TOUJOURS PLUS FORT : 2 DISQUETTES !!!

AMIGA CONCEPT N°9

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°9 - NOVEMBRE 1994 - 35 Frs

Du jeu, encore du jeu ! THEME PARK, RUFF'N'TUMBLE, UFO...

ALADDIN, PINBALL ILLUSIONS, LEMMINGS 3...Ils arrivent !



2 DISKS !

dont un par coupon-réponse

DOSSIER SPECIAL : Votre Amiga peut vous rapporter gros...

PAGESTREAM 3 : le test !

M 3452 - 9 - 35,00 F

Belgique : 250 FB - Suisse : 9,80 FS - Luxembourg : 245 FL - Dom-Tom : 35 FF

Amiga Concept 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES
Amiga Concept est édité par **DELTA PUBLISHING GROUP.**
SARL au capital de 110 000 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)
39 68 05 91 (Abonnement)
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 publicité :
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Service juridique :
Michèle Tronel
Illustration et BD :
Julien GRECAN
Chef maquettiste :
François Perret
Maquettiste :
David Brismontier

Rédacteur en chef :
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef adjoint :
Cyril De Graeve (39 15 72 88)
Rédacteurs:
Séverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Damien Bancal, Fabien Bonnargent, Stéphane Gabillot, Farid Berrais, Sebastien Meziere, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Pierre de Belen, Fabien Dupressoir.

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 droit 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



Déception ! Alors que nous attendions tous patiemment la conférence de presse de David Pleasance qui devait se dérouler le 13 Octobre à Londres au sujet du rachat de Commodore, un fax nous avertit la veille qu'elle était annulée et reportée à une date non déterminée. Après un coup de bigophone à Commodore UK, ces charmantes personnes nous assurèrent que la conférence n'était reportée que d'une quinzaine de jours et que les chances de rachat de Commodore International par Commodore UK étaient sûres à 98 %. Soulagemment dans la rédaction mais malheureusement rien de neuf et encore une fois, suite dans le prochain numéro. Bon mais revenons à ce numéro où vous aurez le plaisir de voir que maintenant ce n'est plus une disquette que nous vous proposons mais DEUX...Certes la deuxième est sur coupon réponse, mais quand on vous propose Pinball Illusions AGA, avouez qu'on ne se fout pas de votre gueule ! Aussi comme vous pourrez le remarquer, des nouveaux rédacteurs tous beaux, tous neufs font leur apparition dans le magazine : Aurevoir Leyla «les gros lolos», Franck «le Playboy» et Laurent «le discret» et bonjour à Farid «Mouloud», Frédéric«l'homme à la sucette» et à Sébastien «....» (t'inquiète pas, on te trouvera bien quelque chose). Maintenant deux choses importantes qu'il faut que vous sachiez sur ce numéro avant de commencer la lecture : La première c'est que la Pin-up arrive bel et bien à cours de vêtements et non pas d'arguments et ensuite, zieutez un coup dans les tests de jeux, toutes les news qu'il y a ce mois-ci sur notre bécane, Hein ! Rien que pour ça, on pourrait classer l'Amiga Concept N°9 comme un numéro exceptionnel ! A +

Le Directeur de Publication
Jérôme QUETARD

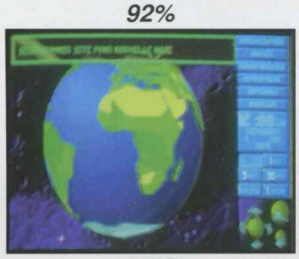
JEUX DU MOIS



THEME PARK
94%



RUFF'N TRUMBLE
92%



UFO
89%



ARCADE POOL CD 32
83%

04 Meeting A-Concept
Allez vite lire le compte-rendu de ce fabuleux événement, que nous ne manquerons pas de réorganiser.

10 EN VRAC
Toujours plus d'infos pour apaiser votre soif de savoir.

15 Concours Dessin
Le rendez vous des artistes.

16 Tous pour PLEASANCE
Votre soutien ne sera pas inutile. Promis !

18 Revue de PRESSE
Des nouvelles fraîches de l'Angleterre.

20 Votre avenir est au bout de votre AMIGA
Gagner du fric avec votre Amiga. Ca vous branche ?

24 PREVIEWS
Y'a du beau monde qui débarques, c'est moi qui vous le dit.!

30 Chronique de la rédac'

60 Côtes de popularité

61 BD

64 TRUCS & ASTUCES

BENEATH, HEIMDALL 2 et UNIVERSE. Oui monsieur !

67 Le coin des bidouilles

Pour Comprendre ses erreurs.

68 ABONNEMENTS

Allez-y, Faites le pas.

69 BOUTIQUE

C'est tout nouveau, c'est tout beau, y'a des trucs géniaux !

70 DEMO - NIAC

73 TEST - NEWS

PAGESTREAM 3, le voilà !

77 DP

81 BEST OF

Ils se battent pour y figurer.

82 LA DISQUETTE

A lire avant utilisation.

84 BD

Oui oui, c'est la deuxième !

86 COURRIER

90 MIC MAC

TEST 32

DISK

MR BLOBBY 35

BUBBLE & SQUEAK 36

RUFF'N'TUMBLE 40

RUGBY LEAGUE COACH 43

WEMBLEY SOCCER 44

THEME PARK 48

BATTLE TOADS 51

U.F.O. 56

CD

SOCCER KID 32

SUPER FROG 33

UNIVERSE 34

BUBBLE & SQUEAK 36

PIERRE LE CHEF 51

TOP GEAR 2 52

FIELDS OF GLORY 54

ARCADE POOL 59

LISTES DES ANNONCEURS

ADFI	PAGE 19
AMIE	PAGE 29
A-NEWS	PAGE 38
A-REVUE	PAGE 39
ASCII	PAGE 07
BAB MICRO CENTER	PAGE 13-79
DOMITO COLOR	PAGE 83
FDS	PAGE 89
FI	PAGE 23
HUGOT	PAGE 63
MICROFOLIE'S	PAGE 09
PREMIER MAIL ORDER	PAGE 27
SUPER GAMES	PAGE 92

LE MEETI

CON

Le voilà l'événement de l'année. Il y a l'ECTS, le CES, le SUPERGAMES mais aussi l'incontournable MEETING d'A-CONCEPT.



le stand PPS (MILLENIUM): Cyril et Christophe font les cons comme d'hab.

Une fabuleuse rencontre entre rédacteurs, annonceurs et lecteurs dans une ambiance joyeuse et sympathique. Bref, un de ces grands moments qui nous font dire que, finalement, la vie est belle.
Extraits...

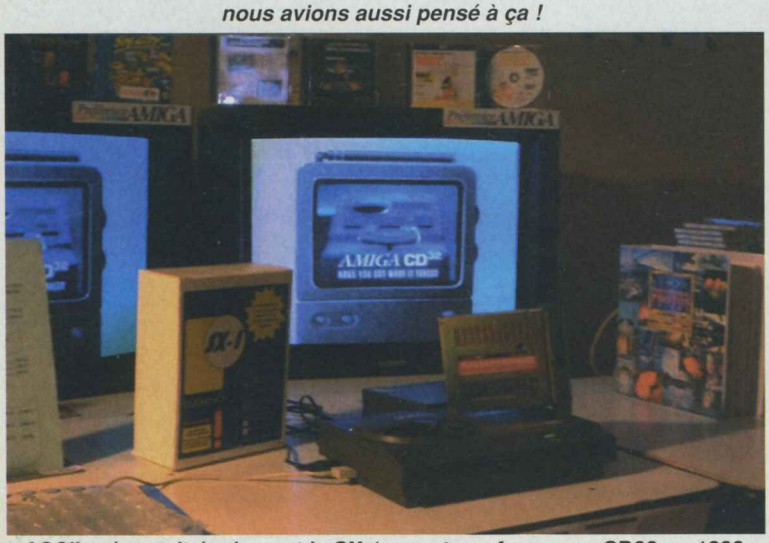
Nous remerçions pour commencer, tous les lecteurs qui ont eu l'ingénieuse idée de passer nous voir et de participer à nos tournois SIERRA SOCCER et GREAT COURT 2.
Remercions donc également tous ces professionnels, et fidèles suporters de l'Amiga qui, par leurs stands, ont engendré la curiosité de tous. SOMEWARE présentait DICE PRO, le nouvel environnement de programmation C. On pouvait aussi y découvrir les derniers scanners Migraph, et une préversion de PRAXITEL, l'émulateur minitel. AMI-GRAF'X nous dévoilait les secrets de PANOMARA, le dernier soft de fractales qui promet et d'ALADDIN, pour la synthèse. On pouvait, bien évidemment se procurer leurs journaux. ASCII, à qui nous devons nos transformations physiologiques, n'a pas lésiné sur les gros moyens : un 4000/40, 14 Mo, 1.8 Go, le tout avec une carte Vision 24 et un TBC +. Ceci pour faire tourner leur logiciel d'incrustation d'images, le génialissime FOTO SNAPE. CUDA (merci à David et à Curt) était parmi nous et présentait la formidable carte MTEC Turbo Power, ainsi que les nouveaux lecteurs Chinon et la gamme complète des produits Adept. BUGGS se chargeait du DP. De la collection FISH, CAM à TSIWF (de Gastaldo, l'expert), en passant par les Mega DP, Bestière et Aminet. Une vidéo de leurs oeuvres était également visionnable. PPS nous avait chargés de vendre des jeux MILLENIUM. AGATOOLS présentait sa collection et VEM son fameux PAGESTREAM 3, version quasi-finale (voir notre test news). Enfin, nous étions présents et c'est peut-être un peu parce que nous l'organi-



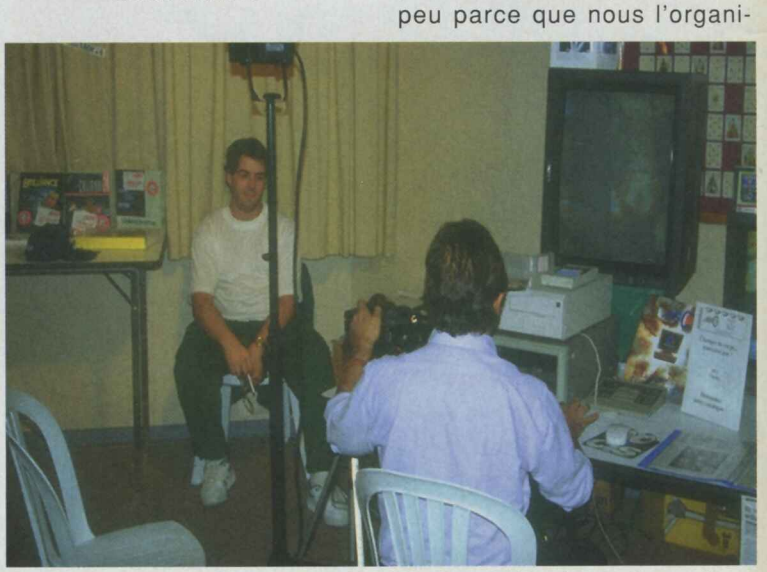
Sur la terrasse, le coin restauration: oui, nous avions aussi pensé à ça !



Alexandre et Fabinnou pris par Great Court 2.



ASCII présentait également le SX-1 pour transformer sa CD32 en 1200.



Jean Paul Olivari et sa femme (ASCII), s'amusaient à transformer les visiteurs. Daniel n'y a pas échapé.

NG AMIGA

CEPT



Toute l'équipe, avec les exposants : on remet ça l'an prochain !

sions ce meeting ! Sur notre stand, Damien faisait le DJ (Démo Jockey) et Isabelle et Gérard, quand ils ne traînaient pas ailleurs, s'occupaient de notre boutique. Les mags et les tee-shirts sont partis comme des petits pains. Tiens, pas plus tard qu'hier, les Champs Elysées grouillaient de monde tous vêtus de ce dernier. C'est pour vous dire s'il fait un tabac. Non non, je ne blague pas !

UN REGRET TOUT DE MEME

En fait, nous ne regrettons rien... ah si ! Une seule chose. Nous n'avons pas vu nos confrères. Moi ça me fait de la peine quand même. On s'acharne à faire bouger un peu tout ce petit monde et, sous prétexte que nous sommes concurrents, chacun reste dans son coin. Alors, les DREAM, les JOY et GEN 4, faut bouger quoi ! Les promesses ne suffisent plus ! Il n'y a que A-REVUE qui est passé, on les remercie !

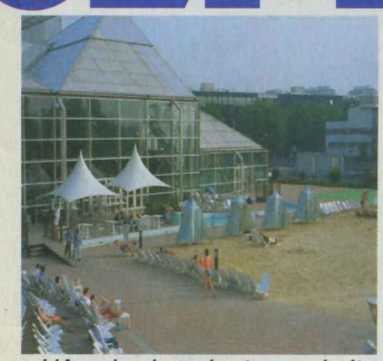


Amiga Revue (Antoine OCCHIPINTI) avait l'air très intéressé par la démonstration de VEM sur PAGESTREAM 3.



BUGGS proposait du DP Amiga (CAM, FISH, BUGGS DP, TSIWF...). On pouvait y admirer une vidéo de leurs oeuvres.

étaient là, vous avez pu voir qu'on ne lésine pas sur les moyens. Franchement, vous en avez vu beaucoup des salons qui se déroulent dans un endroit aussi luxueux, en plein Aquaboulevard, dans une salle avec moquette, lumières tamisées, spacieuse et tout et tout. Revenons un peu aux chiffres. 45 % d'entre vous sont venus en métro, 12 en train et le reste, en voiture. 58 % des moins de 30 ans avaient pris une douche le matin, contre 30 qui ont préféré un bon bain. Et les 12 autres



L'Aquaboulevard est un endroit idéal pour tournoyer, n'est-il pas ?

QUELQUES CHIFFRES

Sur les deux jours de meeting, vous étiez quelques 300 personnes. C'est pas mal, certes, mais nous espérions franchement plus. Il y en a même qui se sont inscris et qu'on a pas vu du tout. C'est bête quand même, vous avez loupé quelque chose. Pour ceux d'entre vous qui



Le stand A-CONCEPT: Damien sur veille les deux coupes (en haut sur la photo) au cas ou certains voudraient, avant la finale, se les accaparer.



Christian LOPEZ d'AGATOOLS



CUDA INFORMATIQUE: David et Curt acceuil lent nôtre champion, Eric GENCO.



Les matchs interressants se déroulaient sur grands écrans.

pourcents me direz-vous ? Ben, il ne se sont pas lavés. Les porcs !
On continue, 1/3 des personnes âgées de 25 à 27 ans et portant un pull rayé jaune fluo et une casquette à l'effigie de mickey sont venues avec leur compagne, les autres sans. Pour finir, sachez, et ça c'est plutôt une grosse surprise, que 25,67 % des adolescents portaient des caleçons Petit-Bateaux, certains rouges et d'autres bleus. C'est fou, non ?! C'est quand même formidable les statistiques !

LES TOURNOIS

Les tournois constituaient le gros du spectacle. Ceux-ci se déroulaient au milieu de la pièce et sur deux écrans géants réservés aux matchs intéressants. Imré et moi-même nous occupions des 60 participants qui se sont déchaînés sur SIERRA SOCCER, désormais rebaptisé «GENCO SOCCER». Eric GENCO, c'est le nom du grand vainqueur. Ce gars est né avec un joystick dans les pattes. C'est la troisième fois qu'on le voit, et c'est aussi la troisième fois qu'il remporte un tournoi organisé par CONCEPT. Bravo quand même ! Sur GREAT COURT 2, 42 personnes s'affrontaient, sous la supervision de Jérôme et d'Alexandre. C'est Jérôme, notre Directeur de publication qui a littéralement explosé ses adversaires. En finale, contre Alex, c'était plus délicat, mais c'est passés. Au final, deux tournois qui se sont merveilleusement bien passé.

ET ON RECOMMENCE

Maintenant, chez nous, on a qu'une envie, c'est de se le refaire. Sur d'autres jeux bien sûr. Vous avez une année pour vous préparer et pour convaincre les indécis. Profi-tez-en pour nous dire sur quels softs vous aimeriez tournoyer. A +...

CYRIL



Les gars de BUGGS se goinfrent de pizzas : Rullier, Gastaldo et les autres, n'ont pas voulu de nos sandwichs rilliettes.



Au centre du salon se déroulaient les tournois acharnés de SIERRA SOCCER et de GREAT COURTS 2

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

A1200-A600 sur bus IDE interne

DATAFLYER SCSI pour A1200

Utilisez vos périphériques SCSI (jusqu'à 5) en plus de votre disque dur IDE interne **850 F**

Imagemaster R/t 990 F
Bientôt en version Française V.O. 1.50 c
Mise à jour GRATUITE

Le morphing facile, puissant, amusant...
Nombreux effets : Huile/Miroir/Trame/ Asterization/Water/Shear/Relief/Dither...

POUR TOUS LES AMIGA

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

Manuel AREXX	120 F
Imprimante couleur FARGO PRIMERA	
SUBLIMATION thermique La PRIMERA	**7890 F**
KIT SUBLIMATION	**2090 F**
La PRIMERA + Le KIT	**9980 F**
Civilisation	310 F
Mortal kombat	280 F
Monopoly	310 F
PROFIL (Logiciel de gestion de Compte familiale)	**199 F**

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

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Disquette AGA Nigel Mansel .... 199 F

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 * *educ*	**69 F**	**Ultimate body blows CD32**	**310 F**
Asterix 2 * *educ*	69 F		
Bridge Initiation *	**190 F**		
Bridge Perfectionnement *			**190 F**
Dangerous Street+Wing Commander			**99 F**
Timbres de FRANCE et MONACO			145 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 titres précédés d'une étoile nécessitent un clavier (voir boite péripheriques)

PACK AGA A1200-A4000

Documentations en Français

Deluxe Paint IV
Programme de dessin

Digita Wordworth
Traitement de texte

Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions

Jeu disquettes Nigel Mansell AGA Offert

Dennis - Oscar
Jeux de plateaux

500 F
Les 5 logiciels + 1 jeu offert

UNITES CENTRALES



Amiga CD 32
1490 F

SX-1+ CD 32 2990 Frs

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
LECTEUR DE CD VIDEO *
* avec la Full motion

Amiga CD 32
+Dangerous street
+Wing Commander
1550 Frs

A600.....**990 Frs**
A1200...**2790 Frs**

Brillance	la nouvelle réference en dessin et animation	**890 F**
Caligari	La "Rolls" des logiciels 3D	**NC**
Final Copy II	Traitement de texte	**490 F**
Scenery 4.0	Le Générateur de paysage fractal	**690 F**

Ne mobilisez pas votre Télévision
Ecran1083/1085 S **1390 F**
Moniteur couleur stéréo
Tous modèles sur demande

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.

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

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

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

Le SX-1 ..... 1790 F

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

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 avec câble+15 Mo DP..	1190 F
Disque dur IDE 80 Mo 2,5 avec câble+15 Mo DP..	1490 F
Disque dur IDE 120 Mo 2,5 avec câble+15 Mo DP..	1790 F
Disque dur IDE 260 Mo 2,5 avec câble+15 Mo DP..	2590 F
Disque dur IDE 340Mo 2,5 avec câble+15 Mo DP..	2990 F
Clavier 102 touches PC-AT	250 F
Clavier Amiga 4000/CD 32	525 F
Joypad (Joystick) CD32	199 F
Full Motion Vidéo	1790 F
Extension mémoire MBX 1200 - 32 bits interne horloge, support co-processeur et 4 Mo de Ram	1890 F
Souris	130 F
Lecteur de disquette externe	530 F
Imprimante Canon BJ10 SX	1390 F

A1200-A600 sur PCMCIA
Overdrive 1490 F + 15 Mo de Domaine Public + Pack AGA offert
avec disque dur 60 Mo Peut être monté en interne
Formaté,WB3.0 installé, livré avec disquette.(Si 2.0 préciser à la commande)

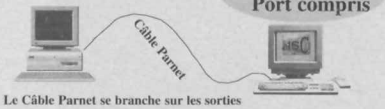
Disquette 3,5" DD **29 F** les 10
Disquette 3,5" HD **35 F** les 10

Comprendre et bien exploiter son Amiga **270 F**

Facile à faire
Echanger votre lecteur **499 F**
Amiga 500 /600 /1200
Notice de démontage et remontage fournie

DSS+ Nouveau module d'échantillonnage stéréo direct to disk Version 3.0
690 F

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

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

Rayon de l'OCCASION
Nous consulter : ACHAT / VENTE / DEPOT

Livré en 48 H

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

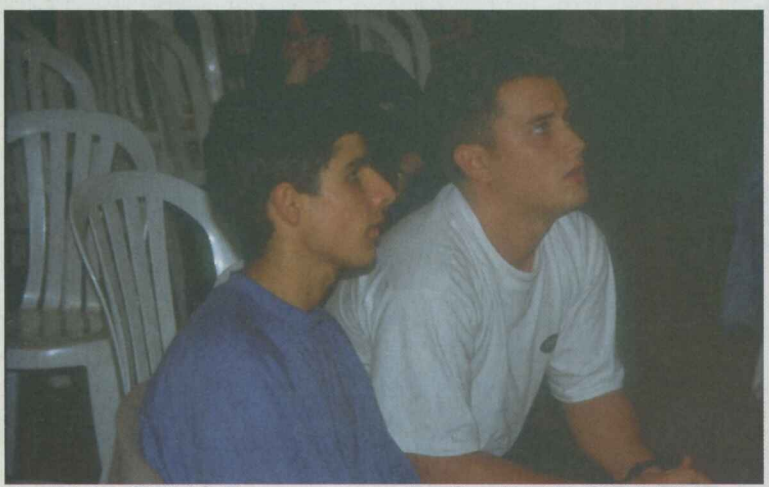
Articles disponibles jusqu'à épuisement

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

LES RESULTATS

Nous avons bien entendu récompensé les gagnants comme il se doit. Nous n'avons pas pris en compte pour les lots, les gars de chez nous, car comme le dit le proverbe : «les rédacteurs comptent pour du beurre». Voici donc la liste des vainqueurs et des lots qu'ils remportent. Le tout dans l'ordre bien sûr.

