs qui on l'air pourtant assez virils sont, en réalité, des travelos. Et même qu'ils se sont tous fait poser des prothèses. En particulier Gérarillette euh... Gérard qui s'est fait des implants de poils sur le torse, pour faire plus mâle !!!!
9) Effectivement, on a projeté de faire une nouvelle version du mag', on compte justement rajouter 100 pages en A1 avec 4 euh... 6 disquettes à 20 francs. Au fait, j'allais oublier, prochaine sortie le 1er janvier de l'an 3049. En ce qui concerne ton fanzine, fait-le nous parvenir. Peut-être, je dis bien peut-être, que l'on pourra te faire de la pub.

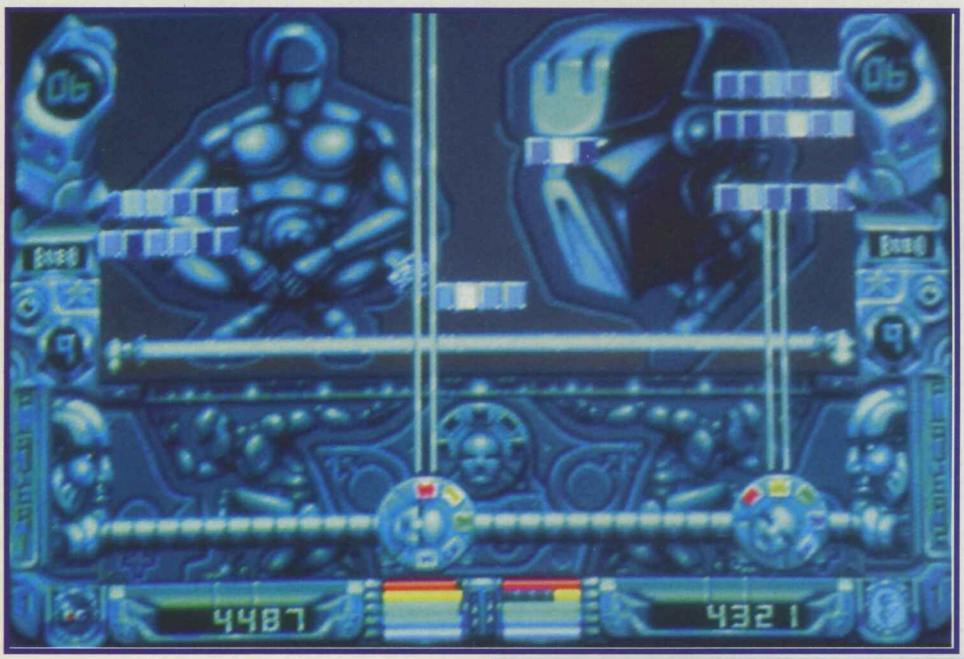
LA DISQUETTE
D'AMIGA CONCEPT



Ce mois-ci, dans notre disquette, il y en aura pour tous les goûts. Que ce soient les amateurs de jeux faisant appel à la matière grise ou à la gachette tout le monde y trouvera son bonheur :

VITAL LIGHT :

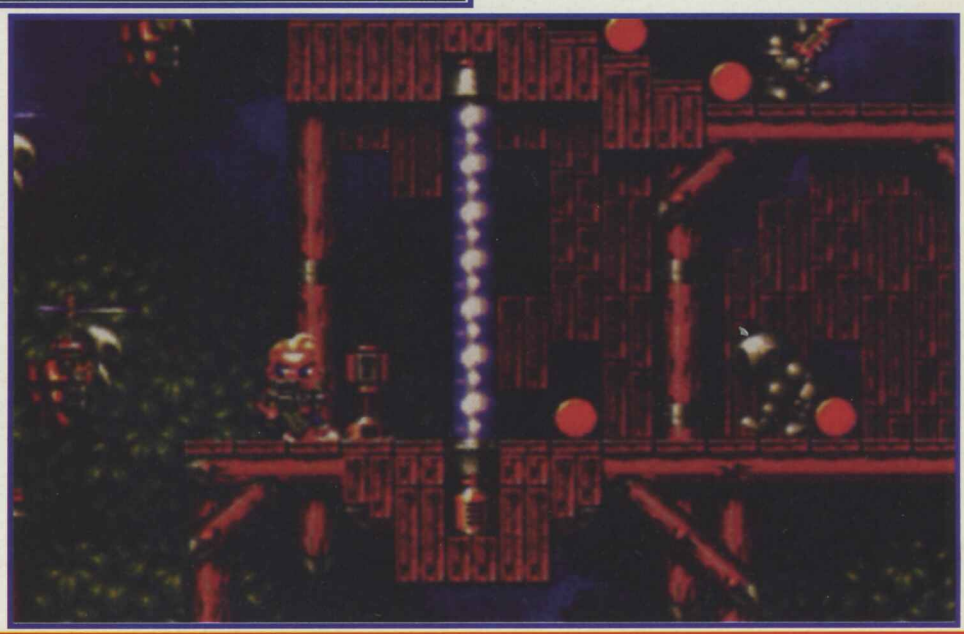
Testé dans ce numéro, le jeu de Millenium, même s'il n'a pas renouvellé le genre a conquis les vrais amateurs de jeux de réflexion dans la rédac'. Comme tous les grands classiques, les règles sont très simples : votre «personnage» ne peut se déplacer que latéralement (oui, oui, c'est la chose en bas de l'écran). Des barres multicolores tombent du ciel et se désintègrent lorsqu'elles touchent le laser. Là c'est lorsqu'on ne fait absolument rien, c'est tout ce qu'il faut éviter si vous ne voulez pas perdre. Ces barres de petits carrés ont en règle générale une couleur dominante. Au plus vite vous devez donc repeindre les cases intruses (bizarre comme adjectif, mais j'ai rien trouvé d'autre) à l'aide de votre faisceau lumineux. Pour le déclencher vous allez vers le haut et pour choisir votre couleur de peinture c'est FEU + Dr ou Ga. Et surtout Self-control (c'est dur quand on perd, je sais !)