SIERRA SOCCER



1 - Eric GENCO

Carvin (62)
- 2 entrées gratuites pour l'Aquaboulevard
- 1 lot de produits ADEPT
- 1 lot AGATOOLS
- 20 disks à faire remplir chez BUGGS
- 1 abonnement à AMIGA CONCEPT
- 1 abonnement à AMI-GRAF'X
- 1 jeux
- 1 t-shirt
- et la coupe SIERRA SOCCER

2 - Jérôme QUETARD

Houilles (78)
Rien pour lui, faut pas abuser !

3 - Imré ANTAL

Houilles (78)
Même tarif !

4 - Cyril DE GRAEVE

Houilles (78)
Ca suffit là !

5 - Joel DABLANC

Paris (75)
- 1 lot AGATOOLS
- 20 disks à faire remplir chez BUGGS
- 1 abonnement à AMI-GRAF'X
- 1 jeu
- 1 t-shirt

6 - Sébastien MEZIERE

Bois-Colombes (92)
- 1 lot AGATOOLS
- 10 disks à faire remplir chez BUGGS
- 1 jeu
- 1 t-shirt

GREAT COURTS 2



1 - Jérôme QUETARD

Houilles (78)
La coupe GREAT COURT 2, *c'est tout ! C'est déjà pas si mal.*

2 - Alexandre BEL

Houilles (78)
Nada !

3 - Philippe LEFRANC

Paris (75)
- 2 entrées gratuites pour l'Aquaboulevard
- 1 lot de produits ADEPT
- 1 lot AGATOOLS
- 20 Disks à faire remplir chez BUGGS
- 1 abonnement à AMIGA CONCEPT
- 1 abonnement à AMI-GRAF'X
- 1 jeu
- 1 t-shirt

4 - J-Claude JAUFRET

Paris (75)
- 1 lot AGATOOLS
- 20 disks à faire remplir chez BUGGS
- 1 abonnement à AMI-GRAF'X
- 1 jeu
- 1 t-shirt

Les autres ne sont pas repartis les mains vides, nous avions en stock des tas de posters, pins, invitations au spectacle de Grégoire Aubert «Tranches de Cupidon» (rens : 45771200) et autres goodies en tout genre.
Voilà, bravo à toutes ces personnes et n'oubliez pas de revenir la prochaine fois. Certains seront là, c'est sûr !





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

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

AMIGA 1200

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

CD 32

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

500 AMIGA 500 +

1869	159,00 Fr	Elfmania	129,00 Fr	Oscar	159,00 Fr
10eme Anniver.	69,00 Fr	Entity	69,00 Fr	Perihelion	169,00 Fr
Alfred Chicken	139,00 Fr	Excellent Games	19500 Fr	Prime Mover	109,00 Fr
B. a Steel Sky	185,00 Fr	Fire and Ice	159,00 Fr	Second Samourai	109,00 Fr
Brian the lion	109,00 Fr	Fury of the Furries	145,00 Fr	Seek & Destroy	109,00 Fr
Brutal Sport Foot.	135,00 Fr	Globdule	109,00 Fr	Sensible Soccer	139,00 Fr
Bubba'n Stix	145,00 Fr	Goal	185,00 Fr	Sim City Deluxe	175,00 Fr
Cannon Fodder	185,00 Fr	Grandslam Clas.	105,00 Fr	Sim Life	189,00 Fr
Carlos	159,00 Fr	Heimdall 2	185,00 Fr	Skidmarks	150,00 Fr
Combat Air Patrol	169,00 Fr	Hired Guns	179,00 Fr	Space Hulk	175,00 Fr
Dangerous Streets	159,00 Fr	Inno. Until Caught	169,00 Fr	Stardust	90,00 Fr
Deepcore	120,00 Fr	Ishar 2	169,00 Fr	Strategies	159,00 Fr
Desert Strike	145,00 Fr	Ishar 3	175,00 Fr	Syndicate	165,00 Fr
Dracula	109,00 Fr	Jump	109,00 Fr	Total Carnage	159,00 Fr
Dreamlands	95,00 Fr	Kid Pix	119,00 Fr	The Patrician	159,00 Fr
Dune 2	185,00 Fr	Magic Worlds	135,00 Fr	Theatre of Death	169,00 Fr
		Mean Arenas	120,00 Fr	Transarctica	105,00 Fr
		Mickey 1 2 3	149,00 Fr	Turrican III	139,00 F
		Mickey Mémoire	149,00 Fr	Whale's Voyage	159,00 Fr
		Nippon Safes Inc.	135,00 Fr	Wiz'n Liz	109,00 Fr
		Mortal Kombat	165,00 Fr	X-mas Lemmings	70,00 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.

EN VRAC

MINDSCAPE

Midscape sort une compilation regroupant trois jeux plus ou moins mythiques :

- SIM CITY + Construction Set, THE simulation de gestion de villes, dont il ne vaut plus la peine de vous en dire grand chose, mis-à-part qu'il est le meilleur de sa catégorie.

- SIM EARTH, à partir de rien du tout, créer un nouveau monde, vous êtes, sans blasphémer, dans la peau de Dieu.

- SIM ANT, passez du macroscopique au microscopique en gérant des fourmilliaires dans votre jardin...
Cette compile sera disponible, dès début novembre, au prix de 310 Frs.

The Commodexplorer new : corsaire, 10 ans déjà

La sortie du numéro 4 de la lettre bimensuelle de CORSAIRE Production, nous informe que ceux-ci ont maintenant 10 ans d'existence et d'expérience. Tout d'abord, sachez que The COMMODEXPLORER News n'est pas un fanzine, mais une lettre d'informations annonçant les projets, les faits et les gestes de cette association.
Leurs news regroupent un nombre d'informations telles que :
le mini-salon à Saint-Vaast-La-Hougue dont on vous a déjà parlé dans le numéro précédant, les sociétés avec lesquelles ils se sont assosiés, le changement d'adresse de leur siège social, leur contrat avec le centre commercial AUCHAN, et enfin l'apparition de leur production AMIGARAMA «l'annuaire des professionnels de l'Amiga», qui maintenant est disponible, sur disk, pour 20 frs.
La nouvelle adresse de CORSAIRE Production est :
CORSAIRE Production, C19 La Rocade, F-91160 LONGJUMEAU-FRANCE, tél : (16-1) 69 09 55 04 (en soirée).

ADé et FI

A.D.F.I. programmeurs et distributeurs de logiciels professionnels, nous annoncent qu'ils deviennent distributeurs de KID PIX au prix de 290 frs et des modems USRobotics en proposant en avant-première, en France, des modems 28800 intégrant la nouvelle norme V34 : USRobotics 28800 au prix de 2490 frs et USRobotics 14400 à 1690 frs. Ils proposent aussi un paquetage de mise à jour des includes du BlitzBasic permettant de passer des systèmes 2.0 à 3.1 + Blitz 3.1 pour 160 frs.

FNAC

«Pour être en avance sur votre temps, il suffit d'en passer un peu à la Fnac». Tel est leur slogan pour l'inauguration de l'ouverture de la Fnac de Valence, au centre Victor Hugo. La joie et la bonne humeur règnent au sein de cette société en pleine expansion car en nous offrant une telle variété de produits, ils se sont forgés un nom qui fait de ce style de magasin le numéro un en France. Dans l'espérance que Fnac Valence prospère...

G.A.S.P. pour un GLUPS !

Eremation et DreamDealers organisent, en août 1995 et à Montpellier, un meeting sous le nom de G.A.S.P. (Gainfull Awesome Summer Party) où se dérouleront des compétitions.
Celui-ci aura lieu au Parc des Expositions, dans une salle d'une capacité de 4000 personnes, avec tout le nécessaire à proximité pour votre bien-être (le MacDo' et le centre commercial à côté, la plage à moins de 10 km, une cafétéria ouverte 24h/24h...).
La compétition mettra en jeu 120000 Frs dont 70000 Frs exclusivement pour les Amigaïstes. Les démos, les graphismes, les musiques et les intros de 40kb seront jugés, félicités et primés. Le PC et le Falcon n'auront qu'une petite place dans cette compétition : ils se partageront 26000 Frs seulement. Nous vous communiquerons plus d'informations durant les mois qui suivront.

LES OSCARS DE L'INTERACTIVITE

MEGARACE de la société Cryo a été nominé dans la catégorie «Meilleur Jeu Informatique de 1994» par l'Academy of Interactive Arts and Science Awards (en français : les Oscars). Les autres nominés dans cette catégorie sont «7th Guest» de Virgin, «Myst» de Broderbund et «Return to Zork» d'Activision (les trois sociétés sont américaines). La remise des prix aura lieu le 5 novembre 1994 à Beverly Hills, et sera retransmise en direct sur TBS devant un public estimé à 60 millions de téléspectateurs. Le principal présentateur sera Leslie Nielsen, héros des «Y-a-t-il un flic...». En levant ce poing d'honneur, Cryo prouve aux pays anglophones que les français ne représentent pas seulement le camembert qui pue et le vin qui pique, mais une France capable d'étonner par la qualité de ses productions. La version CD32 sortira pour Noël, alors ne nous décevez pas, monsieur Cryo.

ATTILA, c'est fini

Les distributeurs du DP, ATTILA, abandonnent la course. Ils en profitent pour brader ce qu'il leur reste, c'est à dire des câbles ParNet (NullModem), au prix de 60 frs. Contactez les au 73 69 48 84 pour connaître la liste et les prix du matériel restant.
En ce qui concerne le domaine du DP, le dépositaire et distributeur de la collection est BadCat, BP 46, 13153 Tarascon Cedex.

EMPLANT

Ah si vous pouviez faire tourner Windows sur votre Amiga !!! La réponse vient d'Emplant qui vient de réaliser pour sa carte qui émulait déjà le Mac In Touch, un module 486 DX pour obtenir une compatiblité parfaite du Préhistoric Computer (VGA et S-VGA compris). Le problème est que le 486 DX est déjà plus que dépassé, alors on va attendre un peu que le module Pentium 90 Mhz pointe le bout de son nez sur cette carte démente.

CONSEILS POUR LA DISQUETTE

Chers lecteurs, nous formatons et installons 40000 disquettes tous les mois. Vous comprendrez donc aisément que nous ne pouvons pas toutes les tester. L'erreur est ici plus magnétique qu'humaine. Les appels se multipliant pour savoir où se trouvait la touche Control sur le clavier pour sauter la pin-up (sauter l'écran, bien sûr !!!) et rentrer dans le vif du sujet, nous avons décidé de vous filer quelques trucs pour éviter les déconvenances d'une disquette défectueuse.

FANZINES

Le BUGGS nous prépare le numéro 8 de sa lettre d'informations BUGGSY. Au programme un dossier sur les afficheurs de texte, un test d'IMAGE STUDIO (l'AD PRO du DP), un dossier sur le MEETING AMIGA CONCEPT et un comparatif entre les formateurs HD.BUGGS, 18 rue des Noyers, 33600 (Tél.: 56.36.14.45.).Le groupe ALASKA nous annonce un nouveau fanzine, au format A4, il sera rempli de dessins (Manga) et entièrement réalisé sur Amiga. Sortie prévue pour le SUPER GAMES SHOW où toute l'équipe ALASKA sera présente. ENTEM/KAME, 15 Ter chem. des petites fontaines, 78250 TESSANCOURT. Le numéro d'octobre d'EXIT prend du retard, en effet «BO DES CHAMPS», le rédacteur en chef, nous informe que par faute de temps et d'aide des autres membres, le numéro 11 ne sera disponible que début novembre, JO DUPOUY, Av. GUSTAVE CALIOT, 40200 PONTENX.MASTER MAG, un nouveau fanzine 100 % Amiga est disponible pour 10 Frs en timbres chez F. MACCARI, Petit Barbegal, 13280 RAPHELE LES ARLES.L'association SYSTEM 2 qui proposait le fanzine AGATOOLS à cessé ses activités par manque de temps, les 7 premiers numéros sont toujours disponibles.
LOPES C. 61, grande rue 95270 ASNIERES SUR OISE.

RAPTOR

Un nouveau boitier pour Amiga vient de voir le jour aux USA, le Raptor II +. Ce boitier contient un processeur RISC 64-bit R4600 à 133Mhz, contenu entre autre dans les stations Silicon Graphics. Son utilisation sert à obtenir une station ultra-rapide (300 Mips) sur un Amiga 2000, 3000 ou 4000 avec Lightwave. Son prix avoisine les 10000 Dollars, c'est moins cher qu'une grosse station et c'est sur Amiga...

UN FERVENT LECTEUR

MICROLOGS existe depuis le 1er août 1994. Il s'agit d'une association qui, par un droit d'entrée de 100 frs et une cotisation mensuelle de 50frs, vous permettra d'avoir accès à divers services tel que le DP, des démos, etc...
Deux services spéciaux vous permettront l'acquisition, pour l'un, de jeux, et pour l'autre, de matériels.
Notez qu'un tirage au sort mensuel aura lieu, et se concrêtisera par la remise de cadeaux.
D'autres services offriront des possibilités de formations, d'apprentissage...
Pour tout renseignement, contacter MICROLOGS, 43 rue Carnot, 69190 St Fons, tel : (16) 78 70 43 06.

EMPLOIS

LE MAGAZINE AMIGA CONCEPT RECHERCHE :

UNE ASSISTANTE COMMERCIALE

Une Assistante Commerciale (18-25 ans : débutante accéptée) qui aura pour rôle d'assister notre Responsable Publicitaire dans ses démarches afin de trouver des publicités à insérer dans le magazine. Cet emploi débutera dans un premier temps par un stage de formation de deux mois non rémunéré, puis aboutira sur un Contrat à Durée Indéterminé. Pour prendre un RDV ou obtenir d'avantage de renseignements, contacter notre Assistante de Direction Isabelle HUG au 39.68.05.91 (entre 9 h et 18 h 30). POSTE A POURVOIR TRES RAPIDEMENT.

UN REDACTEUR

Amiga Concept recherche également un passionné d'informatique (18-25 ans) que nous formerons pendant deux mois en vue d'un poste à responsabilité, au sein du magazine. Pour prendre un RDV ou pour obtenir davantage de renseignements contacter notre Assistante de Direction Isabelle HUG au 39.68.05.91.

DU MATERIEL

Etant donné la difficulté pour se procurer des Disques Durs de petite capacité, Amiga Concept recherche des Disques Durs de 20 à 60 Mégas pour A1200 et A500. Contacter Jérôme au 39.15.72.55.

ENVRAC

ROBOCOP

Peut-être ne regardiez-vous pas la télévision le 20 Octobre, à 20h45 sur M6. Honte à vous !!! Dans ce cas, vous avez raté l'épisode pilote de la série américaine «ROBOCOP» adaptée du grand écran. Cet épisode posséde des effets spéciaux en images de synthèse décoiffants dus à Lee Wilson (qui a travaillé sur «La Mouche») et à un logiciel du doux nom de LIGHTWAVE (à l'époque où il n'était pas vraiment question de le passer sur PC). Sur le générique de fin, les amigaïstes auront apprécié la phrase : «All the specials FX and synthesis made by The Video Toaster by Newtek Inc.». Mais vous, les lecteurs d'Amiga Concept, vous vous étiez déjà délectés des images de la série à la page 71 du n°8...

I.V.D.O. PRESENTE...

La boite I.V.D.O. créée sous le statut de la loi 1901 distribue des logiciels d'images et d'infographie sur Amiga. De nombreux projets ont été mis en route et parmi ceux-ci, la création d'une collection domaine publique. Chaque numéro de cette collection abordera un thème différent qui sera décliné par une série d'images et d'animations plus ou moins bien réussies (sur AGA) et accessoirement de textes et de musiques.
D.PIXELS N°1 a pour thème le globe terrestre. D'autres projets sont en cours comme des backgrounds en haute résolution, des fractales, ou une série d'utilitaires graphiques. Un appel à la distribution est lancé. En attendant, D.PIXELS N∞1 est disponible en échange d'un chèque de 30 frs libellé à I.V.D.O. 2 bis,rue du général Joubert 21000 Dijon.



Monopolisez votre Amiga

Ca y'est, c'est sûr, il sort sur Amiga ! Vous l'attendiez tous, je sais. Le jeu de plateau investira sous peu vos écrans : fini les lancés de dés trop puissants, le compte fastidieux et incertain des billets orange, vert et violet. Dorénavant, c'est l'ordinateur qui gère, et croyez-moi, le bordel n'aura plus lieu d'être. Je veux parler, mais vous l'aurez compris (enfin j'espère !) du MONOPOLY. C'est Supervision Entertainment Ltd qui va le distribuer. Le jeu accepte 8 joueurs (humains ou informatiques), et des scènes animées viendront casser la monotonie du jeu. Ca fonctionne sur 500, 500 +, 600 (oui Gérard !) et 1200. Son prix ? Bonne question ! 250 F. Espèrons qu'il soit à la hauteur, parce que jusqu'à maintenant... c'est ce que nous verrons dans le test.

CA DEMENAGE !

Non non, ce n'est pas de CONCEPT que je parle, mais de l'éditeur Time Warner Interactive France. La nouvelle adresse ? La voici, la voilà : 49, Avenue Kléber 75016 PARIS
En prime, je vous file le numéro de téléphone : 53.67.71.40, au cas où vous voudriez leur faire connaître votre soif de jeux sur Amiga.

LA REPRISE

Les produits de Digital integration ont trouvé un repreneur en la personne de POWERPLUS. Dans son élan, cet éditeur distribue depuis fin octobre des versions budgets de GRAND PRIX, un simulateur de sports, de DOG FIGHT, un simulateur de combats aériens, de F117-A, un simulateur de vols, et de GUNSHIP 2000, la simulation d'hélicoptères de combat. Tous ces jeux vous sont royalement offerts pour la maudite somme de 16.99 livres, ce qui e correspond à un peu plus de 150 francs. Ces jeux sortent évidemment en format Amiga (il vaut mieux le préciser vue la conjoncture actuelle des choses). Pour plus de renseignements adressez-vous directement à Powerplus-Digital Integration LTD, Whatchmoor trade center, Watchmoor road, Camberley, Surrey GU15 3AJ ou au 0276 684959.

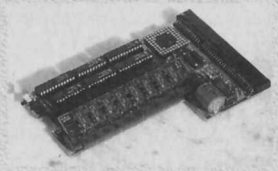
Say devient Parle

Un lecteur nous fait un grand plaisir en nous offrant la version française de logiciel du Workbench «SAY». Cette version sera disponible et installable pour le prix de 30 frs. D'après les dires de ce lecteur, son amour pour sa machine et un léger chauvinisme l'ont poussé à réaliser ce synthétiseur vocale à l'accent français. Tous les phonèmes de la langue française y ont été incrustés, cela n'a pas dû être de tout repos. Quoi qu'il en soit, pour l'obtenir, la seule adresse que nous ayons est : Patrick BENOIST, «MOKOPEITA», 64480 USTARITZ.

Carte A1208 MEM+

Extension mémoire pour Amiga 1200

Cette carte permet un gain en accélération de 210% par rapport à la vitesse de base de l'Amiga 1200. Elle est équipée d'une horloge et d'un support pour coprocesseur PLCC. vous pourrez l'étendre jusqu'à 8Mo de mémoire RAM. Elle est compatible avec tous les périphériques de l'Amiga 1200 y compris les kits DR. D'une très grande qualité et à un prix imbattable.



0 Mo 650 frs 1 Mo 990 frs

2 Mo 1.450 frs 4 Mo 1.790 frs 8 Mo 2.890 frs

Disque durs A1200

KIT DR . Disque dur A1200. Plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide.Vous pourrez toujours connecter un lecteur CD-Rom ou autre. Entièrement compatible, il est livré avec notice de montage illustrée, il s'installe aisément. Livré avec 20 Mo de DP et d'images Ham 8, Hotline téléphonique gratuite.

Kit DR-210 Mo ..... 1.790 f
Kit DR-260 Mo ..... 1.990 f
Kit DR-340 Mo ..... 2.190 f
Kit DR-428 Mo ..... 2.390 f
Kit DR-540 Mo ..... 2.690 f



logiciel Cinemorph offert

Ext Ram A500/500+/600

A 500 512 Ko Interne sans horloge	249 F
A 500 512 Ko Interne avec horloge	290 F
A 500 1 Mo Interne avec port reporté	590 F
A 500+ 1 Mo Interne sans horloge	590 F
A 600 1 Mo Interne avec horloge	490 F

Digitalisation

VIDI 12 (PAL/YC) AGA	990 F
VIDI 12RT (Temps réel)	1.690 F
VIDI 24RT (Temps réel)	2.490 F

Scanners

ZYDEC A main, 64 niveaux de gris	990 F
Alpha Data 256 niveaux de gris (AGA)	1.690 F
Alpha Color A main, AGA compatible	3.290 F
EPSON GT 6500 A4 24 bits couleur	6.630 F
EPSON GT 6500 + KIT ASDG	7.890 F

Moniteurs

Microvitec 14" Multisynchro A1200/4000	3.590 F

Imprimantes

CANON BJ-10 SX Jet d'encre n/b	1.690 F
CANON BJ-600 Jet d'encre couleur	5.090 F
DESKJET 520 Jet d'ncre noir et blanc	2.390 F
DESKJET 560-C Jet d'encre couleur	4.390 F
PANASONIC 2123 24 Aiguilles couleur	2.090 F
PRIMERA Sublimation thermique	11.770 F

Logiciels de graphisme

Adorage 2.0 AGA	750 F
Brilliance 2.0	890 F
Caligari 24 • Promo •	990 F
Cinemorph VF • Promo •	299 F
Real 3-D Pro Turbo VF	990 F
Real 3-D V 2.4	3.990 F
Scenery Animator v 4.0 VF	690 F
Vista Pro 3 VA	780 F

Logiciels de bureautique

Final Copy II • Promo •	490 F
Prowrite 3.3 VF	490 F



Logiciels de musique

DeLuxe Music 2.0 VA	899 F
Techno Sound Turbo II VF • Promo •	290 F
Digital Sound Studio *plus*	690 F
Pro Midi Interface • Promo •	259 F



Programmation divers

Amos Pro 2.0 VA	499 F
Amos Pro Compiler VA	299 F
Blitz Basic 2.0 VA • Promo •	599 F
Directory Opus 4 VF	690 F
Directory Opus 4 VA	499 F
Disk Expander VA	349 F
Flamitel 2.0 VF Avec câble Minitel	390 F
X-COPY Professional • Promo •	399 F



Cartes accél. A1200

68030 + MMU + horloge + support copro	
M1230 XA 33 MHz 2 Mo	1.990 F
M1230 XA 33 MHz 4 Mo	2.890 F
M1230 XA 33 MHz 8 Mo	4.390 F
M1230 XA 50 MHz 4 Mo	3.290 F
M1230 XA 50 MHz 8 Mo	4.790 F

Livres en anglais

A1200 insider guide	169 F
A1200 insider guide 2	169 F
Assembler insider guide	169 F
Mastering Amiga Amos	219 F
Mastering Amiga systems	319 F

Joysticks

Speedking Konix Arc	160 F
Navigator Konix Arc	170 F
Delta Jet	99 F
Mégajet Sim	199 F
Jetfighter Quickjoy Sim	140 F
Superboard Quickjoy Sim	199 F
Infrarouge Quickjoy Arc	199 F
Quickfire 2 Sim	150 F

Accessoires

Stylo optique Alfa Data	359 F
Enceintes Amplifiées 80w	490 F
Switcher Automatique souris/joystick	129 F
Rallonge 2m DB 23 pour lecteur D7 externe ou câble vidéo Amiga	150 F
Filtre écran 14" standard en verre anti rayonnements nocifs	390 F
Filtre écran 14" en tissu anti reflets	150 F

Disques durs A1200 2"1/2

•PROMO•

HD 40 Mo + 20 Mo de DP
Livré avec notice VF câble et vis **899 F**



Accessoires

Boîte de rangement à clé 50 D7	35 F
Boîte de rangement à clé 100 D7	49 F
Boîtier tiroir MediaBox 150 D7	139 F
Boîte pocket transparente 6 D7	15 F
Câble Amiga à Minitel	75 F
Câble Null modem (2 amiga/jeux)	90 F
Câble imprimante parallèle Centronics	50 F
Boîtier de commutation manuelle	
DataSwitch DB 25 Port parallèle 2 sorties	159 F
DataSwitch DB 25 Port parallèle 4 sorties	259 F
DataSwitch VGA 2 sorties	229 F
Câble DB25 2 mètres mâle/mâle	59 F
Câble DB25 2 mètres mâle/fem	59 F
Câble DB25 2 mètres fem/fem	59 F
Câble VGA2 mètres mâle/mâle	120 F
Câble DB25 2 mètres mâle/fem	100 F
Cartouches d'encre	
Canon BJ10 noir	239 F
Canon BJ200 noir	259 F
Canon BJ300 noir	210 F
Canon BJ600 couleur (noir+c+m+j)	430 F
HP DJ 500 Réf 51626A Double c noir	259 F
HP DJ 500 Réf 51626A Couleur	330 F

Autres imprimantes jet d'encre, matricielles ou laser : ***nous consulter***.

Autres accessoires

Souris "classic" 260 Dpi	120 F
Souris haute précision 400 Dpi	179 F
Trackball 3 boutons Alfadata	299 F
Rallonge de Joystick ou souris 2m	39 F
100 disquettes vierges neutres certifiées DFDD	290 F
100 disquettes vierges byte de KAO	350 F
100 disquettes vierges neutres certifiées DFHD	390 F
100 disquettes vierges Maxell ou VerbatimDFHD	670 F
Câble adaptation écran VGA / A1200	100 F
Tapis de souris	25 F
Souris optique 300 Dpi Alfadata	299 F
Souris Infrarouge 260 Dpi Alfadata	399 F
Câble Péritel Amiga à TV	70 F
Quadrupleur de Joystick	99 F

Coprocesseurs

68882 20 MHz (PGA ou PLCC)	590 F
68882 33 MHz (PGA ou PLCC)	899 F
68882 50 MHz (PGA)	990 F

Nom et prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code postal.....
o Chèque o CB o Mandat o C. Aurore
Nom et prénom du porteur : .....
Signature :

N° CB/ Aur. : / / /
exp : .. / ..

A renvoyer à :

BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic
B.P. 402
64104 - Bayonne Cedex
Tél : 59 59 39 65
Fax : 59 59 71 63

Frais de port :
Envoi en collissimo et recommandé

Port de logiciel : 40 F
Port de matériel : 70 F
Port UC et moniteur : 150 F

Articles commandés	Prix
Port	
Total	

BAB MICRO CENTER

EXPRESS

AFFREUX ...

La police de Manchester et ELSPA (l'APP anglaise) viennent de démanteler un réseau de pirate au top niveau. Ces derniers pouvaient assurer la copie de CD-Rom grâce à un graveur de CD's et à un lecteur adéquat qu'ils revendaient à prix défiant toute concurrence. Même si leur business principal se limitait à copier illégalement des CD pornographiques, nos très puritains amis anglais craignent que le support serve bientôt à diffuser des images ayant pour thème la pédophilie, la zoophilie et toutes ces sortes de choses. Les enquêteurs assurent qu'ils mettront tout en oeuvre pour que l'on n'assiste pas à une banalisation de ces moeurs. Ouf, on a eu chaud...

Im Deutchland, Was ist W.O.C. ???

Attention, chers lecteurs, du 4 au 6 Novembre 1994 au Parc des Expositions de Cologne (Köln Messe) se déroule la seule exposition entièrement dédiée à l'Amiga, j'ai nommé le World Of Commodore 94 (ben, ouais techniquement c'est pas possible puisque Commodore est mort, et pourtant...). Des produits inattendus, des prix à vous arracher les yeux, des bons conseils, une démo-party avec les plus grands de la scène, du Domaine Public, bref 3 jours de folie sur l'Amiga. C'est l'endroit idéal pour rencontrer votre idole : Jonathan Potter le créateur de Directory Opus oupire un des membres d'Amiga Concept. L'entrée est à 18 DM (environ 65 FF), mais pensez que vous n'aurez droit à ça qu'une seule fois dans l'année. De plus dès vos premiers achats, vous aurez remboursé votre billet de train. Pour y aller, c'est simple le train jusqu'à la gare de Cologne et là, le Messe est juste derrière vous à 10 minutes de marche. Equipez-vous de votre plus grand sac à dos et vous aurez l'impression que Noël a six semaines d'avance. Un reportage complet dans le prochain numéro est prévu pour ceux qui n'auront pu se déplacer, mais on vous aura prévenu ils le regretteront...

Paravision Boosté

Paravision, spécialiste américain des cartes accélératrices pour 1200 (toujours pas importées en France) vient de baisser honteusement ses prix sur les cartes suivantes : Paravision XA 33/33 (68030 + coprocesseur à 33 Mhz) et sur la Paravision XA 50/50 (68030 + coprocesseur à 50 Mhz). Par respect pour certains revendeurs capables d'un suicide collectif (genre Waco ou le Temple Solaire) en les lisant, je ne communiquerai donc pas ici les tarifs de ces cartes. Mais rien ne m'empêche de vous donnez l'adresse de Paravision qui vend directement ces cartes...

Paravision Incorporated
500 East Arapaho, Suite 104
Richardson, Texas, TX 75024
United States of America

QUATERBACK ...

... ne sauvera plus personne !!!

Central Coast & New Horizons Software viennent de déposer le bilan. Une nouvelle qui rendra fou de rage les possesseurs et les utilisateurs de Quaterback. Pour le moment aucune reprise de licence n'est annoncée, et si ça continue il n'y aura bientôt plus aucun médecin de nos disques durs ou souples.

IMAGINE 3.1, Déja !!!

La version 3.0 vient à peine d'arriver en France que déjà la version 3.1 est distribuée aux utilisateurs américains. Parmi les nouvelles fonctions, on note :

- Possibilité de modifier les attributs et la lumière dans le Stage Editor.
- Morphing des textures (???)
- 15 nouvelles textures
- Un nouveau loader du format DXF (format d'objet d'Autocad par exemple) reconnaissant toutes les révisions du format DXF
- Simplifications de la fonction Bones
- Transformations des images en objets sous le Spline Editor
- Vue de la lampe et de l'objet dans la scène (et pas seulement de la caméra)
- Possibilité de mapper toute une anim en une seule fois, sans la travailler image par image.
- Viewer de Quickrender intégré
- Numéro de version disponible (4 ans sans 'About', ça s'imposait ?)
- Suppression des Bugs (Mais ils en ont laissés, j'espère)

Impulse Inc. annonce égalemnt une nouvelle qui fait chaud au coeur, le développement sur Amiga reste une de leurs priorités pour donner le meilleur d'eux-même. Tous pour Impulse...

TOUS A WEMBLEY

En vrac
Tous à Wembley

Du 9 au 11 Décembre, aura lieu le World Of Amiga Show pour rencontrer les nouveaux acteurs du monde Amiga. David Pleasance sera certainement de la partie quoiqu'il advienne de notre machine. Inutile de préciser que si Amiga International Ltd l'emporte, on assistera à une véritable célébration retransmise par toutes les télés, radios, en Mondovision. Les éditeurs les plus célèbres et les fabricants les plus prestigieux

Vertisketch, modeler c'est un metier

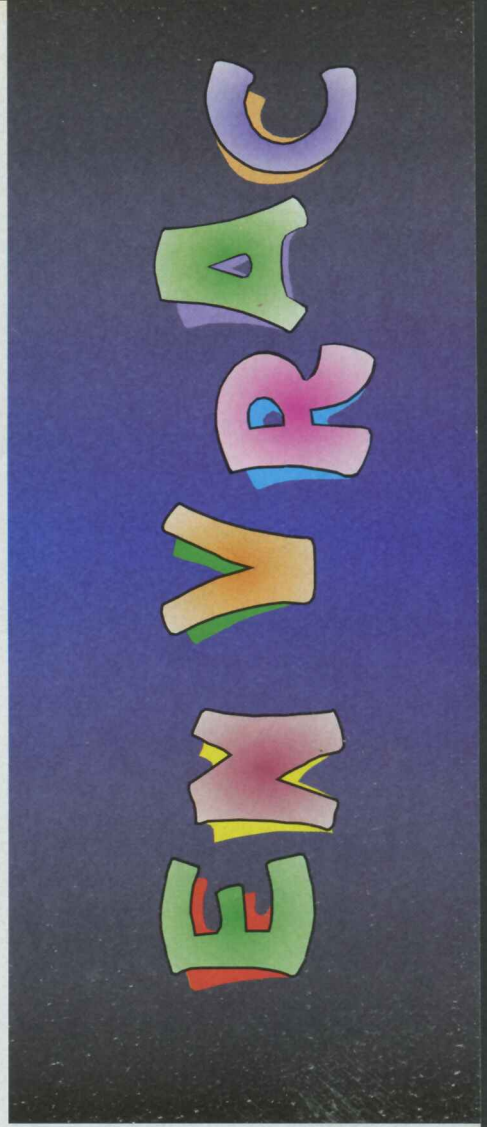
Alors que vous lirez dans ces pages que Impulse propose un scan 3D pour Imagine, c'est au tour de Blevins Industries de sortir la même chose sur LIGHTWAVE. Ici plus question de faire rôtir les objets puisque seul le stylo optique reste et modélise l'objet sur le modeleur. L'avantage est que la taille de l'objet n'est pas limitée. Bon pendant qu'on y est, on attend les scanners 3D sur REAL, sur SCULPT, sur PERSISTENCE OF VISION, et sur DIRECTORY OPUS pendant qu'on y est...

La seconde Impulsion

Les utilisateurs d'Imagine enregistrés pourront updater la version du fameux logiciel de 3D grace au C.U.S.P. (Constant Update Service Program). Moyennant 100 Dollars par an (de Mai à Mai), ils auront l'assurance de recevoir la newsletter mensuelle de l'éditeur ainsi que les 4 updates 'minimum' de ce fabuleux logiciel. Imagine 3.1 vient de sortir et déjà Impulse Inc. promet que la prochaine update devrait être la version 4.0 et qu'elle devrait tenir compte des demandes des utilisateurs.
Alors si vous trouvez qu'il lui manque encore quelque chose ou tout simplement pour vous abonner, écrivez :
Impulse Inc. 8416 Xerxes Avenue North Minneapolis, Minnesota MN 55444 United States of America Tél : 1-800-328-0184

DIGIMAX, la troisième Impulsion

Digimax, je m'appelle Digimax je suis un digitaliseur pas comme les autres... En effet, c'est un scanner en 3 dimensions. Il est fabriqué par Impulse (encore !!!). Il est donc utilisable sous Imagine via le port série. Il se présente sous la forme d'un tourne-broche équipé d'un stylo optique qui détaille en polygones l'objet fixé sur le dit tourne-broche. Le prix est de 5000 balles, ce qui n'est pas vraiment cher comparé à la concurrence sur d'autres machines...



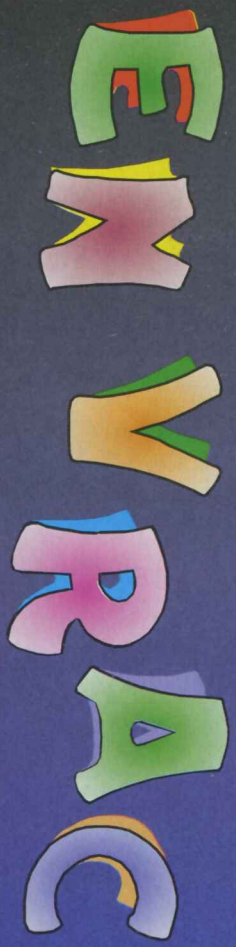
CONCOURS

Ce mois-ci le thème abordé était les «Pin-up». Je dois dire que j'ai eu peur lorsqu'on m'a annoncé le sujet, mais tout s'est très bien passé. Le concours s'est déroulé sur deux mois car nous avions reçu peu de dessins. A partir d'aujourd'hui vous serez prévenus au moins deux mois à l'avance du sujet. Le mois prochain le thème est le magazine. C'est-à-dire que vous devrez nous dessiner dans un décor imaginaire. Dans deux mois le thème sera les guerriers (tout style confondu), soit un barbare, un chevalier, ou même des personnages plus futuristes comme dans Star Wars ou T2. Est prévu également un spécial Ray-trace pour Pâques, alors à vos logiciels. Bon, voici les résultats tant attendus.

Premier prix pour M BARRACHIN. Son dessin a été réalisé sur un A1200. Il est original, bien traité et les couleurs bien choisies. Le logo AMIGA CONCEPT est une bonne trouvaille. Quelques petits défauts tout de même au niveau du visage et quelques disproportions au niveau du corps. 640 X 512 en 256 couleurs.
Second prix pour Sanchez Alexandre. Dessin très beau et bien tramé, on jurerait de la digit, mais le making-off nous prouve le contraire. L'ombrage est très beau et la fleur rouge contraste très bien le reste. Il y a toutefois quelques petits défauts au niveau du visage. 640 X 512 en 16 couleurs.
Troisième prix pour Crayon. Basé sur l'idée de la page centrale, ce dessin est très harmonieux. De plus le fait qu'il ait été réalisé sans le mode AGA augmente son mérite. Très bonnes proportions, bons dégradés et bon choix des couleurs. Dommage que le nez soit si long. 640 X 512 en 32 couleurs.
Quatrième prix pour Penso Fabien. Dans le style nippon, ce graphe est très beau mais manque sérieusement de couleurs. Très bon lissage et bonne texture. 640 X 512 en 256 couleurs.
Cinquième prix pour Crequer Nicolas. Très beau dessin, mais un fond un peu vide tout de même. 320 X 256 en 32 couleurs.
Sixème place pour Lucidisk. Très bon rendu de la mer. Mais personnage un peu petit. 320 X 256 en 64 couleurs.
Septième place pour Danilewski. Très bon traité, bon choix des couleurs. Dégradé un peu léger. 320 X 256 en 32 couleurs.
Huitième place pour Mazat. Repris des Comics Américains, ce dessin manque de couleurs. Un peu vide. 320 X 256 en 16 couleurs.
1er et 2ème prix : un abonnement et un jeu.
3ème et 4ème prix : un jeu ou un abonnement.
5ème et 6ème prix : un tee-shirt AMIGA CONCEPT.

Voilà tout est dit, ou presque. Joignez à votre dessin une autorisation écrite à la main nous autorisant à publier votre dessin. Créez un fichier en ASCII sur la disquette comportant vos nom, adresse et TELEPHONE. Et votre nom sur l'étiquette de la disquette.





PLANNING DES SOFTS.

Pour que vous sachiez combien de temps il va vous falloir attendre avant de pouvoir vous procurer les nouveaux titres Amiga, voici dorénavant la liste des jeux à paraitre dans les prochains mois. Bon d'accord, les dates ne sont pas toujours respectées par les éditeurs mais ça vous donne un ordre d'idée pour réserver votre budget aux titres que vous convoitez ; c'est quasiment sûr, il n'y aura pas la soixantaine de jeux qui vont sortir en ce mois de novembre (comme on vous l'indique) mais tout ce que nous pouvons faire c'est de vous proposer chaque mois une liste réactualisée et qui colle le mieux possible à ce qui va effectivement se concrétiser.

NOVEMBRE

All Terrain Racing - AG, AGA & CD32 (Team 17)
Beneath a steel sky - CD32 (Virgin)
Blobby - AG & CD32 (Millenium)
Bubble & Squeak - AGA & CD32 (Audiogenic)
Burntime - AG (KOMPART)
Cannon Fodder - CD32 (Virgin)
Carton rouge - AGA (Silmarils)
Club Football «the mabager» - AG (IHE)
Dragonstone - AG & CD32 (Core Design)
Dreamweb - AG, AGA & CD32 (Empire)
Empire Soccer - CD32 (Empire)
Evasive Action - AG & CD32 (Mindscape)
Fields of Glory - AG & CD32 (Microprose)
FIFA Internationnal - AG (Electronic Arts)
Guardian - CD32 (Acid)
Int. Soccer - AG (Zeppelin)
Manchester United - CD32 (Krisalis)
Monopoly - AG (Ubi Soft)
Mutant League Hockey - AG & AGA (Ocean)
Overlord - AGA (Virgin)
PGA European Tour - AG & AGA (Ocean)
Pinkie - AG & CD32 (Millenium)
Premier Manager 3 - AG & AGA (Gremlin)
Psycho Pinball - AG (Codemasters)
Putty Squad - AG (System 3)
Rise of the Robots - AG, AGA & CD32 (Mirage)
Ruff'n Tumble - AG (Renegade)
Rugby League Coach - AG (Audiogenic)
Simcity 2000 - AGA (Maxis)
Skidmarks - CD32 (Acid)
Soccer Superstar - AG, AGA & CD32 (Flair)
Space Academy - CD32 (Mindscape)
Tactical Manager 95 - AG (Black Legend)
TFX - AG & CD32 (Ocean)
Theam Park - AG (Electronic Arts)
Top Gear 2 - AG, AGA & CD32 (Gremlin)
Tower Assault - AG, AGA & CD32 (Team 17)
Turbo Trax - AG (Arcane)
Universe - CD32 (Core Design)
Valhalla - AG (Vulcan)
Vital Light - CD32 (Millenium)
Wembley Int. Soccer - AG (Audiogenic)
Zonked - AG & CD32 (Psygnosis)

DECEMBRE

Addiction... - AG (Wicked)
Aladdin - AGA (Virgin)
Alien Olympiade - AG & CD32 (Mindscape)
Ambrio - AG & CD32 (Black Legend)
Cannon Fodder 2 - AG (Virgin)
Cedric - CD32 (Max Design)
Classic Board Games - AG (Zeppelin)
Complet Chess - AG (Oxford Softwork)
Cyberwar - CD32 (SCI)
Darkseed - CD32 (Cyberdreams)
Deadly Racer - AGA & CD32 (Flair)
Detective on Wheels - AG (Terramarque)
Embryo - AG (Black Legend)
F1 World Champ. Edition - AG (Domark)
Flight of Amazon Queen - AG & CD32 (Krisalis)
Football Glory - AG & AGA (Black Legend)
Intelligent Startegy games - CD32 (Oxford)
Jetstrike - AGA & CD32 (Rasputine)
Jungle Strike - AG, AGA & CD32 (Ocean)
Gulp - AG (Ice)
Le Roi Lion - AGA (Virgin)
Lords of the Realms - AG (Impression)
Marvin's Marvellous Adv - CD32 (21st Century)
Master Axe - AG & CD32 (Millenium)
Megarace - CD32 (Mindscape)
Mighty Max - AG (Ocean)
Pinball Illusions - AGA & CD32 (21st Century)
Psycho Pinball - AG & CD32 (Codemasters)
Real World Football - AG ()
Reunion - AG (Grandslam)
Sensible World of Soccer - AG (Renegade)
Skeleton Krew - AG, AGA & CD32 (Core Design)
Skitchin - AG & AGA (Ocean)
Software Manager - AG (Black Legend)
Space Academy - AG (Mindscape)
Spherical Worlds - AG (Kompart)
Star Crusader - AG & CD32 (Gameteak)
Super Stardust - AGA & CD32 (Team 17)
The Clue - AG & AGA (Neo)
Voyages of Discovery - AG (Black Legend)
Whizz - AG, AGA & CD32 (Flair)
World Cup Golf - CD32 (US Gold)
Zeewolf - AG (EMPIRE)

JANVIER 95

Baldy - CD32 (Mindscape)
Car Racing - AGA (Terramark)
Cedric - AG & AGA (Max Design)
Deadly Racer - AG (Flair)
Dizzy pack - CD32 (Codemasters)
Dongeon Master 2 - AGA (Interplay)
Flink - AG & CD32 (Psygnosis)
Frontlines - AG (Impression)
G2 - AG (Psygnosis)
Hannibal - AG (Krisalis)
King of Thieves - AG (Team 17)
King Pin -AG & CD32 (Team 17)
Lemmings 3 - AG & CD32 (Psygnosis)
Micromachines 2 - AG & CD32 (Codemasters)
Santa's Christmas Caper - AG (Zeppelin)
Sensible Golf - AG (Virgin)
Subwar - AG & CD32(Microprose)
Sukiya - AG (Lankhor)
The Dawn of Aerial Combat - AGA (Empire)
Tom Landry Strategy Foot - AG (Zeppelin)

FEVRIER 95

Evil's Doom - AG (Black Legend)
First Encounters - AG & CD32 (Gametek)
King of Thieves - CD32 (Team 17)
Mister Maggo - AG & CD32 (Millenium)

MARS 95 ET APRES...