RUFF'N TUMBLE :

Après un bon exercice cérébral, rien ne vaut un petit peu d'action. Attention pas avec n'importe quoi, le dernier Renegade ! D'ailleurs, entre paranthèses, ils n'ont pas eu le temps de nous envoyer notre version personnalisée et bien on a décidé de mettre la version d'une revue étrangère qu'on avait reçue avant, tellement ça nous a plu ! C'est certainement un futur hit, foi de Concept ! Votre Kid doit s'amuser à dégommer tout ce qui bouge mais faîtes gaffe, les autres ne se laisseront pas faire. Vous pouvez tirer dans toutes les directions (en restant appuyer sur le «fire» et en allant dans une direction), sauter, vous accroupir, et ce ne sera pas de trop ! Dernier conseil, évitez de rester appuyer sur «fire» trop longtemps, votre fusil chauffe rapidement et la vitesse de tir ralentira ! Allez, j'y retourne tout de suite. BANZAIII !!!

Comme le mois dernier, on vous a mis en cadeau bonus deux petits gadgets, un décentralisateur d'écran et un curseur ping-pong. Ca ne sert absolument à rien mais ça nous fait rire (un peu comme un PC en quelque sorte !)



PA

VENTE

(06) Vends Amiga 500 1 Mo + moniteur 1085S + 2 Joysticks + Nombreux jeux et utils (Dao, Pao, Mao) + imprimante jet d'encre N&B + prise midi + clavier D10 ROLAND + lecteur externe 3,5p + cable minitel. Prix interessant. Tel : 93.35.36.20 (soir)

(15) Vends jeux. Syndicate 150 frs. Amos 150 frs. Achète jeux de rôle. Vends jeux SNES entre 200 et 250 frs. Recherche carte FMV pour CD32 pzas cher. Tel : 71.47.33.15 Estival Jean. Bapmiste Vercueres 15250 LAROQUEIEILLE

(29) Vends jeux Amiga 500/A1200 a très prix. Envoyer 1 disk pour liste. Contact très serieux. GUICHOUX Nicolas 1 Rue des ormes 29600 PLOURIN LES MORLAIX

(31) Vds Amiga CDTV avec 13 logiciels au prix sacrifice de 1500 frs. Tél : 61.90.15.52

(33) Vds A500 1 mo + montiteur 1084 S + nb jx et utils. Emb d'origine + cordon peritel. Le tout 1990 frs. Tel : 57.84.44.52. Demander Steph

(33) Vends A2000B + souris + Joystick + livres + 70 utilitaires. Prix 2000 frs a débattre. Tel : 56.45.38.64

(34) Vends adaptateur DB23DB15 pour conecter un moniteur multisynchro sur A1200 reducteur DB23-RVB>>> DB15VGA neuf. Tél : 67.62.04.50 demander Emmanuel.

(37) Vends Génésia, K240, Heimdall 2 pour Amiga 500. 150 F chacun ou 400 frs les trois. Tél : 47.50.88.03 après 17h30 la semaine.

38) Vends Amiga 500 + HD A590 + ecran + 100 disk + Dpaint 4 + Adpro + Dss + Ppge + fanta 5. 3000 frs. Tél : 74.95.60.34

(50) Echange heimdall 2 contre universe ou King Quest 6 ou beneath steel sky. 33.90.91.20 ou Gauthier Arnaud. 2 Hlm le cedre 50400 Granville. Cherche fanz nombreux ou papier A600.

(51) Vends originaux : 3D construction kit 2 (francais), notice + video VHS.Jeux : Mortal Kombat, Amos Compiler, music tracker (88 voix) bas prix a débattre. Très serieux. Pierre au 26.82.94.73.

57) Vends A1200 DDur 80 Mo, moniteur 1083S, carte mémoire 4 Mo 32 bits, digitaliseur sonore et plus de 200 logiciels de jeux et utilitaires. 5000 frs. Tél : 87.58.14.47

(73) Cause vente A1200 vends lots de jeux Amiga 500/A1200 à prix attractifs. Me contacter au 79.85.61.32

(75) Vends A600 + joy + jeux 1500 frs. Tel : 47.55.61.09

(76) Vends A600 + manettes + 50 jeux prix 1500 frs. Achete A1200. Christophe 35.86.51.47

(77) Vends neuf avec boites : M1 tankplaton, harpoon : 150frs. Piece-Goblins, Dominium : 100 frs. Infofile : 200 frs. Battle isle, compile kick off : 120 frs. Pool of darkness-realms : 100 f. Vroom 80 f. Golden axe 50 frs etc... Christian au 60.65.53.58

(78) Vends Amiga 500 (93) 1 Mo + 1 joy + nombreux jeux. Prix 1500 frs. Tél : 34.84.67.41

(78) Vends Amiga 1200 1 Mo + joy + souris/écran couleur 10835 + disquettes a 2000 frs à débattre. Moyon Bruno Houilles 78800. Tél : 39.68.22.91

(81) Vends sur Amiga 600. 3 jeux originaux jamais servis car offerts en double. Eye of beholder 2 + great court 2 + world cup USA 94 a 250 frs ou vente separement a 100/disk. Vds aussi sur md sega lost vikings jamais utilisé a 150 frs. Contacter sylvain au 63.75.71.30

(91) Vends Amiga 1200 HD60 moniteur, imprimante, lecteur externe, manette, nombreux jeux, uils, demos. Le tt en tbe et sous garantie. 5500 frs. Tel a David au 60.86.86.80

(91) Vends Amiga 1200 + DD210 rempli + 2 eme lecteur + nombreux jeux + nombreux revues + tapis + disks vierges. Tél : 64.96.44.18. Prix 5000 frs.

(91) Vends jeux originaux sur Amiga. Legend of Kyrandia : 250 frs (vo). Robocop 3 : 200 frs. Prix à débattre. Contacter Nono au 64.95.53.18

(92) Vends Lecteur CD Discman Toshiba XR-9541 - 1500FF, Carte SCSI-1 Oktagon 2008 (pour A2000,A3000,&A4000) - 1000FF, Scanner Alfa-Data 256 niveaux de gris - 1200FF, Disque dur IDE 3.5» 120Mg - 1200 FF, Souris Logitech PC 9 Broches - 250FF, Enceintes Multimédia Sub-Logic 2 X 5 Watts - 250FF, / Tél : 47-37-81-66 après 20 heures. Demander Daniel.