Cecil and his Chopper - CD32 (21st Century)
F1 Team Manager - AG & CD32 (Krisalis)
High Seas Trader - AG (Impression)
Legends - AGA & CD32 (Krisalis)
Livre de la Jungle - AGA (Virgin)
Lords of the Round - AG (Impression)
Lost Eden - CD32 (Virgin)
Off Road Racer - CD32 (Team 17)
Player of the Year - AG & CD32 (Krisalis)
Soup Trek - AG & CD32 (Krisalis)
Team 17 Pinball - AG & CD32 (Team 17)
Whale's Voyage 2 - AG, AGA & CD32 (Neo)
Witchwood - AG & CD32 (Team 17)

TOUS POUR PLEASANCE

La preuve est une nouvelle fois faite, les amigaphiles sont actifs et passionnés. Nous avons reçu de nombreuses lettres de soutien à David Pleasance. Continuez à clamer haut et fort votre envie de voir perdurer l'Amiga, même si les temps sont encore difficiles.

La situation est quelque peu angoissante. Autant vous dire la vérité, rien n'a bougé depuis le mois dernier. La conférence prévue le 13 octobre dernier a été annulée et reportée. A quand ? Nous n'en savons rien. Pourtant, David Pleasance nous affirme que les négociations continuent et qu'il ne faut, en aucun cas, désespérer. Facile à dire, me direz-vous.
En attendant (ben oui, encore), voici quelques extraits de lettres encourageantes et constructives que Pleasance lira très prochainement.

«Je remercie tous ceux qui ont répondu aux messages de soutien pour sauver notre bécane favorite. J'ai des collègues qui ont des 500 et on délire souvent chez eux, plantés devant l'écran, le c.. collé à la chaise. Lorsque j'ai appris que l'Amiga risquait de faire «Game Over», j'ai taxé la R5 de ma mère, j'ai pris 3000 patates et je suis allé dévaliser une boutique de micros. Résultat des courses, un super-méga-giga 1200 tout neuf, tout beau avec un DD 170 Mo. Mais là, c'est pas le plus important : le top, c'est que peut-être, grâce à quelques mecs comme moi, on a pu contribuer à sauver l'Amiga de la noyade au moment où il était le plus incertain, et ça, c'est vraiment cool, encore bravo !»

Jean-Philippe

Bravo à toi Jean-Philippe, ton optimisme nous fait plaisir. C'est certain, si tout le monde était comme toi, le problème ne se poserait plus, les éditeurs créeraient davantage de softs et les repreneurs produiraient de nouvelles machines. Mais malheureusement tout n'est pas si simple...

«Je le dis sans hésitation, l'Amiga écrase par sa qualité et son prix les PC. C'est pour cela que je vous écris, je soutiens au maximum David Pleasance, le sauveur de l'Amiga, et j'espère que tout marchera comme il le prévoit. Restructurer COMMODORE, maintenant devenu AMIGA INTERNATIONAL, n'est pas une mince affaire, je lui souhaite bon courage et bonne chance. Je suis certain qu'il réussira.
J'attends avec impatience les nouveaux Amiga avec la technologie RISC, ça va faire très mal ! (...) L'Amiga sera sauvé car c'est, et ce sera toujours le meilleur micro ordinateur. Merci David Pleasance.»

Mounir Morin

Oui, nous l'attendons impatiemment cette technologie RISC. Pleasance a bien compris qu'il était plus judicieux de laisser tomber le triple A, pour cette dernière.

«J'ai toute confiance en cet homme et ses propos m'ont réjoui le coeur. Comme Cyril le dit si bien, on ne peut pas s'imaginer ce que ressent un amigaphile lorsqu'il utilise sa machine. Quel plaisir je tire de ce bijou qu'est mon Amiga 1200 ! Quel dommage si tout cela disparaîssait... Mais nous nous battrons et un homme comme David Pleasance ne peut que réussir. Son patronyme est déjà encourageant... et son prénom : David... David l'amigaphile contre Goliath, PC et Mac réunis... et c'est encore David qui gagne...
PS : «Amiga» sans COMMODORE, c'est peut-être un poids de moins à porter. Merci à COMMODORE pour ce qu'il a été. Merci à AMIGA INTERNATIONAL pour ce qu'il est, pour ce qu'il sera !»

Jean-Pierre

La comparaison est originale, pourquoi pas.

«Possesseur d'Amiga depuis 1988 et fidèle à la marque depuis le C64, je ne peux que prier pour que votre entreprise réussisse dans la reprise de la gamme Amiga. Il ne faudrait pas que l'Amiga tombe entre de mauvaises mains. SAMSUNG en l'occurence, ce qui sonnerait le glas pour la machine. David Pleasance, ne laissez pas faire ça ! L'Amiga ne mérite pas de finir comme le Spectrum, l'Oric ou le C64, au cimetière des micros oubliés.»

Paul Vauthier

Des fidèles comme Paul, il y en a des tas et particulièrement concernant l'Amiga. Je ne pense pas que ce soit le fait du hasard.

«Comme vous l'avez précisé dans votre numéro d'octobre, le marché Amiga est bien présent, et c'est pour le réveiller que j'écris. Pour ce faire, c'est très simple, il vous suffit, ou plutôt il nous suffit à tous, pirates ou non (les pirates font également partie de ce marché), d'acheter en cette période de fête un ou deux logiciels de jeux. Bien sûr, cet effort peut paraître petit, peut-être inutile, mais n'en croyez rien. Si seulement la moitié des personnes touchées par ces mots achètent un jeu à Noël, alors je peux vous garantir que l'Amiga reprendra sa place de leader sur le marché ludique, ridiculisant pour toujours le PC (Plutôt Chère comme machine !). Longue vie à David Pleasance, notre messie, ainsi qu'à l'Amiga (qui bien sûr vaincra).

Fred R.

C'est une autre possibilité intéressante. Seulement, à suivre, c'est une autre histoire. Remarquez que de très bons softs débarquent sur Amiga en ce moment, alors pourquoi pas.

«Un grand merci à David Pleasance et à toute son équipe pour sauver l'Amiga. J'ai 40 ans et je suis un passionné fidèle (mes 2 enfants aussi) à COMMODORE depuis septembre 81, époque qui a vu naître le VIC20 et le fameux C64. Je puis vous assurer de mon soutien à vie sur la gamme Amiga. Nous attendons avec impatience tous les softs d'action et d'aventure sortant en français sur CD32. Vive Pleasance, vive l'Amiga !»

Jean-Luc Ladigue

Sur CD32, pas d'inquiétude, ils arrivent. Mais pour combien de temps encore ? Tout dépend des négociations actuelles. Il faudrait que nous soyons très rapidement fixés pour espérer un bel avenir. On y croit !

«Je profite de cette occasion qui m'est offerte pour féliciter David Pleasance du courage et de la lucidité dont il fait preuve.
Et bien ! Moi 79 ans, mon fils 48 ans et sa femme 42, ainsi que mes deux petits enfants 18 et 16 ans et demie, on se régale avec cette machine géniale qui est loin d'être une console de jeu comme le prétendent les grosses têtes PCistes ; qu'est-ce que c'est que ces types ? PAGESTREAM 3, FINAL WRITER laissent sur place leurs traitements de texte. Ils ne savent pas, avec leur machine à 15000 francs, et plus, se servir de REAL 3D, BRILLIANCE, LIGHTWAVE ainsi que de nombreux programmes d'animations courants sur Amiga. Pour ma part, le TTX et la PAO me passionne, je me sers couramment de MAXIPLAN 4.0, en jeu, les wargames ; mon fils c'est plus sérieux avec la 3D et le dessin, ma belle fille agrémente son courrier avec des dessins vectorisés et ceux qu'elle crée elle-même. Même des fontes bizarres avec TYPESMITH. Quant à mes petits enfants (si l'on peut dire), l'ordinateur n'a presque plus de secrets pour eux. Alors ! Qu'est-ce qui lui manque à l'Amiga messieurs les éditeurs ? Ah oui ! Le pognon rentre plus facilement avec les PC (vous auriez fait de bons politiciens). Que des milliers de familles aient acheté des Amiga parce qu'ils trouvent cette machine géniale, vous, ça vous passe par dessus vos méninges. Il est vrai, qu'en France, on est largement tributaire des Anglo-saxons, des Allemands et des autres pays Scandinaves ou Nippons.
Nos responsables et leurs conseillers ne s'aperçoivent même pas que la Culture, c'est aussi la langue dont on est obligé de se servir pour déchiffrer les programmes créés hors de France. Ils sont bien trop occupés à rechercher les bonnes affaires tout azimuth. Enfin ! Encore bien merci à monsieur Pleasance et je suis certain qu'il n'aura pas à regretter sa démarche, je pense qu'il fera une très bonne affaire. Courage !

Charles Bregeon

79 ans ! Et toute la famille est fidèle à l'Amiga. Nous terminons par cette lettre exemplaire et espérons vivement que toutes ces personnes soient rapidement récompensées de leur volonté à restaurer l'avenir de l'Amiga. Continuez donc à vous faire entendre, nous sommes ravis de servir d'intermédiaires !

Cyril

La Revue de Presse

Pas de news fraîches du côté de COMMODORE UK. La presse anglaise paraît toujours aussi optimiste. AMIGA POWER va même jusqu'à mettre à l'écart l'affaire et s'acharne de façon légère sur une étude comparative entre les jeux et la réalité. Les anglais ont de l'humour, on en profite !



Bien le bonjour chers lecteurs et bienvenue dans la Revue de presse, ce mois-ci largement dédiée à AMIGA POWER, qui, je le rappelle, signifie en français, «le pouvoir de l'Amiga». C'est important !

FUTILE ET DROLE... POUR L'INSTANT !

AMIGA POWER a eut ce mois-ci l'ingénieuse idée d'établir un dossier comparant les jeux à la réalité. Voyons voir de plus près ce que ça donne.

Pour la course automobile d'abord, AP conclut qu'il est bien plus intéressant de s'exercer sur un jeu. Pourquoi ? Tout simplement parce que les risques d'y laisser sa peau sont moindres, voire quasi-inexistants. Dans un jeu, il est également impossible, ou bien faut vraiment le vouloir, de subir bêtement les embouteillages. D'un point de vue financier, le jeu nous revient à 250 francs, stop ! Après ça, plus d'essence à dépenser, plus de casse à réparer, bref, contrairement à la conduite réelle, le jeu a pour lui cet avantage :

l'économie ! AP poursuit l'étude en comparant un flipper à PINBALL FANTASIES. Là, pas de doute possible, le journaliste est catégorique, le vrai flipper est bien plus excitant. La preuve puisqu'en s'essayant sur le jeu vidéo ses battements de coeur avoisinaient les 78 BPM (Battements Par Minutes), contre 137 BPM sur un véritable flipper. Fascinant, non ? Quelle différence y a-t-il entre la Suzuki DR650RSE et NO SECOND PRIZE ? Ici, on rejoint un peu la course automobile, la réalité est peut-être encore à l'heure actuelle plus excitante, mais les accidents sur Amiga sont, il faut bien le reconnaître, bien moins meurtriers. Vient maintenant la comparaison entre SENSIBLE SOCCER et le populaire jeu de foot sur table, le Subbuteo. La maniabilité des joueurs est, sans conteste, meilleure dans le jeu vidéo, les sensations aussi. La boxe à mains nues contre MORTAL KOMBAT ? La réalité est moins attrayante : ça fait mal aux mains, les giclées de sang ne sont pas légions et les coups ne sont franchement pas assez spectaculaires pour des débutants. Le jeu l'emporte encore une fois. Pour finir, vaut-il mieux organiser un véritable Paint ball ou bien une simple partie de CANNON FODDER ? Le Paint Ball, pour ceux qui ne connaîtraient pas, est une sorte de jeu de rôle grandeur nature où l'on utilise des balles de peinture en guise de vraies balles. On divise les participants en cleux et les malheureux protagonistes qui se font toucher (la peinture faisant foi) sont considérés comme morts. Ca se passe, en général en forêt, ou dans des entrepôts désafectés. Mesuré une nouvelle fois en battements de coeurs par minute, c'est le Paint Ball qui l'emporte. 165 BPM contre 76 à 112 BPM pour CANNON FODDER. Notons malgrés tout que les explosifs sont uniquement disponibles dans le jeu. Dans la réalité, c'est faisable, mais je vous le déconseille vivement !
Les conclusions de cette surprenante étude sont les suivantes : les jeux sont moins coûteux. En tout cas, ils sont plus sûrs et vous garantissent une durée de vie plus importante. Effectivement, aucun accident n'est ici fatal (mis à part les risques d'épilepsie, mais c'est une autre histoire...). La réalité est plus excitante, parfois moins attrayante (boxe à mains nues).
Blagues mises à part, il serait fort judicieux de réaliser ce genre de test dans une dizaine d'années. Car le temps est proche où l'excitation sur l'un vaudra l'excitation sur l'autre. A ce moment là, les avantages du jeu risqueront bien de nous écarter définitivement de la réalité. C'est fou ce que l'on peut passer aisemment du rire au pleurs, non ? Désolé !

COTE JEUX

AMIGA POWER teste ce mois-ci SUPERSTARDUST. Ne vous inquiétez pas, nous le testons le mois prochain. Apparamment le soft est à la hauteur de notre attente et obtient chez eux 89 % (90 % pour AMIGA FORMAT). Les photos d'écran mettent franchement l'eau à la bouche, je sens qu'on va se battre ici pour faire le test ou avoir ne serait-ce qu'un avis à donner.
OUT RUN, vous savez le jeu de tuture qui faisait un tabac dans les salles d'arcade autrefois, ben il ressort en version budget. Prix de vente : 5 £ soit 45 francs. Même pour ce prix là, moi j'achète pas ! Excusez-moi d'insister mais je ne comprends pas : LITIL DIVIL est noté 22 %, DETROIT, 27 % et SIMON CD32, 57 %. Mais ils ont de la merde dans les yeux ces anglais ou quoi ? Pourquoi tant de haine ? Même si LITIL DIVIL est un peu répétitif, je ne pense pas qu'il mérite ça. Les bons jeux ne fourmillent pas sur notre console, alors lorsqu'un éditeur sort des sentiers battus de l'adaptation nulle et foireuse, il vaudrait mieux l'encourager, non ? TOP GEAR 2, par exemple, est la meilleure illustration de l'adaptation impardonnable. C'est vrai, le jeu sur 1200 n'est déjà pas formidable, mais de là à nous pondre une version similaire sur CD32, faut pas pousser. Je vous déconseille d'acheter ce jeu, tournez-vous plutôt vers la trilogie des LOTUS, plus vieille, mais meilleure. Même BATTLETOADS sort sur la console ! Non mais franchement, si c'est pas lamentable ! Imaginez la tronche du gars qui, sans connaître, achète ce jeu sur CD32. Ca vaut le procès ça, non ?
Pour finir sachez qu'un second magazine exclusivement dédié à la CD32 est paru en Angleterre : AMIGA CD32 qu'il s'appelle et il est vendu avec un CD. C'est encore Future Publishing (AMIGA FORMAT, AMIGA POWER, AMIGA SHOPPER, et EDGE) qui l'édite. Et en France, c'est pour quand un mag comme ça, hein ? Vous y croyez vous ? Allez, A +...



VOTRE AVENIR

Le mois passé, nous vous avons montré comment de jeunes créateurs de jeux pouvaient vivre de leur passion qu'est l'Amiga. Ce mois-ci et après de nombreuses demandes de votre part, nous allons parler des autres métiers qui gravitent autour de notre machine.

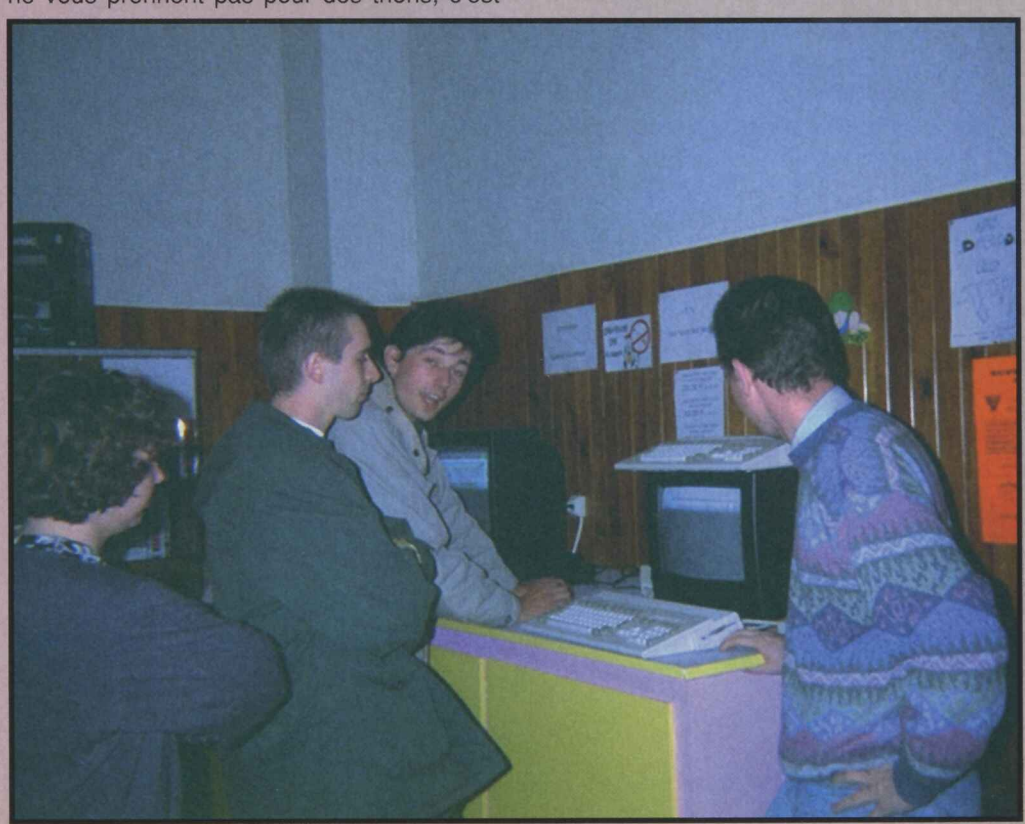
A en croire vos réactions vous êtes nombreux à vouloir travailler avec votre Amiga et si possible de vivre de votre passion.
J'en vois déjà venir avec leurs gros sabots, non pas en vendant des logiciels frauduleux, mais en profitant des métiers qui gravitent autour de notre machine qui sait très bien s'acquiter des tâches qui lui sont demandées. Le rapport avec la promesse du mois passé au sujet du reportage sur la rédaction d'AMIGA CONCEPT ? Attendez, vous allez voir.
Il existe 4 grands secteurs d'activités pour notre machine :
Le graphisme, la musique, la programmation et la vidéo.
Nous allons voir les différentes professions qui peuvent en découler.

DESSINE MOI UN MOUTON.

Les dessinateurs sur micro sont très recherchés, car ils sont de nos jours le lien entre les créatifs (architectes, créapub, société de jeux...) et le produit. De l'assistant P.A.O (publication assistée par ordinateur), D.A.O (dessin assisté par ordinateur) ou sculpteur 3 D, les qualités requises sont le savoir technique des utilitaires graphiques tel que BRILLANCE, DELUXE PAINT ou encore 3D STUDIO, la patience et d'évidentes qualités artistiques. Pour la petite histoire la publicité CATAVA en image de synthèse qui passait sur les chaines de télévision pour le sponsoring de match de football était faite sur Amiga. Les sociétés de logiciels ludiques recherches constamment des graphistes pour renouveler leurs viviers (Mheu non ils ne vous prennent pas pour des thons, c'est du vocabulaire) de talents pour leurs jeux. Les places sont chères et être original sera tout aussi important que votre organisation face aux nouvelles doléances des programmeurs.
Les filières sont nombreuses, vous pouvez vous renseigner auprés d'école d'architecture, de publicité et de communication, d'art graphique, La plus connue pour les génies du crayon est ST LUC en BELGIQUE.
Bon vous dessinez comme un pied, vous êtes daltoniens, alors vous pouvez espérer trouver quelque chose grâce à votre oreille.

3 PETITES NOTES DE MUSIQUES.

Adepte du PROTRACKER, vous êtes devenus maîtres du sample et vos musiques sont dignes de figurer dans un jeu, mais sachez qu'il existe d'autres corps de métiers qui recherchent vos dons de musiciens.
Les radios par exemple, toujours en quête de bruitages, de fonds sonores pour les publicités et des tapis sonores pour les émissions.
Le tapis sonore c'est pas le truc ou vous planquez vos mauvaises notes, non, non c'est la musique qui passe derriere un animateur pour rendre son propos plus dynamique. Vous pouvez même proposer vos talents d'animateur en parallèle avec votre amiga, dans l'EST de la france une émission ne tourne qu'avec des musiques Amiga. Cela peut être tout à fait réalisable avec une chaine de télévision cablée de votre ville, à Metz une émission de 30 minutes est réalisée par un fou d'Amiga,



EST AU BOUT DE VOTRE AMIGA



Jérôme SHAMSHULLA, il vous parle de musique et il se sert de son amiga pour les images. Certaines boites de nuit sont de plus en plus attirées par le principe sons/images, et l'Amiga peut répondre trés largement à la demande, pour preuve il suffit de regarder une démo comme la SPACE BALL, et il existe des utilitaires de vidéo clip sur CD32. Les écoles d'ingénieurs du son ne sont pas nombreuses.

Pour les autodidactes sachez que l'on peut devenir ingénieur du son, aprés avoir été perchiste dans 3 longs métrages cinématographiques. Entre parenthèses perchiste c'est pas le fait de sauter 6 métres à la perche mais c'est plutôt de tenir le micro au dessus des acteurs pendant une scéne. Bon vous ne savez pas dessiner, vous êtes sourd comme un pot, donc la vidéo c'est fait pour vous...

JOINDRE LE PLAISIR A L'IMAGE.

Un Amiga couplé à un logiciel comme SCALA et un GLOCK peut rendre d'énormes services à un service vidéo ou à une chaine de télévision cablée de votre ville, d'ailleurs jeter un coup d'oeil sur les matériels qu'ils utilisent, vous verrez que l'Amiga est le maitre du secteur.

Le titreur est l'un des jobs dans un service vidéo, il est le lien entre un personnage, un match, une action que se déroule à l'écran et les téléspectateurs qui aiment bien savoir ce qu'ils regardent. Comme exemple concret il est souvent demandé à notre Amiga préféré d'utiliser son multitâche pour la visualisation d'un tableau des scores avec en couplage le chrono. Avoir le plaisir d'inscrire sur un film, le générique et le mot fin est, je le sais, le fantasme de beaucoup d'entre vous. Les filiéres sont ici plus restreintes vous pouvez vous renseigner auprés des ECOLES AUDIOVISUELLES. la plus connue est à ROUBAIS dans le NORD.

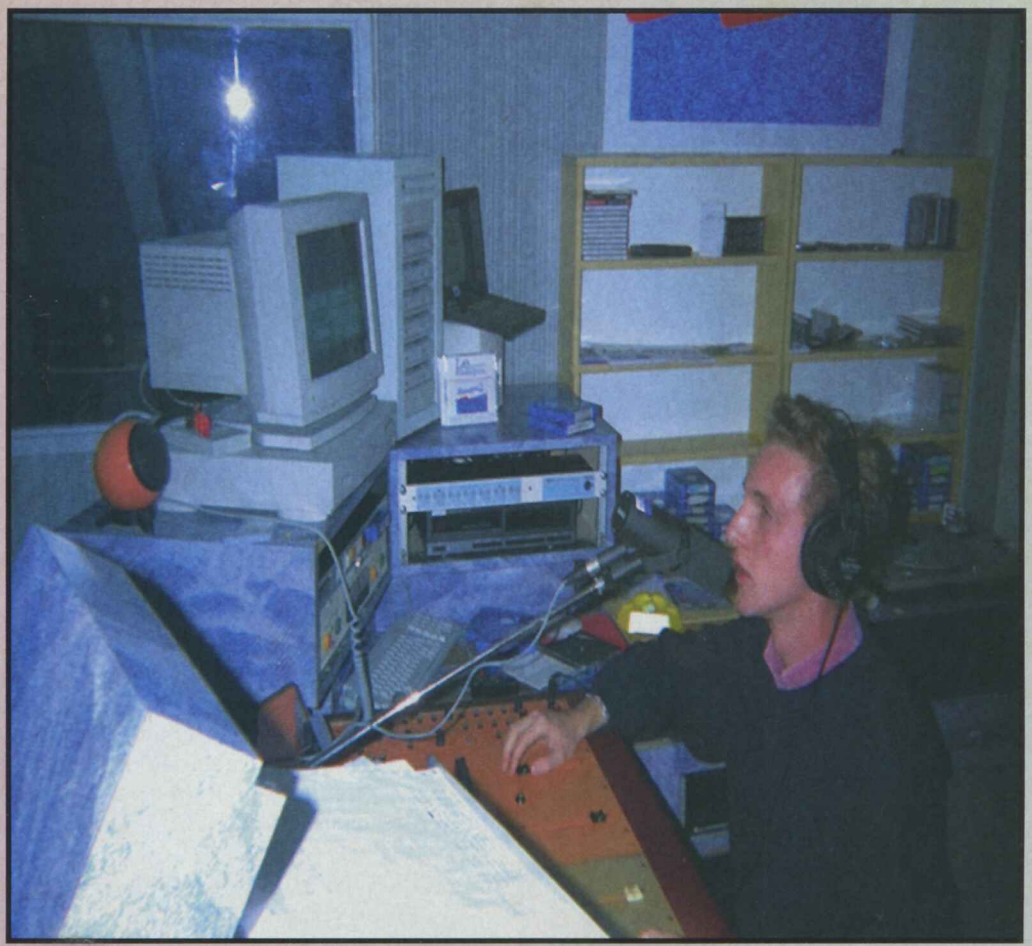
Bon vous n'êtes ni DALI, ni MOZART, ni OLIVER STONES, vous pouvez alors vivre à faire vivre votre passion en vendant des produits informatiques. Le créneau redevient porteur avec le renouveau de notre machine qui ne se prend pas pour un rêve, elle, mais pour une machine de rêve.

DU DOM-PUB AU MAGASIN SPECIALISE.

Avec le nouveau départ de notre machine, la demande et le marché vont se revivifier. Les produits, il faudra bien les vendre pour les consommer, alors il existe plusieurs formes de commerce qui demandent des personnes spécialisées. D'abord pour les plus feignants d'entre vous, il existe la vente de DOM-PUB. Vous commercialisez des logiciels du domaine public que vous récupérez à droite et à gauche. Je rigole quand je dis ça, mais c'est différent d'un magasin, la gestion par exemple, mais la qualité du service peut être 1000 fois plus sympathique pour preuve conctactez le fanzine AGATOOLS et vous verrez ce qu'est la qualité. Pour les autres, soit vous intégrez un service infomatique digne de ce nom comme la FNAC-MICRO où vous pourrez prodiguer votre savoir et votre passion. Pour les bidouilleurs, les techniciens fous ou si vous avez un fer à souder à la place de la main (n'est ce pas GENCO), le service aprés vente sera votre caverne d'alibaba. Tous les magasins d'informatique recherchent des personnes qualifiées et spécialisées. Les filières sont nombreuses avec soit : un BTS FORCE DE VENTE, un BTS ACTION COMMERCIALE ou ELECTROTECHNICIEN, ou pour les plus bosseurs d'entre vous il y a les ecoles de commerce, mais là c'est à vous de choisir. Aprés le son, l'image, la vente, la création, nous allons enfin finir par parler de la rédaction d'AMIGA CONCEPT car l'amiga peut mener aussi au journalisme.

INFORMER S'EST AUSSI UN METIER.

Comme dans la plupart des canards informatiques, les journalistes sont avant tout des passionnés, certes les



places sont chères mais si vous aimez tester des jeux, et que l'écriture est votre seconde nature, alors pourquoi ne pas tenter votre chance, mais attention aux désillusions, beaucoup de demandes pour peu de places. Les reportages sont réalisés par IMRE, CYRIL ET MOI donc n'écrivez plus pour prendre nos places mais comme AMIGA CONCEPT va sortir une nouvelle revue n'hésitez pas...

Dans une rédaction il existe plusieurs emplois qui touchent de prés ou de loin l'Amiga, d'abords la place du BOSS, le directeur de publication, mais là n'y pensez pas, JEROME avec ses 3 LAGUNAS n'a pas le temps de laisser sa place, d'ailleurs il va se greffer 2 autres mains tellement son boulot est important, il faut dire aussi qu'un directeur de publication c'est le pillier d'un canard, il trouve les sous à la banque et surtout c'est lui qui les donne.

Ensuite vient le redacteur en chef, son rôle est la gestion de l'équipe de rédaction mais il est aussi le contact privilégié entre toutes les personnes qui ont un rapport avec les informations que vous attendez dans votre journal. En gros il ne lit pas les autres canards pour vous réécrire la même chose non, non il va directement à la source, enfin quand je dis ça je parle surtout du nôtre. Il n'a pas un boulot simple, car si un pigiste fait une bourde, c'est lui qui se fait taper dessus. Voilà un exemple, si je dis que : « le journal associatif D.... est hyper coooolll «, Imre va recevoir des coups de téléphone, il va se faire engueuler et on va avoir la justice à la porte du journal... C'est pas tous les jours rose, mais bon ceci n'est qu'un exemple fictif parmi tant d'autres.

Ensuite vient les pigistes, eux servent de pushing ball aprés une bourde. Mais la principale activité d'un pigiste est d'écrire des tests, des reportages. Un pigiste n'est pas salarié de la boite, il est payé à la pige (à l'article).

Il y a aussi les correcteurs, trés important les correcteurs sinon ça se verrait que les pigistes et les autres d'ailleurs n'ont pas dépassé le cp. Il y a encore Les attachés de rédaction, et le service Pub... et c'est pas un métier de tapette la pub, c'est le nerf de la guerre, il faut les trouver les sous et les annonceurs.

Il n'y a pas que le journalisme si vous aimez écrire, car ce qui fait vivre aussi un journal c'est les attachés de presse, ils sont le lien entre les sociétés de jeux et les magazines. Ils ont pour rôle de prévenir tous les journaux par des communiqués de presse dés la sortie d'un jeu, ils sont un apport en information trés important.

Pour exemple je prendrais l'ancien rédacteur en chef adjoint de TILT (paix à son âme, mais non pas au red'chef mais à TILT.) GUILLAME LE PELLEC, plus connu sous le pseudo de DOGUE DE MAUVE qui est aujourd'hui attaché de presse.

Les filières à suivre sont : Les écoles de COMMUNICATION et PUBLICITE comme l'ISCOM par exemple, ou bien l'IICP, ou encore les IUT. L'Ecole Supérieure de Journalisme (l'E.S.J) sera pour les plus bosseurs la grande porte qui vous ouvrira le monde fantastique du journalisme. Des ESJ y en a partout, à Paris, Strasbourg, Bordeaux, Lille... à vous de passer les concours (du combattant).

IL Y EN A ENCORE PLEIN...

Voilà, vous avez eu un aperçu des métiers qui se rapprochent de près ou de loin à notre AMIGA, je vous ai passé les créateurs de jeux (cf AMIGA CONCEPT N°8) ainsi que certains autres métiers comme, testeurs pour des sociétés de jeux ou scénaristes, ainsi que maquettistes (d'ailleurs vous remarquerez le talent des nôtres).

Pour en savoir un peu plus sur les métiers ainsi que sur les filières scolaires à suivre, je vous conseille de contacter votre centre d'information et d'orientation (le CIO) ou votre conseillère pédagogique. Je vous dis au mois prochain avec un reportage spécial Noël.



F.I. Loisirs

Le TOP du DP

3 logiciels pour 49 francs

6 logiciels pour 89 francs

10 logiciels pour 119 francs

3615 SPIDER

ACTION

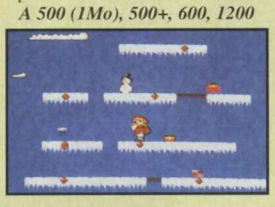
DOGFIGHT
Duel dans les airs avec des vieux coucous de la première guerre. Un jeu démentiel pour 2 joueurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



GRAVITY FORCE II
Dans ce jeu, il faut affronter son adversaire humain mais aussi la gravité, pas facile de survivre.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X-MAS TIME
Pour croire au père Noël, le mieux c'est de le voir. Un jeu de plates-formes avec notre héros.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



TRANSPLANT
Ce shoot'em up n'est pas tout nouveau mais il est super génial. Si vous ne l'avez pas profitez en.
Amiga 500 (1Mo) uniquement

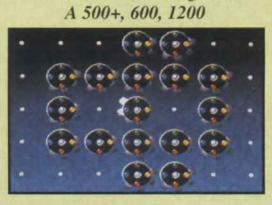


DEPTH CHARGE
C'est la guerre, grâce à vos grenades, détruisez tous les sous-marins qui veulent vous couler.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



RÉFLEXION

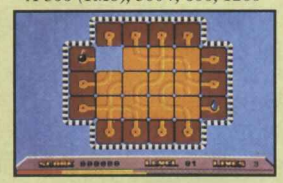
COGNITION
Des casse-têtes à base de roues dentées à tourner pour faire coïncider les couleurs, galèèère!
A 500+, 600, 1200



STAR BASE 13
Vous êtes envoyé sur une base pour élucider le mystère de la disparition de l'équipage.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



CONFUZION
Mélange de Pipeline et Taquin, il faut désamorcer une bombe en la menant au bon endroit.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



TETRIS DUEL
Un Tétris avec des bombes, des extra-terrestres, des enclumes... Un jeu génial, pour les fous.
Amiga 1200 uniquement

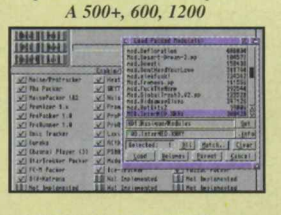


MASTER MIND
Ce jeu n'a rien de nouveau, mais quand c'est aussi bien fait que celui-ci, ça plaît toujours.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

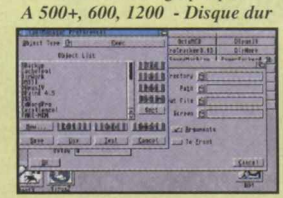


UTILE

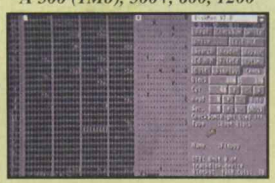
PRO WIZARD II
Convertisseur/Ripper de module musicaux, il teste les fichiers pour en sortir les musiques.
A 500+, 600, 1200



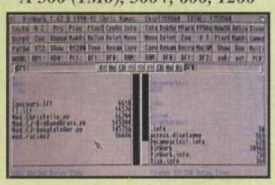
TOOL MANAGER 2.1
Un bijou du DP, ce logiciel vous permet de gérer très rapidement votre interface graphique.
A 500+, 600, 1200 - Disque dur



DISK MON 2.0
Un éditeur de disquettes puissant qui vous propose de nombreuses options très pratiques et utiles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



DIR WORK
Le gestionnaire de fichier le plus Top du moment. Efficace et simple, il est indispensable.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



CRUNCH MANIA 1.9f
Le compacteur de fichiers le plus utilisé, il est indispensable pour de précieux gains de place.
A 500+, 600, 1200



DIVERS

SCREEN PAINTER 2.5
Très pro, ce logiciel de dessin, il vous sera très utile pour exprimer vos talents de graphiste.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



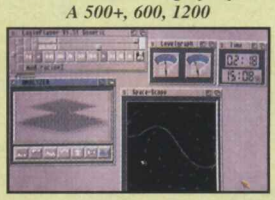
LOVE
Cette démo est tout simplement fantastique, à elle seule elle rassure sur l'avenir de l'Amiga.
Amiga 1200 uniquement



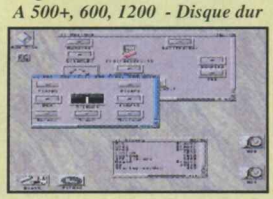
LETHAL DOSE II
Images raytracées, animations géniales, cette démo fait partie des meilleures de l'année.
Amiga 1200 uniquement



EAGLE PLAYER 1.51
Il reconnaît la plupart des formats de modules et propose de nombreux effets graphiques.
A 500+, 600, 1200



MAGIC WB
Transformez votre Workbench en merveille graphique ; icônes géniales, marbre rose, etc...
A 500+, 600, 1200 - Disque dur



ÉROTIQUE

IMAGES ERO
Cinq images de jeunes filles au format GIF. Rien de bien méchant, juste alléchant.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



IMAGES X
Encore cinq images, mais cette fois, ça n'a plus rien d'érotique. C'est beaucoup moins subjectif.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



ANIM X
Pour ceux qui préfèrent quand ça bouge, ce logiciel contient 15 animations pornographiques.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Les logiciels IMAGES ERO IMAGES X ANIM X sont réservés aux adultes

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

FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
Tél : 83 90 28 00 Fax : 83 40 18 36

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de F.I.

○ Carte de crédit ○ Chèque ○ Mandat

NOM : _____

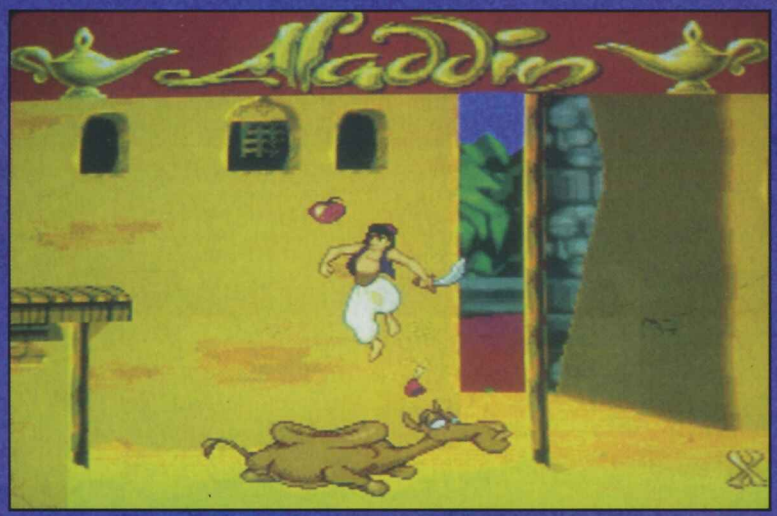
N° de carte : _ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _

Date d'expiration : _ _ - _ _

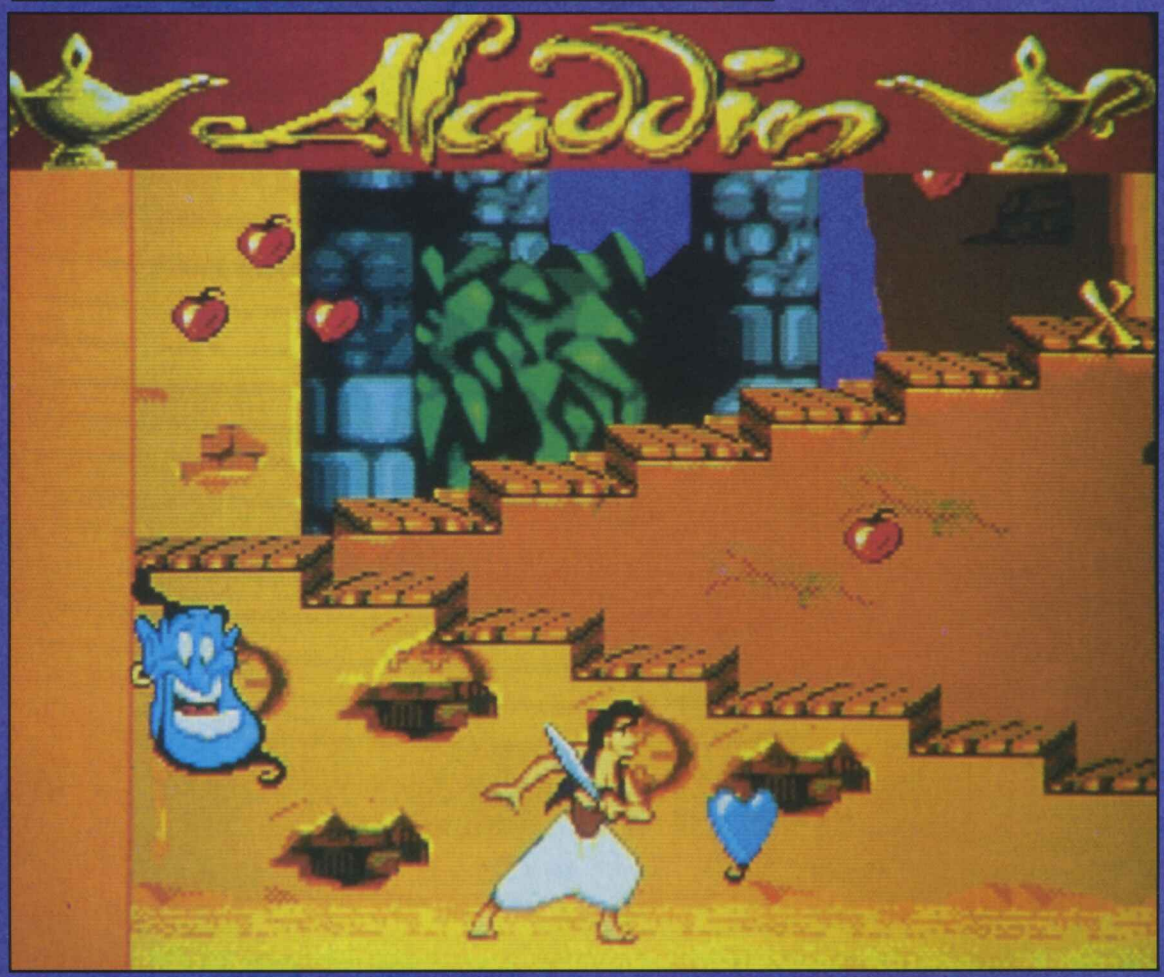
Je commande _____ logiciels 3 pour 49 frs - 6 pour 89 frs - 10 pour 119 frs		Frs
Je commande le kit de téléchargement pour 3615 SPIDER Câble + logiciel = 50 francs logiciel seul = 15 francs		Frs
	Frais de port	20 Frs
	TOTAL	Frs

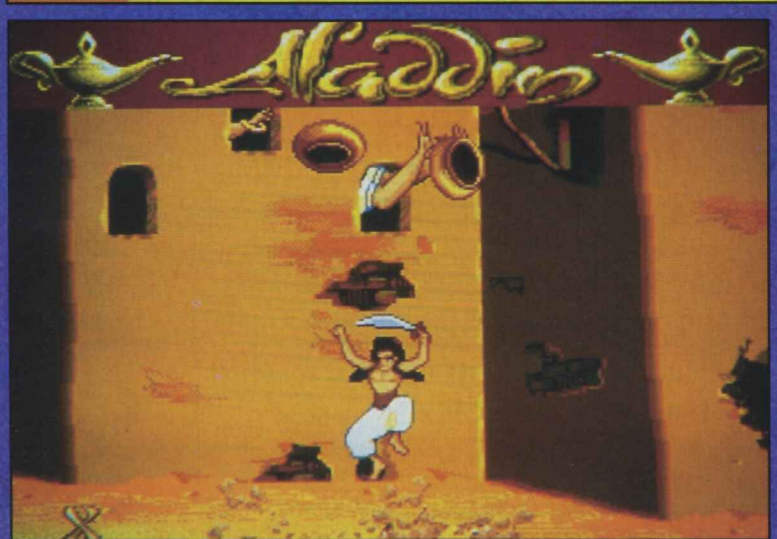
Logiciels commandés							

ALADDIN



Depuis le temps que nous l'attendions il nous arrive enfin. Depuis PRINCE OF PERSIA, et FLASHBACK, nous n'avions rarement vu une animation aussi fluide. La décomposition de personnages est surprenante et je dirais même époustouflante. Les musiques sont belles et les digits sont agréables. Vous ressentirez vite l'ambiance du film vous emporter tel un tapis magique dans les rues d'Agrabah. Récuperez les pommes, car elles vous servent d'armes. La difficulté est relativement bien dosée dans la progression du jeu et donne envie d'aller toujours plus loin. Graphiquement il ressemble à ses prédécesseurs sur consoles nippones. Un superbe dégradé a été rajouté sur Amiga (je ne me rappelle pas l'avoir vu sur SNES ou MD). Le but du jeu est similaire au film : délivrer Jasmine des mains de Jaffard. La réalisation est soignée et donne un bon aspect général du jeu. Les possibilités de mouvement qui vous sont offertes sont importantes. Marcher, courrir, sauter, lancer des pommes, maniement du sabre, etc... Bon, pour le moment ce n'est qu'une preview, mais j'espère que Virgin nous sortira une version CD 32 avec un petit dessin animé comme intro. Et pendant que j'y pense, saviez-vous que les images de synthèse que l'on peut voir dans le film ont été modélisées sur Amiga. Bon c'est vrai, elles ont été ensuite calculées sur Sillicon Graphics, mais la base de la modélisation c'est l'Amiga. C'est la même chose pour Jurassic Parc. Il était tout à fait normal que le jeu sorte sur notre machine. Ce n'est que le juste retour des choses. Préparez-vous à entrer dans ce jeu d'où vous ne ressortirez peut-être pas vivants. Vivez d'extraordinaires aventures dans les mille et unes nuits d'Arabie. Explorez les niveaux tels que le marché d'Agrabah, le desert, la caverne des merveilles, la lampe magique. Rencontrez des personnages aussi gentils que féroces. Echappez aux gardes, combattez l'affreux Jaffard. Sauvez Jasmine et la ville d'Agrabah. Jouez à Aladdin.