(93) Vends Amiga 1200 + Ecran couleur SC1425 + 130 disks + imprimante post script + souris + pad. Le tout 4500 frs. Vends pour amoureux ordinateur EXL 100 + 5 C[illegible]ouches + modem + lecteur k7 de jeux et educatifs TB pour les plus jeunes. Le tout 800 frs. Contacter Serge au 48.57.23.71 après 20h00

(95) Vends Amiga 1200 Ram 2 mo DD 80 mo Rom 1.3 (disk) + acc (jeux, utils, joys...) Tél : 39.64.92.94

(95) Beneath a steel sky : 150 f. Starlord ; 150 f. Les deux à 290 frs. Tél : 34.14.14.60 (20h00)

ACHAT

(14) Recherche éditeur de secteur, DP + contact pour Ishar 3. Achète jeux. Téléphoner au 31.90.03.79. Demander Christophe le week-end.

(21) Achète la bible de l'Amiga tél : 80.22.16.25

(35) Recherche clavier pour A500. Tél : 99.52.65.48

(62) Achète A1200. Prix raisonnable. Tél : 21.37.86.88 (Après 17h00).

(62) Achète jeux sur Amiga CD32, 100 frs le jeu + frais de port compris. Envoyer listes a Mr Yann Arsenne 2 impasse de la poste 62158 L'ABRET. Tél : 21.48.28.29

(77) Achète jeux surtout les news. Envoyer listes et coordonées. Si les prix sont intéressants, réponses assurées. Ecrire a KOUHOU ALI 753 rue de la Pipe-Souris 77350 Le Mee sur Seine

(92) Recherche oldies sur Amiga (Powerdrom, Speedball, Stunt car Etc...) A bas prix. Contacter David au 46.30.42.32 le soir.

(92) Recherche news sur Amiga. Achète aussi disque dur pour Amiga 1200. Contacter Guillaume Foeillet 178 Bd Voltaire 92600 Asnières ou au 47.33.39.39

(93) Achète-echange jeux à très bas prix jeux de rôle ou aventure sur A500. Tel : 48.30.83.53 ou travail de 9h00 à 17h30 tel : 46.75.11.75

CONTACT

(26) Cherche contacts serieux sur A500 ou A600 envoyer liste à Salles Yoann Le Belinerie Rte de St Donat No 13 Réponse assurée. Achète jeux à bas prix.

(42) Recherche contacts sur A1200. Ecrire à Lodovic DEZAYE St Vincent de Boisset «Les Rippes» 42120

(49) Recherche contact durable et serieux sur Amiga 500 +. Envoyer liste a Breheret 43 rue Marechal Leclerc 49440 LANDE ou téléphoner au 41.92.75.63 demander Renaud

(59) Vds DD IDE 2.5P 60 mo TBE garantie 1 an + d7 installation 3.0 + nappe + notice + divers DP à 1000 frs. Tel : 20.53.42.13 après 18h00

(59) Recherche contacts sur Amiga 500/600 pour échanges jeux, utilitaires. Ecrire a Glorieux Yann, 71 Résidence les Marlières 69552 LAMBRES

(62) Vds A500 2 mo + moniteur couleur philips + imprimante citizen 1200 + manette + chaine hifi + 500 d7 (jeux, utilitaires, démos) + 1 original. Prix 5000 frs à débattre. Tel : 21.28.48.88

(62) Cherche Contacts sérieux sur A500 et vends jeux de 50 a 200 frs. (originaux). Tel : 21.28.48.88. Watteble Stéphane 409 Rue Florent Evard 62430 SALLAUMINES

(71) Recherche contact pour mordus de la simul de pilotage sur A500 + et A1200. Poss nb jeux. Ecrire à Dorey Simon 163 Route de Chalon 71270 TERRANS (Rép. assurée)

(77) Vente de jeux achetés a partir de 100 frs dont prince of Persia, Street fighter 2, St dragon, Indianapolis 500, tortue ninja et compolation the dream team. Tel : 64.41.80.61 demander Alexandre.

(78) Recherche cassettes audio des chansons de Dorothée, et enrégistrement de son émission en son Dolby THX quadri pistes laser. Contacter Franck à la rédaction.

(89) Graphiste/scénariste amateur recherche programmeur A500 (1 mo) dans l'yonne. Demander Cyril au 86.35.22.92 le week-end.

AUTRE

(26) Vds Game-gear + 2 jeux (mortal kombat, Sonic 2), adaptateur secteur pour 650 frs. Tél : 75.90.86.39 après 19h00.

(31) Vds C64 clavier, lecteur disques imprimante prix 1500 frs. Tbe a débattre. Tél : 61.82.94.85 (repondeur)

AMIE LE PRO.

10 ans d'expérience

11 Bd Voltaire - 75011 PARIS

Tél.:(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h - 12h30 / 13h30 - 19h00

GARANTIE 1 AN — Pièces et mains d'œuvres

CREDIT 4 MOIS — Gratuit après acceptation du dossier

CADEAU 2 JEUX — Pour tout achat d'un ordinateur

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge	220
512 Ko avec horloge	270
1 Mo s'accouple avec 512 K	490
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
AMIGA 600	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
2 Mo PCMCIA	960
4 Mo PCMCIA	1490
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 + change kickstart	
Boîtier seul	990
170 Mo + 0 Ko Ram	2290
210 Mo + 0 Ko Ram	2490
340 Mo + 0 Ko Ram	2690
2 Mo de Ram	300
AMIGA 4000	
210 Mo	1390
340 Mo	1590
AMIGA 1200	
Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
Disque dur 3" 1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

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

0 Mo	1 Mo	2 Mo	4 Mo
590 F	**1190 F**	**1490 F**	**1690 F**

DISQUE DUR INTERNE

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

60 Mo	80 Mo	120 Mo	210 Mo
1090 F	**1390 F**	**1790 F**	**1990 F**

DISQUE DUR EXTERNE

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

210 Mo	250 Mo	340 Mo	420 Mo
1890 F	**1990 F**	**2190 F**	**2490 F**

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 3" 1/2 pour A 1200 - Livré avec câble et notice.