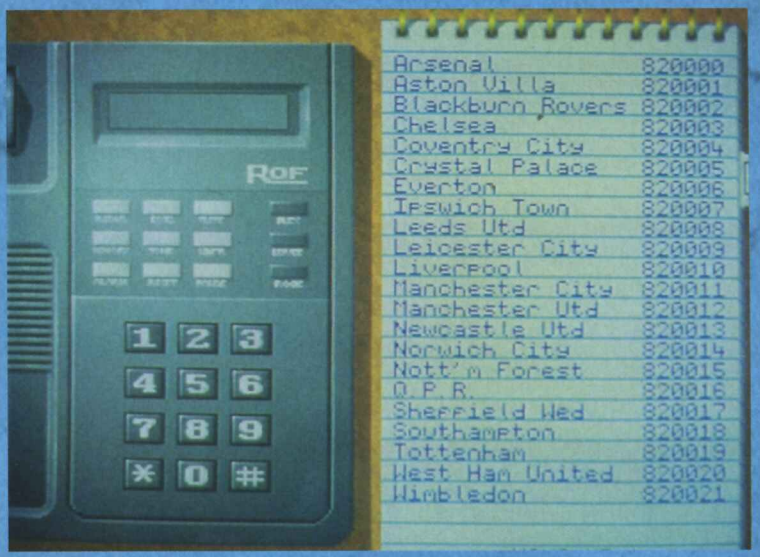


PREMIER MANAGER 3

Vous ne souhaitez pas que Manchester United réalise un triplé historique dans l'histoire du football anglais ? Et qu'Alex Fergusson, leur coach ,récolte tous les lauriers ? C'est pour cette raison que Gremlin a creé PREMIER MANAGER 3.

Ce logiciel est le troisième volet des PREMIER MANAGER, une trilogie de gestionnaire de football digne de figurer parmi les plus grands. Mettez-vous dans la peau d'un manager de foot et gérez de A à Z votre équipe (entrainements, matchs, salaires, transferts des joueurs...). Votre tâche sera facilitée par d'amples explications sur écran (OUF!!! vous n'aurez pas à vous taper un pavé en guise de notice) ainsi que par des accès directs à chaque compartiment de gestion de votre équipe. Ce jeu respire la convivialité et figurera dans votre logithèque familiale comme l'un de vos jeux favoris. Il possède également de nouvelles options de tactique et d'entrainement, la possibilité d'embaucher un assistant manager afin de vous suppléer dans le travail quotidien et de vous décharger des tensions qui pèsent sur vous car les supporters sont sans pitié. Le petit plus intégré par Gremlin dans ce nouveau jeu ne vous laissera pas indifférent : un marché des transferts tout à fait réaliste auquel vous accèderez sans difficulté (achetez où vous voulez, qui vous voulez, mais attention à vos finances). Vous vous retrouverez à la tête d'une équipe surentraînée avec une possibilité de choix parmi 24 joueurs. Participez activement au déroulement des matchs en définissant la tactique collective. Vous verrez évoluer votre équipe et assisterez à sa victoire ou à sa défaite. Malheur à vous si vous perdez trop souvent car un entraineur ça se remplace plus vite qu'on le pense. La qualité du graphisme est satisfaisante et les vues du terrain sont diverses et réalistes. Autant d'options et de possibilités qui rendent ce jeu tout à fait remarquable. Il sera disponible sur A500/600/1200 et ce à partir de novembre, maintenant en fait !











NEW WORLDS OF LEMMINGS

PREVIEW



L'exploitation commerciale continue, mais pour une fois ce n'est pas forcément pour nous déplaire... Psygnosis se décide à nous sortir le n°3 qui s'annonce encore meilleur (tant mieux pour un n°3 !) Dans LEMMINGS 2, les chères petites têtes vertes essayaient de se casser de leur monde en perdition. Dans ce nouvel épisode, ils ont accosté dans un archipel de 12 îles. Là où l'éditeur a changé de tactique, c'est que pour la première fois, il va nous proposer des rongeurs de grosse taille, enfin surtout par rapport aux deux premiers. L'animation, elle, sera toujours aussi réussie, si ce n'est encore plus, puisque tous les lemmings seront habillés. Il y aura donc les anim' qui vont avec. Nous voilà donc repartis pour des maux de têtes sans nom pendant 120 niveaux, des stages cachés avec de nouveaux pièges, ennemis et heureusement de nouvelles actions. Le tout sera présenté en quatre packs, de chacun 3 îles (12 : 4 = 3, c'est ça je sais toujours bien compter) qui sortiront à intervalle régulier, enfin on espère.



PINBALL ILLUSIONS

PREVIEW

En novembre, les possesseurs de A1200 et A4000 (et bientôt CD32) auront le grand plaisir de profiter du troisième volet des Pinballs. 21st Century Entertainment vous présente PINBALL ILLUSIONS, le meilleur simulateur de flipper existant actuellement sur nos machines.
Trois nouveaux flippers seront à votre disposition : vous surferez dans Babewatch, subirez des sensations fortes dans Extreme Sports, et entrerez dans la peau d'un flic cyborg dans Law'n'Justice.
La nouvelle technologie de flippers que l'on peut trouver dans une salle de jeu est appliqué à tous les points de vue dans ce logiciel, de par les options et les présentations, faisant de PINBALL ILLUSIONS, LA simulation de flipper.
Les graphismes déments, les animations fulgurantes et les sons assourdissants, adaptés aux thèmes du jeu, donnent aux joueurs la sensation d'être véritablement en face d'une de ces machines. Il est possible de bouger le flipper de tous les côtés (y compris droite/gauche) pour garder la balle en jeu, et d'obtenir, par la pression d'une touche, une vision en haute résolution pour avoir une vue complète du flipper, ce qui permet aux joueurs de profiter totalement des actions à effectuer.
La durée de vie d'un flipper dépend non seulement du thème et de la réalisation, mais surtout du scénario qui doit être très réfléchi : ce scénario se divise alors en un certain nombre de buts que l'on ne peut atteindre qu'en ayant, par exemple, allumé les targets qui donnent accès à une certaine trappe, pour ensuite effectuer certaines rampes, afin de pouvoir bloquer une bille et espérer obtenir l'Extra-ball ! Ouf !
Cette preview ne comporte qu'un seul flipper : Law'n'Justice. Il donne un aperçu de ce que sera la version finale, tels que les missions regroupant le Drug Bust (l'arrestation des toxicos), l'Hover Chase (la course poursuite), le Prison Break (l'arrestation des prisonniers évadés) et le Riots (les descentes de flics). Le flipper nous en met plein la vue avec la capture des billes pour le Multi-Ball et la présence de celui-ci pendant la phase du Riot, les Skill Shots, le Bonus Multiplier, et les Combos. La version finale comportera en plus : le mode haute et basse résolution, le Major Crime Mission, ainsi qu'un Mode Video, le Downtown Shoot-Out, jouable sur le panneau d'affichage.
C'est pas un secret, PINBALL ILLUSIONS fera un malheur, il est trop puissant : préparez-vous à l'acheter, le commander, voire même le voler, car ce jeu, y faut pas le louper ! Test imminent...



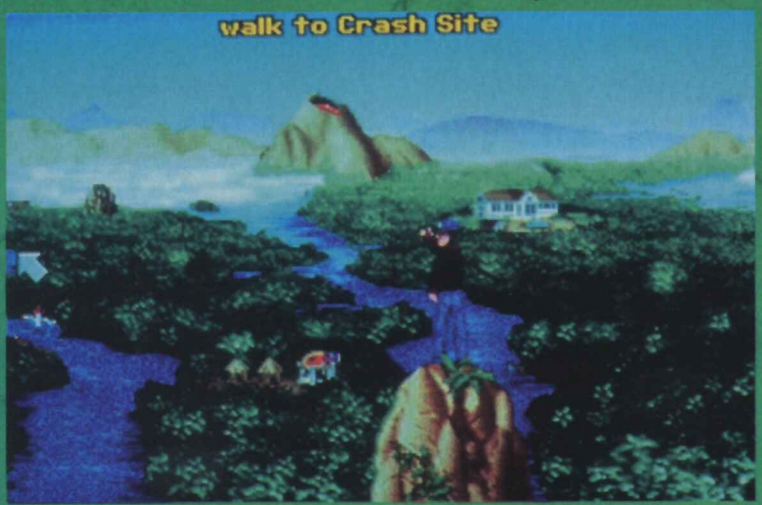


LE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

L'action se situe en 1949, dans la jungle amazonienne. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN est un jeu d'aventure humoristique, un pastiche des séries aventures qui faisaient fureur dans les années 40 et dont l'action est bien ficelée et la difficulté progressive. Le jeu comporte plus de 100 lieux différents et une quarantaine de personnages indépendants.

Vous êtes Joe King, un pilote à louer, dont votre rôle est de transporter Faye Russell, une star du cinéma, dans la jungle amazonienne pour le tournage de son dernier film «Jungle Passion».

Une fois arrivé à l'hôtel pour aller chercher Faye, vous êtes kidnappé par un rival, Dutch flyboy Anderson, et enfermé dans une chambre d'hôtel. Joe doit, pour commencer, s'évader et intercepter Dutchman avant qu'il ne s'installe dans la jungle avec Faye et Sparky, un mécanicien.



Vous rencontrerez dans cette jungle des amazones, des missionnaires, des pygmés et une organisation secrête appelée «Floda» dont l'intention est de s'emparer du monde en transformant des amazones en de grottesques hybrides entre humains et dinosaures (?!) : les Dino-womens. Joe doit combattre le démoniaque Dr Frank Einstein local pour l'empêcher d'arriver à ses fins. Les graphismes semblent positifs, reste à connaître l'ergonomie, la qualité de jeu et les sons. Patience pour le test.





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	NF
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	NF
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 Galactic	A1200 AUSSI 159	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199	NF
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	169	
Chaos Engine	A500/CD32 149	
Civilisation	A1200 159	
Club Football - The Manager	199	
Cohort 2	199	VF
Combat Air Patrol	**99**	
Crash Dummies	179	
Cruise For A Corpse	129	
Curse of Enchantia	229	

	AM	
D Day 6 Juin - Jeu de Guerre et de Strategie	269	VF
Dark Seed	CD32 229	
Dawn Patrol	**229**	
Detroit	(A1200 AUSSI) 229	
Dogfight	**129**	
Dragonstone	A1200/CD32 229	
Dreamweb	229	
Dune	129	
Dune 2	129	VF
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	NF
Hired Guns	**109**	
History Line (1914-1918)	199	
Impossible Mission . .A500/A1200/CD32	**199**	
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199	
Inferno	CD32 199	
Innocent Until Caught	**109**	
International Open Golf Championship	179	
International Rugby Challenge	189	
Jetstrike	A1200/CD32 199	
Jimmy Connors-Great Courts 2	89	

	AM	
Jimmy White's Snooker	129	
Jungle Book	**A1200 199**	
Jurassic Park	A500/A1200 179	
Kick Off 3	**99**	VF
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	
Mighty Max	A1200 199	
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	
Perihelion	199	
PGA Tour Golf +	149	
Pinball Dreams & Fantasies	249	NF
Pinball Fantasies	A1200/CD32 199	NF
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	

	AM	
Populous 2	129	
Powerdrive	299	
Powermonger + WW1 Data Disk	149	
Premier Manager 2	99	
Premier Manager 3	**179**	
Prince of Persia	89	
Psycho Killer	CD32 249	
Puggsy	219	
Putty Squad	A1200 199	
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	NF
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	NF
Sensible Soccer	CD32 169	NF
Sensible Soccer International World Cup	**139**	
Sensible World of Soccer	199	
Settlers	**229**	
Shadoworlds	129	
Shuttle	129	
Sierra Soccer-World Cup Edition	169	
Sim City 2000	**199**	
Sim City Deluxe	249	
Sim Classics	229	
Simon The Sorceror	A500/A1200 249	NF
Simon The Sorceror	**CD32 249**	
Simon The Sorcerer 2	**229**	
Simon The Sorceror 2	A1200/CD32 269	
Skeleton Krew	A1200/CD32 229	
Skidmarks	CD32 AUSSI 179	
Soccer Kid	A500/A1200 99	NF
Soccer Kid	CD32 199	NF
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	
Superfrog	CD32 129	
Super League Manager .A500/A1200/CD32	199	
Super Putty	CD32 129	
Super Stardust	A1200/CD32 199	

	AM	
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	NF
Tornado & Desert Storm	A500/A1200 99	
Tom Landry Strategy Deluxe	A500/A600/A1200 199	
Tracon 2	159	
Traps + Treasures	CD32 149	
Turbo Trax	169	
UFO	A500/A1200 249	
UFO	CD32 199	
Ultimate Body Blows	CD32 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	
Zeewolf	199	
Zool	**CD32 199**	NF
Zool	**A500/A1200 99**	NF
Zool 2	CD32 199	
Zool 2	A1200 179	NF
Zool 2	A500 129	NF

JOYSTICKS

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

DISQUETTES 3.5"

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

NOM PRENOM
ADDRESSE
C POSTAL VILLE
TEL DISQUETTES CD32

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

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

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

PREMIER MAIL ORDER
DEPT. AMCON11, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

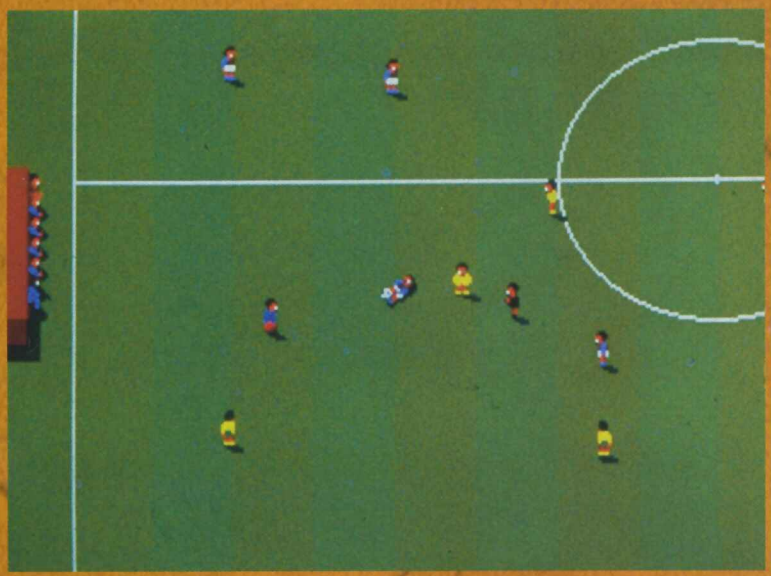
BON DE COMMANDE

TITRES | PRIX-FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE JEU TOTAL

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

SENSIBLE WORLD OF SOCCER





SENSIBLE SOCCER, que je considère comme étant le meilleur jeu de football sur Amiga, revient sur notre bécane par l'intermédiaire de Renegade : SENSIBLE WORLD OF SOCCER.

Le plaisir que vous aviez ressenti en jouant aux premiers volets sera toujours présent dans cet épisode, et lorsque l'on fait un bilan de tous les ajouts, vous ne serez pas près de vous lever de votre siège. L'intérêt, donc la durée de vie, manquait sérieusement aux épisodes précédents : plus d'inquiétude, cette lacune a été comblée.

Rendez-vous compte, plus de 1500 équipes du monde entier sont répertoriées dont 3000 joueurs, avec pour chacun sa couleur, son numéro, sa position et ses caractéristiques. Vous avez l'embarras du choix ! Vous pourrez participer à la coupe du monde, d'UEFA, de FA, de Norvège, aux championnats européens, aux championnats étrangers, etc... A noter que les 4 leagues anglaises et écossaises y sont incluses.

Il sera possible d'être joueur, joueur/manager ou simplement manager. C'est ça qui est bien !

Si vous avez de la place chez vous, n'hésitez pas, invitez vos amis (jusqu'à 64 personnes peuvent participer au jeu).

Choisissez votre propre équipe, mettez en oeuvre une tactique, achetez ou vendez des joueurs et amenez votre équipe au summum : la coupe du monde ! Participez à plusieurs championnats en même temps (Europe, Coupe et League), faites-vous connaître : établissez des matchs amicaux. Le management d'une équipe est un emploi, alors assumez-le du mieux que vous pouvez durant les 20 saisons qui suivent, vos efforts seront surement récompensés.

La partie simulation reste la même : la présence des cartons, du banc de touche, et maintenant des gradins. Les graphismes et les animations ne changent pas, mais en ce qui concerne les sons et la musique, des améliorations y ont été portées.

Plus de doutes, SENSIBLE WORLD OF SOCCER sera la référence des jeux de foot. Quant au test de la version finale, dites vous que la patience est une grande vertue.



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
AMIGA 1200	
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
AMIGA 4000	
210 Mo 3"1/2 IDE	1390
340 Mo 3"1/2 IDE	1590
AMIGA 1200	
Interne 2"1/2	voir ci-dessous
Interne 3" 1/2	voir ci-dessous
Externe 3" 1/2	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

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

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
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

MONTAGE GRATUIT — 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	120
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/ 600 / 1200	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 2"1/2	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 3"1/2	100
Prolongateur Joy	100
Cable Imprimante	100
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
Multiscan	2890
SVGA 14"	1690

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris	1590
Scanner Couleur	2490

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX	1290
CANON BJ 200	1890
CANON BJC 600	3890
H.P Deskjet 520	1990
H.P Deskjet 560 C	3990
Fournies avec cable et driver	

DIGITALISEUR

VIDI 12	790
VIDI 12 RT	1590
VIDI 24 RT	2190
DCTV	1990
VLAB	3490
Fourni avec alimentation	

VIDEO

GENLOCK G Lock	2490
GENLOCK PA2	3200
GENLOCK CIRIUS	6700

NOUVEAU

OVERDRIVE CD	1990
CONVERTISSEUR SX1	1790

MODEM

Sporter 14400 Bd	NC
Supra Fax V32	2790

CARTE ACCELERATRICE

MTEC 68030/ 28 MHz 0 Mo	1590
A 1230 TURBO 2 4 Mo	3990

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 1200



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

2490 F

Avec pack DYNAMITE 2690 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 DYNAMITE

DE LUXE PAINT AGA - DIGITA PRINT — ~~1290 F~~ **290 F**
DIGITA WORD WORTH - DENNIS - OSCAR

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~~ **290 F**
DSS 3.0 + INTERFACE MIDI — ~~890 F~~ **750 F**

PACK OVERDRIVE CD

LECTEUR CD ROM + 3 CD DP — ~~2887 F~~ **2290 F**

CENTRE AMIGA DIRECT
CENTRE PREFERENCE AMIGA
POINT DE VENTE CUDA

REPRISES

NOUS RACHETONS AU COMPTANT

Vos ordinateurs	AMIGA 500 / 600 / 2000 / 1200 / 4000
Vos périphériques	Moniteur - Disque dur - Imprimantes
Vos logiciels	Jeux - Utilitaires - languages
Vos livres	

OCCASIONS

AMIGA 500	**700 F**	Moniteur 1083S	**800 F**
AMIGA 600	**700 F**	Moniteur 1085S	**800 F**
AMIGA 500+	**800 F**	Moniteur SVGA	**1000 F**
AMIGA 2000	**1500 F**	Imprimante à partir de	**400 F**
AMIGA 1200	**1800 F**	Disque dur A500	**NC**
AMIGA CD 32	**900 F**	Lecteur Externe	**200 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

BRILLANCE	890
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
CALIGARY 24	990
SCENARY ANIMATOR	690
IMAGE FX	1690

VIDEO

SCALLA MM 300	2990
SCALLA MM 211	1470
SCALLA VT 100	390
VIDEO DIRECTOR	1390
BROADCAST TITLER	690
CINE MORPH	890

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250
FINAL COPY	490
PRO WRITE 3.3	490
PRO CALL	1490

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090
Super JAM	790

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - EROTIQUES

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 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 / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue | | | Date d'expiration | | | | | | | | | | | | | | |

❑ Carte club AMIE

Date : Signature

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



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

L'atmosphère est tendue, j'entends les respirations saccadées de chacun s'accentuant au fur et à mesure que l'heure approche. Jérôme est plongé dans une concentration telle qu'il n'arrive même plus à percevoir les «tapettes» de Gérard (c'est vous dire !). Enfin, Jérôme toujours sûr de lui parvient à proclamer le début du match contre un adversaire de toute taille : ALEX le bourge !! Eh oui, chers lecteurs, il s'agit bien des tournois Great court 2 ainsi que Sierra Soccer se déroulant à l'Aquaboulevard. Enfin c'est simplement pour vous dire que le Pacha a bel et bien gagné la finale de Great court 2. Je tiens quand même à signaler que ce match ne fût pas sans peine pour chacun d'entre eux. En ce qui concerne Sierra Soccer, c'est le gentil Eric Genco rencontrant toujours Jéjé en finale qui s'est emparé de la coupe, (un de nos fidèles lecteurs et participant à tous nos salons et tournois). Aussi, sachez que le stand Ascii était parmi nous et qu'il nous ont fait part de leurs photos truquées, c'est à s'y méprendre. Bien sûr, nous avons nous aussi désiré appartenir à un autre corps. Ceci a donné : Fabien s'est métamorphosé en déesse pulpeuse, on voit bien ceux qui ont des ascendants tapettes, Damien en singe, normal , Cyril en James Bond, tout le monde a le droit de rêver, Isa et Gérard en Monsieur et Madame Muscle, c'est son mec qui va être content et Géronimo en Nicolas auprès d'Hélène, mais nous avait-il caché qu'il portait un amour immodéré pour cette charmante fille, quel fantasme !! Et moi, est-ce que j'ose le dire, et oui je me suis métamorphosée en superbe déesse pulpeuse, nue bien entendu et garnie de portes-jaretelles on ne peut plus sexys. Bref, le samedi soir, dès la tombée de la nuit, Imré, Damien et Cyril sont allés faire trempette dans le jacuzzi de l'Aquaboulevard, attendant désespérément la montée des bulles, on reconnaît bien là la mentalité d'Amiga Concept. Isa toujours taquineuse au possible, s'est emparée de la banane de François, mais laquelle ? Toujours est-il qu'elle a été ramenée par la peau des fesses. Voilà, ce fut un petit bilan de l'atmosphère torride qui régnait dans ce salon, sur ce à bientôt dans une nouvelle chronique.