245 Mo	340 Mo	420 Mo	525 Mo
1590 F	**1790 F**	**1990 F**	**2290 F**

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	100
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	320
Trackball	390
Crayon-Souris	300
Multistart 500 +	280
Multistart 600	320
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur 2" 1/2	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200	470
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	NC
Interne A 500	480
Interne A 2000	560
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio Plus	690
Home Music Kit	240
Interface Midi	200
Megamix Master	350

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
Multiscan	2990
SVGA 14"	1690

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris	1590
Scanner Couleur	2490

VIDEO

GENLOCK	
G Lock	2490
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB -1200	3490
VIDI AMGA 12	890
DCTV	1990
VIDI 12 RT	1590
VIDI 24 RT	1990

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	990
STAR LC 24-100	1290
STAR LC 24-200 C	2290
STAR SJ 144	3990
CANON BJ 10 SX	1390
CANON BJ 200	1890
CANON BJ 600 C	3990
H.P Deskjet 520	2090
H.P Deskjet 560 C	3990
H.P Laser JET 4L	4690

MODEM

Sporter 14400Bd	NC
Supra Fax V32	2790

CARTE ACCELERATRICE

A 1290 Turbo 2 4 Mo	3990
M 1230 Turbo 0 Mo	1590

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 1200



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

2490 F

60 Mo	**3590 F**
80 Mo	**3890 F**
120 Mo	**4190 F**

Disponible

AMIGA 4030 et 4040



4030 Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

4040 Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponibilité nous consulter

PROMOTIONS

PACK VIDEO

GLOCK + SCALLA TITLER	~~2880 F~~	**2590 F**
G ST 40 AF + SCALLA TITLER	~~2540 F~~	**2190 F**

PACK PHOTO

VIDI 12 RT + CINEMORPH	~~2180 F~~	**1790 F**
VIDI 24 RT + CINEMORPH	~~2580 F~~	**2190 F**

PACK MUSIQUE

HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI	~~440 F~~	**320 F**
DSS PLUS + INTERFACE MIDI	~~890 F~~	**750 F**

PACK OVERDRIVE CD

LECTEUR CD ROM + 3 CD DP	~~2887 F~~	**2290 F**

OPERATION REPRISE

Votre AMIGA 1200

1500 F

pour tout achat d'un AMIGA 4000 ou d'un PC COMPATIBLE

OCCASIONS

AMIGA 500	**900 F**	Moniteur 1083S	**900 F**
AMIGA 600	**700 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**

AMIGA 1200 1600 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

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD JEUX DEMOS ET UTILITAIRES

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

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 / CR 70 F en sus.

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

❑ Carte club AMIE

Date : Signature

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



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

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

UTILITAIRES DIVERS...

2260 - Astrologie v4.1Démo : Logiciel d'astrologie en Français très complet ! (2.x/3.x).
2325 - SuperDuper v3.10 : Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc.. des disquettes - **DiskSalv 11.28 :** Permet de récupérer des fichiers effacés ou endommagés (2.x/3.x).
2327 - MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x)+ disque dur
2463 - AIBB v6.5 : Pour tout savoir sur votre config. tester et comparer sa vitesse avec d'autres...
2466a&b - Pack Antivirus (2 disquettes) : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces. (2.x/3.x)
2467a,b&c - Pack Compatibilité (3 disquettes) : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu'avec des machines plus anciennes. Convient aussi pour les l'A500+/600. (2.x/3.x)
2469a&b - MagicWB_Icônes (2 disquettes) : Des dizaines d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB. On y trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. (2.x/3.x).
2470 - MagicWB_Patterns : Des fonds d'écran complémentaires aux couleurs de MagicWB. (2.x/3.x)
2471 - ABackup v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version français).
FF872 & FF873 - ToolManager v2.1 (2 disquettes) : Gestionnaire d'applications pour le Workbench. Ce logiciel très populaire ne mérite que des éloges. Disque dur indispensable, doc en Français. (2.x/3.x).
DPAT62 - AmiTEL v1.10 : Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture, imprime, etc... Le minitel enfin en couleur sur votre Amiga ! (2.x/3.x).
2530 - MathPlot_v2.12 : Utilitaire pour tracer des fonctions mathématiques... (2.x/3.x).
2531 - MTrainer_v1.2 : Vous permet d'apprendre facilement le code morse (2.x/3.x).
2534 - MagicWB_Icônes (suite) : Encore de nouvelles icônes pour le fabuleux MagicWB. (2.x/3.x).

UTILITAIRES GRAPHIQUES...

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

UTILITAIRES MUSICAUX...

2117a&b - Eagle Player (2 disquettes) : Sans doute le meilleur joueur de modules Il reconnaît presque tous les formats de modules et reste très simple d'emploi...
2365 - ProTracker v3.15 : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu.
2472 - SoundMachine v1.0 : Permet de lire, convertir et sauver les sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
UGA40 - Pro-Wizard v1.5 : Convertit les modules NoisePacker, ProPacker, etc... en ProTracker.

BUREAUTIQUE & GESTION...

FF972 - QuickFile_v2.02 : Une base de données puissante, configurable et très simple à utiliser !
2529 - VideoMaxe_v4.33 : Le meilleur utilitaire pour gérer vos cassettes vidéo... (2.x/3.x).
2533 - Catalogage : Des utilitaires pour créer rapidement un catalogue de vos disquettes. (2x/3.x)
SH641 - DiskLabel v1.1 : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement.
SH1176 - Budget v6 (2.04.6f) : Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes...
SH1724 - DP Managing v3.11 : Base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de CD, logiciels, cassettes audio, etc... (2.x/3.x) + disque dur.
SH2278 - Association 1901 : Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association.
SH2520 - Gestion Bancaire v3.0 : Un nouveau logiciel en français idéal pour gérer votre compte bancaire.

IMAGES 24 BITS - AGA...

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

2452 GOLDEN JPEG COLLECTION #20
2453 GOLDEN JPEG COLLECTION #21
2454 GOLDEN JPEG COLLECTION #22
2503 GOLDEN JPEG COLLECTION #23
2504 GOLDEN JPEG COLLECTION #24
2505 GOLDEN JPEG COLLECTION #25
2506 GOLDEN JPEG COLLECTION #26
2507 GOLDEN JPEG COLLECTION #27
2511 GOLDEN JPEG COLLECTION #28
2512 GOLDEN JPEG COLLECTION #29
2513 GOLDEN JPEG COLLECTION #30

DEMOS SPECIAL AGA...

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

TRES CHAUD !

2510a,b,c&d - SCENARIOS-X : Slide-show très très hard en quatre disquettes. Les photographies sont de très bonne qualité et en 256 couleurs. Pour Amiga 1200 /4000 uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans.
693 BNK STAG II - 848 BNK STAG III
1124 - BNK STAG EXTRA : Les BNK STAG contiennent des animations X issues de divers films. Strictement interdit aux moins de 18 ans.
SH2400a&b - Schemat'X Collection : Idées de 360 positions X sous forme de schèmas. (2.x/3.x). Plutôt amusant et Interdit aux mineurs.

UNITED GRAPHIC ARTISTS (UGA Newsflash)...

De superbes modules de musique rigoureusement sélectionnés parmi les meilleurs. Pour un confort maximum, les disquettes sont amorçables et un joueur de modules exclusif UGA est fourni.
UGA43&44 - Music 11 & 12 - Elef Tsiroudis 1 & 2
UGA45 - Music 13 - Jari Lähteïnen 1
UGA46&47 - Music 14 & 15 - Kim M. Jensen 1 & 2
UGA48 - Music 16 - Vincent Voois 1
UGA51 - Modules 7 - **UGA52 -** Modules 8

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

LE TOP DES JEUX...

Les jeux sélectionnés ci-dessous sont compatibles avec tous les Amiga (1 Mo et plus) sauf indication contraire dans le commentaire. Vous découvrirez deux autres jeux ou plus sur chacune des disquettes....

AS024 - NEBULA : Superbe Shoot'Em Up en 3D !!!
AS051 - FIGHTING WARRIOR : Superbe jeu de Karaté pour affronter l'Amiga ou jouer à 2...
AS076 - CUBUS : Un Tétris vraiment hors du commun où les différents éléments sont en 3D !
AS079 - BOULDERDASH COLLECTION II : Il faut ramasser des diamants. (4 jeux différents en 1) !
AS086 - LEGEND OF LOTHIAN : Jeu d'aventure graphique+texte (anglais). Visitez des châteaux, etc...
AS094 - GIDDY : Vous devez prendre différents objets plus ou moins utiles sur votre route...
AS099 - GRIBIT : Vous devez manger tous les fruits mais les autres vous en empêchent...
AS122 - PROJECT BUZZBAR : Il faut détruire tous les vaisseaux aux alentours...
AS165 - DEPTHCHARGE : Détruisez les sous-marins ennemis qui croisent... Visez juste !
AS169 - PEEBEE : Shoot'Em Up classique où votre héros est représenté par une petite abeille...
AS170 - BETTER DEAD THAN ALIEN : Jeu de type Aliens de conception tout à fait nouvelle. A voir !
AS171 - AMOSTEROIDS : Un Shoot'Em Up où vous devez détruire les météorites avant qu'elles ne vous percutent.
AS172 - SCORCHED TANKS : Visez au plus juste pour détruire vos ennemis... Excellente réalisation !
AS173 - ORK ATTAK : Défendez votre château assiégé par l'ennemi...
AS174 - METOGRAASP : Vous pilotez une navette dans un système en 3 dimensions.
AS175 - MATRIX BLASTER : Jeu dans le style de Tron. La difficulté réside dans le fait qu'en passant d'un tableau à l'autre, vous devez affronter 2 puis 3 adversaires et ainsi de suite...
AS176 - SPORT CHALLENGE / SPRING EDITON : Pour les sportifs : la natation, le balle trap, la gymnastique, le tir à l'arc...
AS177 - GORF : Un clone de Space Invaders très amélioré... 5 types de jeux en 1 !
AS178 - COOKIE : Aidez votre cuisto à préparer ses bons petits plats. **OXO 3D :** Jeu de morpions en 3D.
AS179 - SUPER OBLITERATION : Superbe Shoot'Em Up où il faut détruire des cibles qui se multiplient...
AS181 - MUTANT PENGUIN : Aidez votre pingouin à détruire ses ennemis.
AS182 - COLONIAL CONQUEST : Gérez votre planète afin d'accroître votre population, de développer vos usines et votre technologie pour enfin vous permettre de partir à la conquête des autres planètes.
AS183 - IMPERIAL : Jeu de réflexion de type Shangaï. Plusieurs formes de tableaux sont disponibles : Taïpei, Pont, Carré, cube, Dragon, Château.
AS184 - TANK N STUFF : Bataille de chars. 4 joueurs possibles.
AS185 - METAL MOTION : Jeu violent où vous devez tuer vos ennemis qui arrivent face à vous.
AS186 - JELLY QUEST : Vous devez délivrer votre petite amie qui a été kidnappée...
AS187 - SNACKMAN : Nouveau clone de PacMan... Très belle réalisation avec une musique sympa !
AS188 - FORTRESS : A bord de votre char vous devez effectuer diverses missions, mais attention vos ennemis sont nombreux (chars, canons, avions, etc..).
AS189 - ULTRABALL : Excellent casse-briques... Beaucoup d'options de couleurs, de sons... et de Fun !
AS190 - GRAVITY FORCE II : Déjouez les effets de la gravité tout en affrontant votre adversaire !
AS191 - BLACK NEBULA : Vous devez détruire tous les objets avant qu'ils ne vous percutent.
AS193 - SUPER TOMCAT : Dans ce Shoot'Em Up, vous pilotez un chasseur TomCat et vous devez détruire des avions, bateaux, etc...
AS194 - AUTOMOBILES : Génial ! Essayez de conduire ce petit bolide. (Vu de dessus)...
AS195 - GALAGA DELUXE II : Version AGA du plus célèbre Shoot'Em Up du DP.
AS196 - STREET SPEED : Sur un circuit très sinueux, vous conduisez un bolide en pleine nuit. Seuls le marquage au sol et quelques panneaux vous permettent de vous diriger..
AS197 - OVERLANDER : Très bon jeu du style Moonstone. Avec votre véhicule lunaire vous devez bondir pour éviter les différents pièges et scruter le ciel car le danger peut venir de là aussi !
AS198 - PUSH : Jeu de réflexion dans lequel vous devez ranger des cases dans des endroits respectifs... sans bloquer les issues...
AS199 - POPCORN : Un équivalent DP de Clown'O'Mania...
AS200 - BATTLECHIPS : Jeu de bataille navale dans sa conception touché, coulé. A vous de placer vos navires sur une grille et ensuite de couler les bateaux de l'adversaire en indiquant les cases à viser.
AS201 - DIZZY LIZZY : Jeu de type Mine Runner. A chaque déplacement vous mangez un diamant et les pierres et bombes s'écroulent... Attention donc de ne pas vous faire écraser...
AS202 - TOY BOX : Vous devez ramasser des objets aux quatre coins du tableau. Vous pouvez aussi pousser des briques aux bons moments afin d'écraser les monstres qui essayent de vous attraper.
Le jeu que vous recherchez n'est pas ici ? Nous l'avons certainement. Contactez nous !