LE DROIT DE REPONSE

JEROME

Quel talent ! Qui pensait à part moi, Jérôme Quétard, que j'arriverait en finale des deux tournois Sierra Soccer et Great Courts II ?. Hein si c'est pas du talent ça ? Bon certes, j'ai perdu mais de manière brillante contre Eric Genco en finale de Sierra Soccer mais j'ai remporté haut la main la finale de Great Courts II contre un Alexandre pourtant en grande forme. Il vaut mieux que j'arrête là car ma modestie risque d'en prendre un coup. Bon allez une petite dernière malgré tout : Quel talent !!!



LE DROIT DE REPONSE

SEBASTIEN

Chers lecteurs, chères lectrices, j'ai eu le courage de passer dans les locaux d'Amiga Concept, pour plus ou moins contempler l'admirable travail que fait cette étrange équipe... Mais voilà, je n'aurais pas dû ! Quelle jungle, quel endroit inquiétant et «zarbi»... J'ai profité de l'absence de François, pour vous communiquer enfin qu'il ne faut absolument pas approcher le siège d'activité. En effet, François pionçait entre 2 chaises, en dessous d'un bureau (ou plutôt d'un dépotoir...), avec un Amiga sur sa tête de tapette. C'était bien évidemment très dangereux et risqué, mais avec de la volonté, j'y suis parvenu... Aussi, j'ai terminé 3ème au meeting sur «Genco Soccer» et j'ai déjà peur des représailles! Bref, en quelques lignes (car François commence à se réveiller...) je vous rappelle qu'il vaut mieux éviter cette équipe bien étrange, qui nous cache bien des horreurs! Il se réveille! Je m'enfuis d'ici, au secours !!!



LE DROIT DE REPONSE

CYRIL

Quel meeting ! Personne ne s'en est encore remis. Pour preuve, nous avons tous subit d'étranges mutations physiologiques. J'sais pas ce que j'fous en James Bond, bordel ! Remarquez, je ne m'en sors pas trop mal comparé à Fabien (qu'elle est mignonne), Damien (enfin tu retrouves ta vrai nature) et Jérôme (vous allez très bien ensemble avec Hélène). Quant à Séverine, je me contenterai de lui conseiller d'admirer attentivement son nouveau corps. Pour une fois qu'elle pourra se vanter d'avoir de bons gros lolos ! Pour une fois seulement !



LE DROIT DE REPONSE

FRANCOIS

Par la peau des fesses ! Quoi ?!? Je n'aurai pas osé. J'ai juste attrapé la chose la plus visible de sa personne, et j'ai tiré dessus. Est-ce de ma faute si son arrière train s'est accroché à ma main. Et en plus, je me les suis salies. C'est sûr quand on reste assise au soleil et qu'un pigeon vient à passer par là, bonjour le jean blanc.



LE DROIT DE REPONSE

FABIEN

Je ris de me voir si belle en ce mi... Euh, ça y est déjà, je suis dans la chronique : «On sent bien les jalouses, toutes celles qui m'ont vu en nana bien siliconée de la tête aux pieds, n'en sont pas encore revenues. Maintenant, on les reconnait les véritables tapettes, celles qui n'arrêtent pas de me faire des propositions malhonnêtes (je ne dirai pas les noms, mais bon ça commence entre autre par un C ou même par un G). En tout cas pour ce trucage photo, on voit ceux qui ne se prennent pas pour de la pisse de chat (on s'imagine aisément en J.Bond, en M. Muscle ou pire en nana avec de gros seins, AH,AH,AH,AH, !). Laissons-les rêver...»



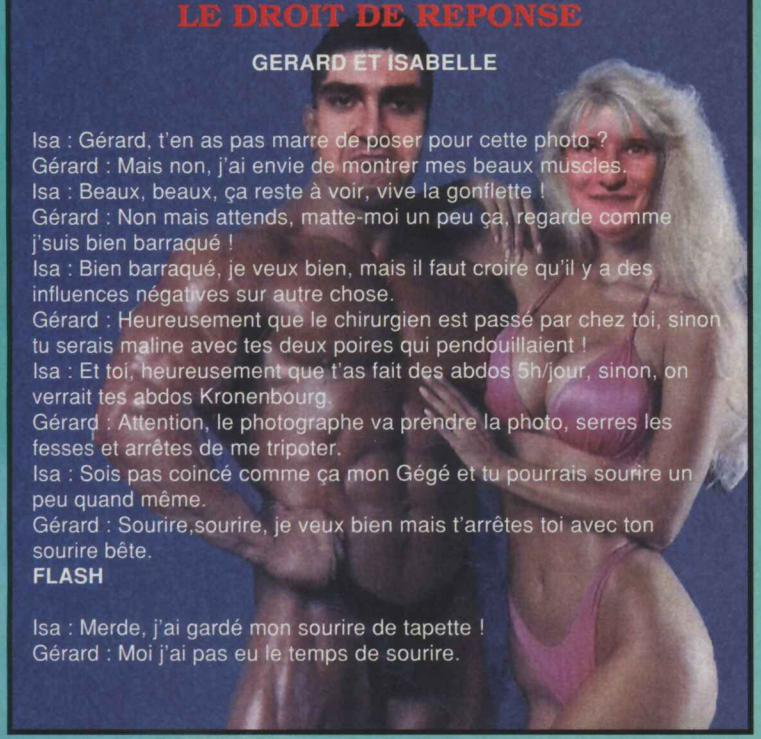
LE DROIT DE REPONSE

IMRE

C'est pas 5 ou 3 ni même 2... mais UN SEUL ! J'ai perdu d'un seul but contre Genco en demi-finale, au tournoi Sierra Soccer ! Déjà une semaine et je ne m'en remets toujours pas ! C'est décidé, je ne retoucherai plus Sierra Soccer ! Non non, même pas une petite partie contre l'ordinateur... J'ai pourtant été le seul à le battre en match aller... mais quelle taule en match retour ! Ah, ce fichu but ! Fichu jeu... et puis cette manette... fichu Genco, il l'a eue sa revanche de la dernière fois...Non, vraiment, j'étais pas dans mon assiette, sinon j'aurais gagné, c'est sûr ! Ah, saloperie de but de...bip... Au placard, le jeu !!! ....Tiens, Jérôme, tu veux prendre ta raclée à Sierra ?!

LE DROIT DE REPONSE

GERARD ET ISABELLE



Isa : Gérard, t'en as pas marre de poser pour cette photo ?
Gérard : Mais non, j'ai envie de montrer mes beaux muscles.
Isa : Beaux, beaux, ça reste à voir, vive la gonflette !
Gérard : Non mais attends, matte-moi un peu ça, regarde comme j'suis bien barraqué !
Isa : Bien barraqué, je veux bien, mais il faut croire qu'il y a des influences négatives sur autre chose.
Gérard : Heureusement que le chirurgien est passé par chez toi, sinon tu serais maline avec tes deux poires qui pendouillaient !
Isa : Et toi, heureusement que t'as fait des abdos 5h/jour, sinon, on verrait tes abdos Kronenbourg.
Gérard : Attention, le photographe va prendre la photo, serres les fesses et arrêtes de me tripoter.
Isa : Sois pas coincé comme ça mon Gégé et tu pourrais sourire un peu quand même.
Gérard : Sourire,sourire, je veux bien mais t'arrêtes toi avec ton sourire bête.
FLASH

Isa : Merde, j'ai gardé mon sourire de tapette !
Gérard : Moi j'ai pas eu le temps de sourire.

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

On a reçu plus de coupons qu'à l'accoutumé ce mois d'octobre, y'a du progrès. Donc toujours le même principe... Parmi les coupons reçus, y'en a un chaque mois qui sera tiré au hasard pour gagner le jeu de son choix. Pour ce n°9 d'AC, c'est une compilation de Silmarils, Futur Dreams, que l'on offre à WISSART Arnaud (62). A qui le tour !

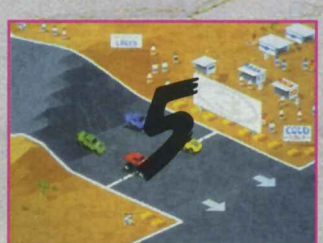
01 - FLASHBACK (=)
02 - SENSIBLE SOCCER (+1)
03 - CANON FODDER (=)
04 - SIERRA SOCCER (+2)
05 - SKIDMARKS (-1)
06 - VROOM (-1)
07 - DUNE 2 (+2)
08 - ULTIMATE BODY BLOWS (=)
09 - SYNDICATE (-2)
10 - PINBALL FANTAISIES (Entrée)













TEST CD 32

SOCCER KID



Krisalis a compris qu'il est possible d'exploiter le football en abandonnant l'éternelle simulation pour laisser place à l'arcade.

Tout va bien, le match va commencer. Vous êtes en face de votre télé, et pour rien au monde vous ne le louperez. Mais voilà, vous êtes témoin, en tant que téléspectateur, du vol du trophée par un ... Alien !!! Celui-ci, dans sa fuite, percute un satellite, et dans l'explosion du vaisseau, vous remarquez que la coupe s'est brisée en cinq morceaux, pour retomber ensuite dans cinq pays différents. Vous enfilez alors, votre combinaison de footbaleur, et partez à la recherche des débris de la coupe.
Ce scénario, un peu simplet, est concrétisé par une séquence d'ouverture des plus réussies.



L'arme fatale du kid, c'est son ballon !

Techniquement, le jeu est bien réussi : les deux scrollings différenciels sont de très bonne facture, les graphismes ont été améliorés par un plus grand nombre de couleurs, les sons sont très satisfaisants, et les musiques, du style rap, vous étonneront : des morceaux «soul music», style James Brown, ont été samplés pour votre plus grand plaisir.
En ce qui concerne l'animation, c'est la même que la version précédente.
Votre balle de foot est primordiale pour progresser dans le jeu : au début, 10 balles sont disponibles car au cours de la partie, vous la crèverez ou la perdrez sûrement. En parlant de points primordiaux, il est dommage que la balle soit si dure à contrôler, bien que de nombreux coups soient exécutables : le dribble, le tir, le retourné acrobatique, la tête, et la talonnade. Vu le nombre et la taille des tableaux, le manque de jouabilité se répercute par une difficulté presque décourageante. Pour reconstituer la coupe, le globetrotter que vous êtes devra parcourir les plaines et les pâturages d'Angleterre, les rivières d'Italie, les forêts glaciales de Russie, un train au Japon, et enfin, les rues peu rassurantes des USA, où se déroule d'ailleurs cette coupe du monde. Ce jeu est bien foutu, ne passez pas à côté, ce serait dommage.

FARID



Retourné accrobatique ! Efficace contre les tralires qui viennent de l'arrière.



AVIS



Quelle déception !!! Moi qui attendais un jeu de foot, et bien je n'ai pas été servi. SOCCER KID est un modeste jeu de plateformes, quoique assez sympathique. L'intro ressemble étrangement à un dessin animé japonnais (on aurait dû confier l'avis à Franck expert en la matière), néanmoins le graphisme est remarquable (normal c'est sur CD 32). La jouabilité est terrible, la prise en main de notre héros se fait sans problème. Le jeu est toutefois plus rapide que sur 500 ou 1200, because pas de musique à gérer. Alors COURAGE, le monde entier compte sur vous.

STEPHANE

DANS LE MÊME GENRE
SUPERFROG
OSCAR

PLATEFORMES	
1 CD	CD 32
NON INSTALLABLE	___ Mo
JOYPAD	1 Joueur
DISPO NOVEMBRE	FRA

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	85
ANIMATION	84
MUSIQUE	88
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	87

ORIGINALITE	86
INTRO	92

AMIGA CONCEPT
78%

Superbe séquence d'ouverture.
Autre utilisation du foot.
Meilleurs graphismes.

GOOD & BOF

Un plateforme de plus.
Ergonomie et maniabilité qui corsent le jeu.

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

SUPERFROG

TEST CD 32

TEAM 17



TEAM 17 veut faire profiter les possesseurs de CD32 de leurs anciennes productions à des prix budget : SUPERFROG n'échappe pas à la règle.

Bon, j'vous explique : tout a commencé quand ce pet vulgaire de sorcière a kidnappé votre petite copine et vous a transformé en grenouille alors que vous étiez en train de batifoler, tranquillement, sous un arbre fruitier. Vous suivez jusque-là ? Soit. Ensuite, en noyant votre désespoir au bord de la rivière du même nom, vous repêchez une bouteille que vous vous empressez de boire. Après quelques explosions, vous réapparaissez sous la forme de SUPERFROG, et êtes déterminés à retrouver votre compagne et mettre le balai de cette sorcière dans son c...

Ce scénario bateau est, en fait, représenté dans la séquence d'ouverture sous la forme d'un dessin animé humoristique et très réussi d'ailleurs.

Cette version CD32 est en tout point identique à la version A500 : on y retrouve ses scrollings ultra-rapides et multi-directionnels, ses bons graphismes 32 couleurs, les mêmes sons et 8 musiques différentes, le tableau bonus sous la forme d'un Jackpot, le même nombre de tableaux, une difficulté croissante, les passages secrets, et l'introduction.

Vous parcourrez donc d'immenses tableaux, ramasserez des fruits pour augmenter votre score, découvrirez des ailes pour atteindre des plateformes qui se trouvent trop loin, et vous vous servirez d'une boule pour dégommer des ennemis. Il vous faudra récupérer un certain nombre de pièces pour pouvoir ouvrir la sortie et ensuite l'atteindre, pour changer de tableau (quel effort cérébral !!!).

Cette simple réédition est fournie avec en prime une démo jouable d'ARCADE POOL, et une démo géante de SUPER STARDUST CD32 (attention les yeux et les oreilles !!!). La vitesse de chargement est largement plus rapide et le plaisir de jouer le rôle d'une grenouille reste le même. En ce qui concerne le rapport qualité/prix, c'est cool, c'est un budget : donc, à portée de toutes les bourses.

TEAM 17 a fait le meilleur choix : il vaut mieux convertir un bon jeu à un prix budget, plutôt que de porter des améliorations simplement graphiques et sonores à ces jeux pour ensuite les revendre au prix fort. Qu'on se le dise.

FARID

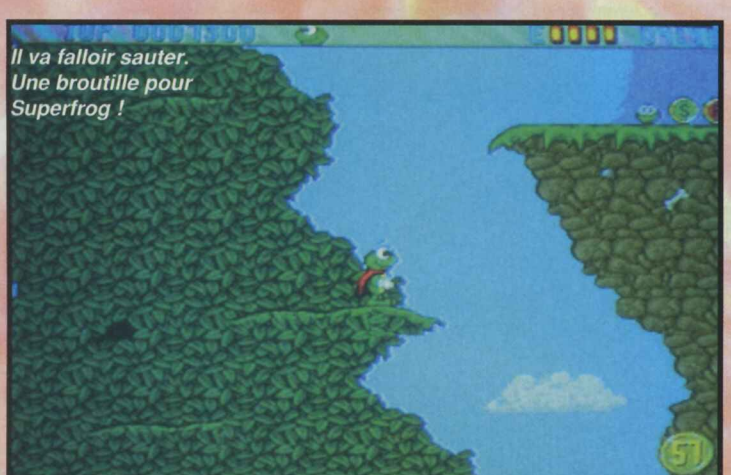


La grenouille sur votre CD32 : génial, non ?

DANS LE MÊME GENRE :
KID CHAOS
ZOOL



Cette arme sera bien utile pour troncher l'ennemi.



Il va falloir sauter. Une broutille pour Superfrog !



AVIS

Qui a dit qu'il n'y avait que des mauvais jeux sur CD 32 ? Bien que cette version soit identique à la version 500, le temps de chargement en est bien moindre. Un bonus vous est offert : une démo de SUPER STARDUST et une démo jouable D'ARCADE POOL. Sympa non !!! Alors n'hésitez plus et foncez l'acheter.

FRANCK

PLATEFORMES	
1 CD	CD 32
NON	__ Mo
JOYPAD	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	Password
CHARGEMENT	Excelllent

GRAPHISME	77
ANIMATION	95
MUSIQUE	85
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	90

MANIABILITE	90
ORIGINALITE	60

AMIGA CONCEPT 83%

Exploit en ce qui concerne la jouabilité. Système de passwords.

GOOD & BOF

Aucune innovation : C'est exactement le même que sur A500.

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

TEST CD 32

CORE DESIGN LIMITED

UNIVERSE

AVENTURE	
1 CD	CD 32
NON INSTALLABLE	__ Mo
JOYPAD	1 Joueur
DISPO	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	76
ANIMATION	82
MUSIQUE	84
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	78
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	81

ADAPTATION	29
HUMOUR	76

AMIGA CONCEPT 79%

Un scénario bien mené.

GOOD & BOF

Des graphismes pauvres. Interface mal gérée.

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



Encore une adaptation pour la CD-32, mais pas faite par n'importe qui, puisque Core s'en est sorti assez bien pour l'instant (HEIMDALL II, BANSHEE)



Vous découvrez un monde plutôt hostile.

Ils ont fait très vite, pour nous faire la version CD-32. On a attendu que 2 mois depuis la sortie de la version de base sur 500, plutôt bien ! En plus, on a eu deux surprises de taille quand on a reçu le jeu : ce n'était pas un boitier classique, mais un double boitier. La deuxième, c'est quand on a ouvert la boîte. Vous l'avez deviné, il n'y a qu'un CD, l'autre côté n'est utilisé que par la doc. A mon avis ça ne sert à rien, à part à allécher les pauvres rédacteurs... comme moi !

Y-A QUELQUE CHOSE EN PLUS !!!

Je crois qu'ils auraient pu prendre un petit peu plus de temps pour améliorer UNIVERSE, ça m'aurait donné l'occasion de vous en reparler en détails. Malheureusement ils n'ont changé que la musique. Elle est de grande qualité, à la Jean-Michel Jarre, mais à force de tourner en rond elle devient vite stressante, pourtant elle est plutôt du genre à endormir...

Vous jouez le rôle de Boris, un petit gars qui va s'amuser à tripatouiller une des inventions de son tonton, et voilà ti pas qu'il se retrouve projeté dans un monde totalement inconnu. Maintenant c'est à vous de vous débrouiller pour sortir Boris du pétrain où il s'est fourré jusq'au cou...

Et justement, c'est vraiment pas évident de l'aider, non pas que le système de jeu ne soit pas pratique, mais il a été gâché par des actions parfois pas très logique. Je m'explique. Vous dirigez directement votre personnage avec le pad (très bien pensé), vous n'avez plus besoin de cliquer à part pour valider les actions (utiliser, ouvrir...). Le problème c'est que ces actions sont très nombreuses, et qu'on a l'impression que les programmeurs ont voulu absolument qu'elles servent toutes au moins une fois. Ainsi vous vous trouvez devant une bouche d'aération, vous avez envie de sauter dedans, et bien il faut cliquer sur «tirer/pousser». C'est sûr que là, la difficulté se voit renforcer sans problème, alors qu'au départ le jeu en lui-même n'est pas vraiment compliqué. On rajoute à tout ça une réalisation qui à mon avis aurait pu être largement améliorée (surtout au niveau du graph'), on mélanga bien le tout, au bout du compte je crois qu'on est bien déçu... de l'adaptation.

FABIEN

DANS LE MÊME GENRE
SIMON THE SORCERER
HEIDALL 2



branchez-vous sur l'antenne pour accéder au monde de Gavric.



AVIS

Pour un jeu sur CD 32 bonjour le graphisme. C'est à la limite de l'acceptable. Il y en a sûrement qui y trouveront leur compte, moi en tout cas je n'accroche vrai-ment pas. La conversion que CORE DESIGN a effectué pour établir cette version CD 32 n'est vraiment pas fameuse. Toutefois les mondes que vous explorez sont toujours aussi criants de réalisme. L'intérêt du jeu est conservé, mais par pitié à l'avenir, messieurs les éditeurs, apportez lors de vos conversions sur CD 32 quelques modifications au niveau graphique car le support le mérite vraiment.