CD ROM

* = Compatible CD32

17 Bit Collection #1	299 F
17 Bit Collection #2	199 F
AMIGA TOOLS	249 F
AMINET	149 F
AMINET 3	119 F
AMOS-DP CD	199 F
AUGE/Cactus CD	199 F
CD-DEMO 1 ou 2*	199 F
CD-DP 1, 2, 3* ou 4*	199 F
CD EXCHANGE 1*	199 F
Clips Arts & Fonts	299 F
Deutsche Edition	299 F
EUROSCENE 1	149 F
FROZEN FISH	199 F
GIGA PD	399 F
GIGA PD Update	139 F
GRAFIK CD 1 ou 2	149 F
GOLD FISH	249 F
IMAGINE CD	399 F
Insight Dinosaurs*	399 F
Insight Technology*	399 F
LOCK'N'LOAD*	199 F
Meeting Pearls 1	119 F
MEGAHITS 1 ou 2	319 F
Multimedia Tool Kit*	199 F
NETWORK CD*	199 F
PANDORA'S CD	99 F
QUICKFORMS CD	299 F
SAAR/AMOK CD	229 F
RAYTRACING CD	199 F
WS - ClipArt CD	149 F
WS - Fonts CD	149 F
WS - Sound Terrific	249 F
Pour Adultes Uniquement :	
SEXUAL FANTASY*	299 F
Pour CD32 & 1200 PCMCIA :	
Emerald Mine CD	149 F
NowGames 1,2 ou 3	199 F
PHOTO LITE	490 F
Prey Alien...	299 F
SunFly Karaoké (5 volumes dispo)	399 F
VIDEO CREATOR	399 F

LECTEURS & CABLES :	
Overdrive CD (1200)	1.990 F
Overdrive CD+2cd	2.490 F
Câble Sernet (CD32)	239 F
Câble Parnet (CDTV)	239 F

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 :

3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour 15 commandées.

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

No de réf. des disquettes ou titre des CD : _____

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

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.
CB ! _____ ! _____ ! _____ ! _____ ! Exp ! _ ! _ !

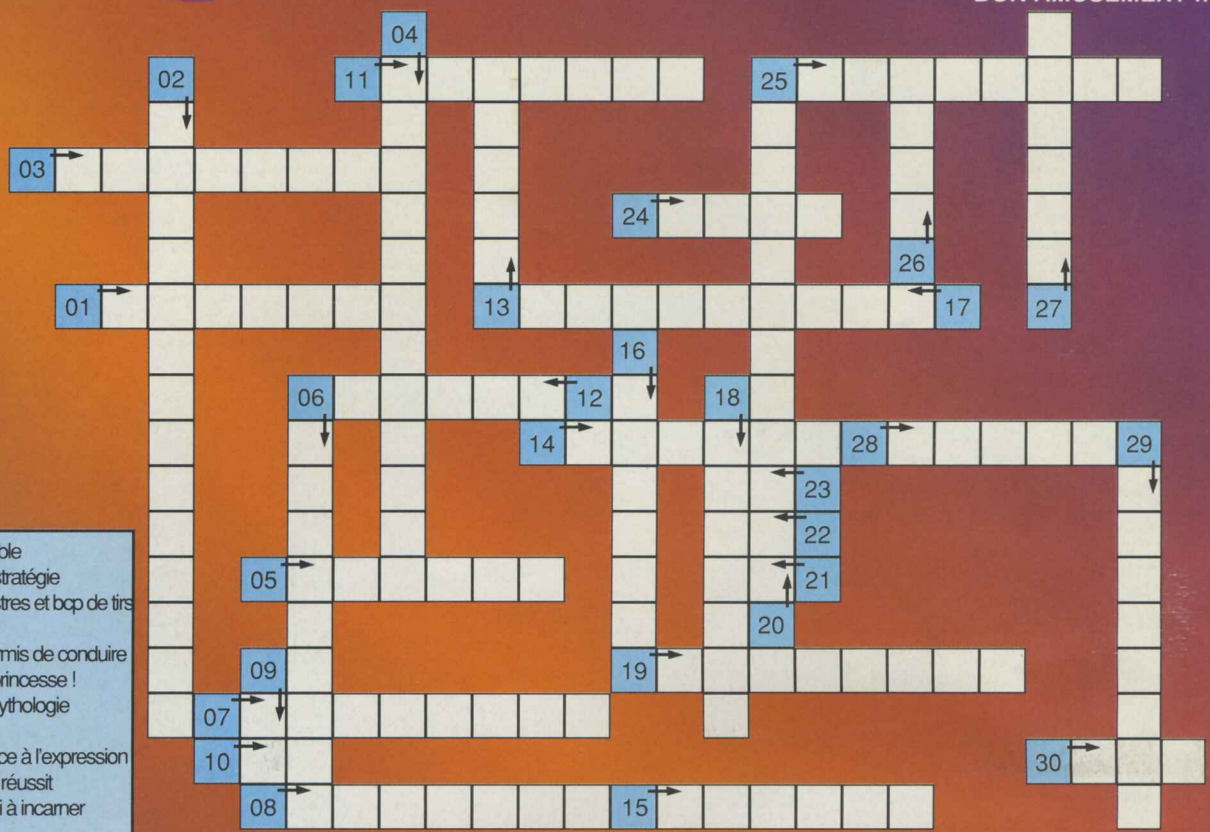
Amiga Concept **10.1994** - Les marques citées sont déposées. Règlement par CB : 100 Frs minimum.

AMIGA MAGIC

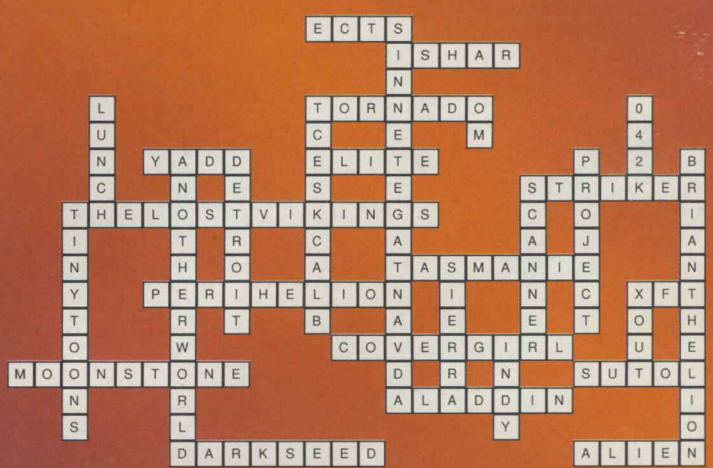
Beaucoup moins de réponses que pour le dernier numéro, mais la rentrée des classes à mobilisé et même monopolisé votre matière grise. Que choisir comme fournitures : trousse en peau de Zibi, cahier de textes recyclable pour les présumés redoublants, et la gomme parfumée à la semence de coyote. Maintenant que vous avez vidé votre tirelire pour exhiber fièrement les gadgets issus de certaines séries télévisées (Deuxième Bisou, Craignos Models, Alien et les gars cons), nous allons voir si votre connaissance du monde Amiga n'a pas été décimée par tous ces soup-opéras. Ici, pas de place pour les rires crétins rajoutés à la pelle, c'est du sérieux. Des lettres, des mots, des phrases et surtout des jeux à gagner comme pour nos deux derniers vainqueurs :

- Tissot Jérôme de St Etienne de Laines
- Stern Christophe de Verneuil sur Avre

BON AMUSEMENT !!!



01	Plates-formes	Elle est impossible
02	Simulation de foot	Egalement de stratégie
03	Beat'em up	Avec des monstres et bcp de tirs
04	Action / Stratégie	Vive le sergent
05	Divers	Il passe son permis de conduire
06	Aventure	Avec une jolie princesse !
07	Jeu de rôle	2 héros de la mythologie
08	Simulation	De vol
09	Divers	Donne de la force à l'expression
10	Divers	Personne qui à réussit
11	Wargame	On choisit un roi à incarner
12	Arcade	Très sexy
13	Aventure	C'est un sorcier, il porte son prénom
14	Plates-formes	Bloqué, soucoupe en panne
15	Plates-formes	Il a été utilisé pour faire la carricature de Jérôme
16	Réflexion	Vous dirigez un groupe de tordues préhistoriques
17	Divers	Une preview du N°5
18	Simulation	Vous pilotez un hélico
19	Plates-formes	Un monde de glace
20	Stratégie	Jeu offert dans le N°6
21	Divers	Symbole chimique du strontium
22	Divers	Négation
23	Divers	La cinquième symphonie de beethoven était en .... mineur
24	Plates-formes	Il était une fois l'histoire de Zooz, Zoon et ....)
25	Plates-formes	Clutch Gable
26	Salon	3 tapettes y sont allées
27	Divers	Il entâme un régime
28	Course	Vroom vroom .....
29	Arcade	Sur le royaume de Muhmulandia
30	Divers	Ca y'est, vous y êtes arrivé



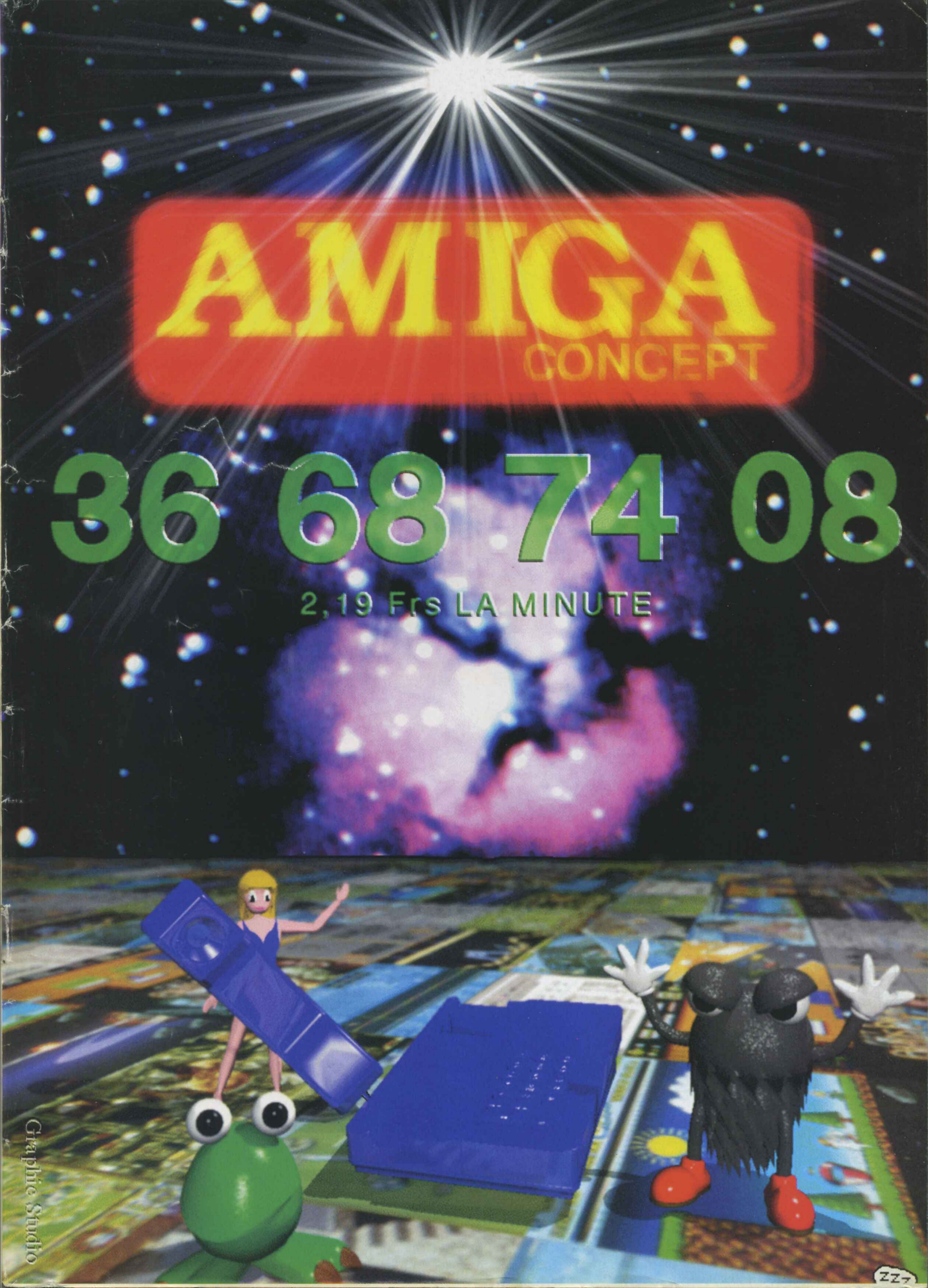
ANNONCE GRATUITE

(Prioritaire aux abonnés)

DEPARTEMENT : ☐☐

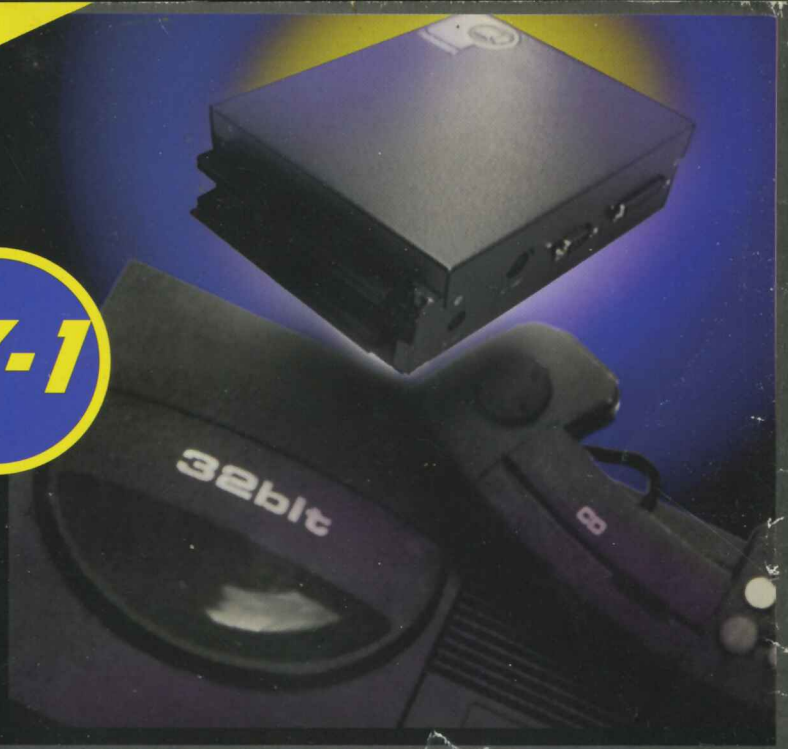
RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.


AMIGA
CONCEPT
36 68 74 08
2,19 Frs LA MINUTE
Graphic Studio
ZZZ

AMIGA© DIRECT

NOUVEAU



SX-1 apporte à la CD32 toutes les possibilités d'un Amiga 1200.

Ce boîtier ce connecte à l'arrière de la console et permet de rajouter jusqu'à 8 Mo de RAM 32 bits, d'insérer un disque dur 2 (1/2 AT-ide, de connecter un clavier et un lecteur de disquettes Amiga. Il est livré en standard avec un port parallèle, un port série et une horloge/calendrier. Le SX-1 permet la connexion de la cartouche optionnelle FVM. Disponible avec notice française.

1790 FF

INBOARD 1200-2Mo

Carte d'extension mémoire 2 Mo 32 bits pour Amiga 1200. Dispose d'une horloge/calendrier et d'un support pour co-processeur 68881/882.

1190 FF

PAGE SETTER 3

vf. Logiciel personnel de mise en page couleur. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~590 FF~~ **250 FF**



FINAL COPY 2

vf. Logiciel de traitement de texte avec correcteur orthographique et grammatical français. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3.3 ou supérieur.

~~990 FF~~ **490 FF**

BROADCAST TITLER 2 SHR



vf. Le meilleur logiciel de titrage professionnel pour Amiga. Nécessite 4 Mo de mémoire (515 Ko CHIP et 1,5 FAST minimum), 1 lecteur de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~1490 FF~~ **690 FF**

FONT COLLECTION

150 polices vectorielles CG pour Professional Page, Page Setter, Scala ... Livrées avec un utilitaire de conversion pour supporter d'autres logiciels.

390 FF

Prix T.T.C. valables jusqu'au 31 Octobre 1994. Photos non contractuelles. Caractéristiques modifiables sans préavis. Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Offres spéciales dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande *AMIGA DIRECT* A-Concept 10/94

Nom du produit	Montant T.T.C.

Frais de port et d'emballage **60,00 FF**

TOTAL

NOM, Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Mode de réglement ❑ Chèque bancaire ❑ CB

N° : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Date d'expiration : _ _ / _ _

Signature obligatoire

AMIGA DIRECT est une enseigne de CIS©

Retournez ce bon accompagné de votre réglement à AMIGADirect 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France