Mr Blobby

TEST AMIGA

MILLENNIUM

PLATEFORMES	
2 DISKS	1 Mo Mini
NON	__ Mo
JOYSTICK	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Déplorable

GRAPHISME	60
ANIMATION	65
MUSIQUE	80
BRUITAGE	75
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	50
REALISME	45
ERGONOMIE	30



Tout d'abord, sachez que Blobby n'est pas un simple personnage de jeu vidéo, loin de là. En fait il s'agit d'un casimir Anglais faisant partie d'une émission passant sur la BBC, la première chaine Anglaise et qui a pour but de ridiculiser tous les acteurs, chanteurs et sportifs en les immitant. Aussi, pendant les interviews, mrs Blobby prend le journaliste, l'embrasse partout (oh la tapette) et le jette dans l'eau !! Voici en résumé le concept de cette émission peu banale et assez louffoque.

Bon, le moment est enfin venu pour vous parlez du jeu en lui-même. Il ne s'agit pas du tout du même personnage, bien au contraire car Blobby n'est qu'un simple père de famille en compagnie de sa femme et de son fils. Je m'explique : leur but est de repeindre les murs de leur maison et ce, pendant toute la durée du jeu. Ils devront bien entendu prendre garde aux grosses méchantes bébêtes qui hanteront leur demeure. A la présentation du jeu, il vous faudra choisir entre le père et le fils qui présenteront chacun des petits défauts et qu'il faudra naturellement surmonter. En ce qui concerne les graphismes, ils offrent des caractéristiques assez originales, notamment au niveau des petits monstres aux têtes démentes et affolantes. De plus le héros est coloré en rose bonbon et nous laisse admirer sa petite bouille sympathique. Enfin, le concept demeure décevant et ce jeu serait plutôt destiné à une catégorie d'âge d'environ 10-12 ans. Cependant Blobby n'en reste pas moins difficile à maîtriser.



La famille au grand complet !



Le premier niveau : il faut repeindre tout le décor.



Attention aux crabes !



AVIS

Au premier abord, Blobby fait preuve d'une maniabilité intolérable sur Amiga : le personnage saute et vacille dans tous les sens sans un soupçon de réalisme (c'est p't'être fait exprès ?!)... Sur les bulletins scolaires, qui n'a ja-mais eu : «travail irrégulier», et ben pour Millenium c'est pareil ! Une fois c'est du très bon travail (James Pond 2, Vital Light) et le coup d'après c'est un raté (James Pond 3 et hum ! Blobby)... Au moins, ça peut nous laisser penser que la prochaine fois ce sera génial !

IMRE

AMIGA CONCEPT 50%

Génial pour un mome de deux ans, mais pas plus.

GOOD & BOF

Immonde pour les autres.

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

TEST Aga-Cd32

AUDIOGENIC

BUBBLE AND SQUEAK

PLATEFORMES	
2 Disks - 1CD	AGA - CD32
/	/ Mo
JOY - JOYPAD	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	Passwords
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	70
ANIMATION	74
MUSIQUE	81% CD 32 78% AGA
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	72
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	74

ADAPTATION	20
ORIGINALITE	72

AMIGA CONCEPT 74%

Des obstacles variés.
Une difficulté progressive.

GOOD & BOF

Les graphismes «AGA».
Le jeu est lassant.

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



Squeak attend patiemment son maître.

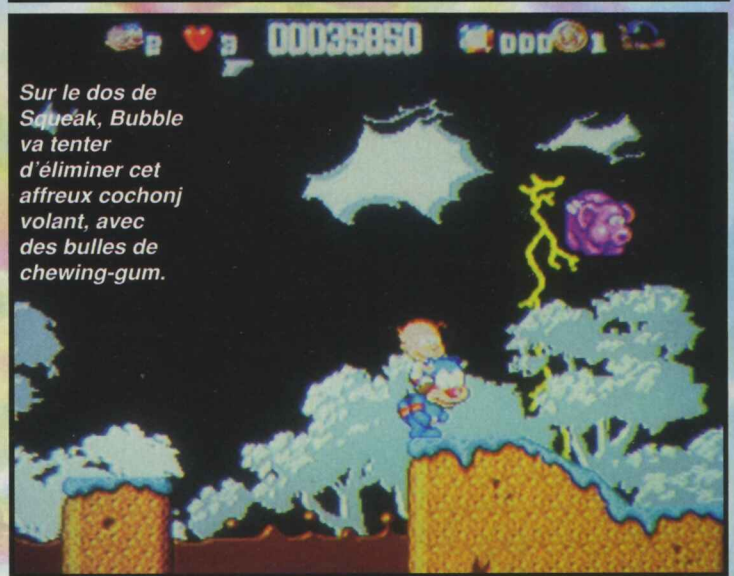


Si Audiogénic nous avait dit qu'un jour, il ferait un jeu qui rendrait la rédaction complètement frappadingue : on aurait dit impossible, on l'est déjà !

Ce jeu personne n'en avait entendu parlé. A quelques jours d'in-tervalles on reçoit la version 1200, puis la version sur CD. Au moins on ne se fait pas d'illusion pour l'adaptation sur la CD32.
Bubble, un garçonnet aux cheveux blonds, s'endort comme tous les petits n'enfants à huit heures. En pleine nuit il est réveillé par un drôle de bruit venant de son placard. Il est sûr d'avoir entendu frapper. Il ouvre la porte de son armoire et que découvre-t-il ? Une créature toute bleue très gentille mais un peu simple. Vous apprenez que tout le peuple de Grool a été emprisonné dans les mines de Porridge où ils sont traités comme des esclaves par le diable Kat of Nine Tails et ses sbires. Lui, a réussi à s'échapper et est venu sur terre pour demander de l'aide. Vous vous dîtes que vous n'êtes pas encore bien grand pour remplir une mission de cette importance, mais quand vous prenez la mesure de l'intelligence de Squeak (vous avez de la marge) vous vous dîtes que



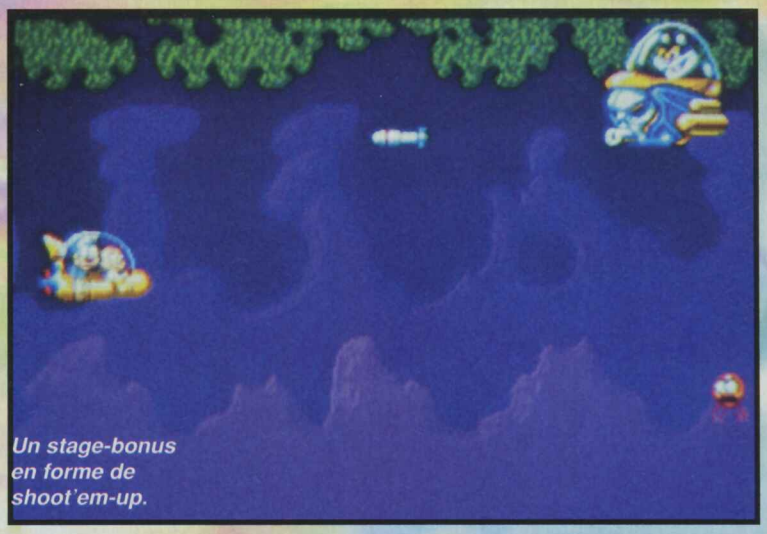
Bubble doit récupérer tous les diamants.



Sur le dos de Squeak, Bubble va tenter d'éliminer cet affreux cochonj volant, avec des bulles de chewing-gum.



En donnant un coup de pompe à Squeak, Bubble lui permet d'atteindre la plateforme supérieure.



Un stage-bonus en forme de shoot'em-up.



AVIS

BUBBLE AND SQUEAK est un jeu mignon qui aura fait l'hunanimité de la rédaction une journée ou deux mais on se lasse vite des bonnes choses. C'est peut être la musique, qui a pourtant rebuté Daniel (brute épaisse, va !) ou les personnages qui sont adorables tout plein ou la beauté des mines de porridge, allez savoir !
Le concept même du jeu ressemble beaucoup à celui de SLEEPWALKER vu que vous devez aider un personnage à arriver à la fin du niveau en lui donnant des coups de pompes dans le derrière. Ce jeu est praticable de 3 à 117 ans voir même plus. Toute la rédaction, du plus jeune au plus vieux, a été conquise par ce soft.

DAVID

DANS LE MÊME GENRE :
SLEEPWALKER

ça ne devrait pas être aussi dur ! L'histoire nous plonge tout de suite dans l'ambiance du jeu, à la limite con-con mais franchement cul-cul la praline (si vous me permettez cet écart de langage).

LA REDAC' EN COUCHE-CULOTTE

Dès que je me suis mis à tester véritablement le jeu, pour pouvoir écrire mon article, David est venu voir ce que c'était, puis Isa (à qui il a fallut tout expliquer en détail), même Cyril est venu y jouer, lui qui prétend n'aimer que les jeux où il faut «réfléchir». C'est le pauvre Daniel qui n'en pouvait plus ; tous ceux qui étaient à côté de lui gueulaient «oh, c'est tout mimi», «hein comprend pas, comment ça marche», «ça c'est rigolo !». Imré s'y est d'ailleurs mis aussi sur son 1200, ses enceintes poussées au max... Je me suis demandé si on allait sortir de cette épreuve en entier, et puis finalement à part quelques séquelles, mais on est pas à ça près. Pour être dans l'ambiance, ça on y était.

PAS SI SIMPLE QUE CA...

Si à première vue, on pourrait se dire, voilà un jeu pour les petits, et ben ils ont intérêt à être surdoués les enfants. Ca s'annonce corsé comme jeu. C'est loin d'être un bête jeu de plateforme, il n'a rien à voir par exemple avec Kid Chaos où il suffit d'aller à donf vers la sortie. Ici pour finir un niveau il faut chewing-gums, et il peut également vous propulser dans les airs. En fait tout l'intérêt du jeu c'est de trouver de quelle manière Squeak pourra parvenir au pylône de sortie. C'est vrai que c'est assez amusant au départ mais il me semble qu'on s'en lasse assez vite, malgré tous les nouveaux challenges qu'on nous propose au fur et à mesure (l'eau qui monte petit à petit...).
La réalisation, elle, est du même acabit. Des couleurs pastels, des musiques dans le genre berceuse (c'est d'ailleurs la seule chose qui change pour la version CD32), des bruitages à la Mario, enfin tout pour plaire aux amateurs de jeux de plateformes, mais rien pour accrocher véritablement les autres. Disons qu'en plus on a largement du mal à comprendre pourquoi il n'y a pas de version 500, cette version aurait largement pu fonctionner dessus. Il ne me semble pas qu'il utilise toutes les capcités du 1200 et encore moins de la CD32...

FABIEN



Bubble peut récupérer cette vie supplémentaire, grâce à Squeak qui peut le lancer.

y arriver les deux personnages en même temps. Seulement vous ne jouez que Bubble. Vous devez donc d'abord trouver votre ami Squeak puis lui demander de vous suivre. Mais ils n'ont pas les mêmes capacités, si Bub peut sauter très haut, Squeak lui ne peut pas, ce qui l'empêchera d'atteindre certaines plateformes et donc la sortie. Pour l'aider vous disposerez des ressorts géants, des vases, sur son chemin comme ça il pourra plus facilement sauter. Vous pouvez aussi lui donner un magistral coup de pied au c.. qui l'envoie direct sur le mur d'en face, à moins qu'il y ai une forme en courbe (voir photo)... Autre indice précieux, Squeak adore les



AVIS

Si vous voulez vous distraire un bon moment, c'est le jeu qu'il vous faut. Alors voilà, un charmant compagnon est avec vous, et, en sa compagnie, vous allez essayer d'aller délivrer les habitants de Grool, capturés et emprisonnés par Bozo. Mais Bubble manque un peu d'énergie, il aura sûrement du mal à vous suivre, alors pour se faire, il est impératif de lui donner des coups de pied, ou alors, de lui monter dessus pour que vous puissiez passer ensemble les obstacles (achetez-lui donc des chewing-gum). Je n'en dis pas plus, lisez donc le test de Fabien. Ne l'écoutez pas trop, ce jeu est très bien. Quoi qu'avec, j'ai réussi à saoûler Daniel, apparemment, la musique l'a un peu énervé, le pauvre !

ISABELLE



Nos deux héros ne peuvent rester trop longtemps sous la flotte. Peuvent plus respirer les gars !

AmigaNews

Il n'y en aura pas pour tout le monde...



N°1



N°2



N°3



N°4



N°5



N°6

Même les premiers numéros sont disponibles...



N°60 - Amiga CD 32, Contrôleur A4091 SCSI 2, Carte A1208, Scanner Epson GT 8000, Carte AVidéo YC, Joystick PC, Digitaliseur Vidi 12, FunColor, Morphus...



N°61 - Amiquest, Emulateur Emplant. Quel moniteur pour quel Amiga? Convertisseur RGB, Vidéo Director, Brilliance, SAS C v6, Real 3D (2 ème partie)...



N°62 - Spectrum de GVP, Amiga Vision Professional, La moulinette, MaxonMagic, Cando 2.5, CygnusED Professional, Anim WorkShop, Magic User Interface...



N°63 - Amiga 93 à Cologne, Overdrive, DKB 1202, Moniteur EIZO 17" F550i-W, Montage 24, Aladdin 4D v2.3, Scenery Animator v4.0, OpalPaint, Artiodactyl Block-Editor...



N°64 - Vidi 24, Deluxe Music 2, Disk expander, Octamed v5.0F, Personal Paint, Imagine 2.9, Tout sur le numérique, interview de Jonathan Potter....



N°65 - Amiga 4000/30, TypeSmith v2.0, MiserPrint v1.0, AnimWorkShop v1.03, Scala MM 300, MediaPoint v3.5, Decollage, UIK v1.40, Un CD ROM pour quoi faire?



N°66 - Module FMV, Moniteur 1942, Blitz Basic 2, TrapFax, Personal Fonts Maker, Aladdin 4D. Quel file-system pour un lecteur CD-ROM? Emplant après 5000 Km...



N°67 - GVP A1230 Turbo II et kit SCSI, DataFlyer XDS, Scan Doubler, Carte Numeris ISDN-Master, MSP 9000, Vidi 12rt, Art Department Pro v2.5, Fred -CASE, Strux...



N°68 - Blizzard 1220/4, Caligari 24, Personal Animation Recorder (PAR), Anim Work shop 2, QuarterBack6 et QB Tools Deluxe, Test de sélection couleur avec ProPage...

Tous nos anciens numéros sont disponibles !

Commandez n'importe quel AmigaNews du numéro 1 au numéro 71 afin de compléter votre collection. Vous bénéficierez d'un prix dégressif suivant les quantités commandées.

Par exemple: de 1à 10 magazines: 15F le magazine.
de 10 à 20 magazines: 14F le magazine
de 21 à 30 magazines: 13F le magazine
de 31 à plus: 12F le magazine

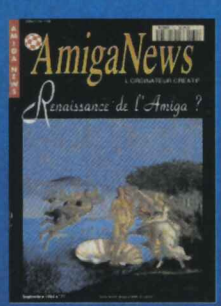
Un index de tous les articles d'AmigaNews se trouve en fichier ascii sur la disquette de domaine public DPAT 69.



N°69 - Commodore: l'attente, Ad orage, Pegger, Unix sur Amiga, L'armée de l'air et l'Amiga, Imagine 3.0 est là, Real 3D v2.47...



N°70 - Spécial: accélérer votre A1200, Light Wave débarque, Imagine v3.0 en test. L'Amiga sera-t-il mangé par un crocodile?



N°71 - Warp engine 4028, MAG MX 17s, CD ROM Demo II, TV Paint v3.0, FreeForm v1.6, Vertex v2.03, Scala MM300, Hisoft Basic v2,

A envoyer à: AmigaNews - Anciens numéros
12 rue Barrière 31200 Toulouse

Oui je désire les numéros suivants:----------

Soit:
Prix au numéro -------
X
Quantité -------
Part.timbres France 10F
Etranger 30F
Montant -------

Chèque ☐
C-B ☐
Mandat ☐

N'envoyer pas d'espèces.

Si vous payez par carte bancaire

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expir. C-B ☐☐☐☐ Signature:

Nom:_____ Prénoms:_____

Rue:_____

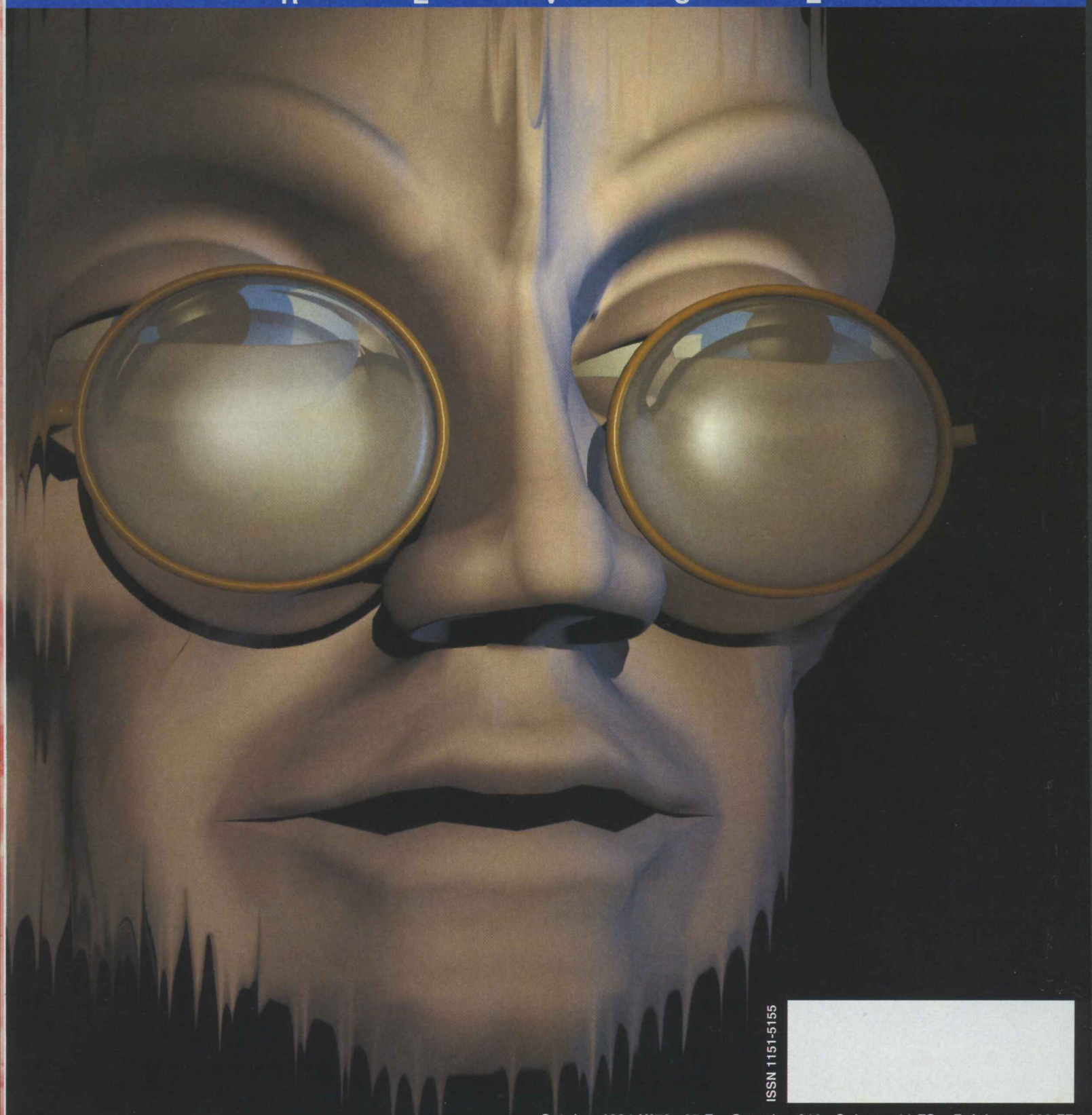
CodePostal:_____ Ville_____

Tel:_____

AMIGA

AMIGA

REVUE



ISSN 1151-5155

Octobre 1994 N°70 - 35 F. - Canada : $10 - Suisse : 11 FS. - Belgique : 230 FB.

TEST AMIGA

RUFF'N'TUMBLE

Plateformes / Shoot'em up	
2 DISKS	1 Mo
/	/ Mo
JOYSTICK	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	Passwords
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	86
ANIMATION	91
MUSIQUE	77
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	94
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	83
MANIABILITE	95
SENSATION	92

AMIGA CONCEPT 92%

Prenant, très prenant.
La maniabilité de Ruff est exemplaire.

GOOD & BOF

La musique est moyenne.
Rien d'autre,
c'est génial.

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



C'est sana aucun doute le lance-roquette, l'arme la plus puissante.

Ses billes tombèrent dans un tunnel le transportant dans un monde parallèle pour combattre le terrible et machiavelique Docteur Destiny et son armée de ferraille blanche. Je vous l'accorde, le scénario est ridicule et pompeux à souhait. Mais là n'est pas notre causerie du jour.
L'important est de savoir qu'il va falloir diriger Ruff à travers quatre mondes gigantesques divisés en 16 niveaux et anéantir l'ennemi, soit le fameux docteur. Ceci en récupérant un nombre de billes précis pour chacun des niveaux. N'ayez crainte car Ruff est armé, et vos munitions iront de la simple balle à la grosse roquette qui explose tout sur son passage.



Sur Amiga, des plateformes shoot'em up, il en sort tous les mois. Des bons, des moins bons, mais la plupart du temps, rien de bien exceptionnel. Il aura fallut un SUPERFROG, un LOST VIKING ou encore un MR NUTZ pour sortir des sentiers battus et nous clouer devant l'écran pendant de longues nuits blanches. Et bien en voilà un autre, et c'est Renegade qui nous le pond : RUFF'N'TUMBLE ! Si vous y touchez, vous ne pourrez plus en sortir.
Foi de testeur !



Voyez comme peut souffrir notre personnage. Normal, il meurt !

Puisqu'à tous jeux il faut une histoire, RUFF'N' TUMBLE n'échappe pas à la règle. Ruff est un gamin comme les autres. Son grand plaisir, c'est de jouer aux billes. Alors qu'il s'entraînait sagement à coté d'un curieux lapin de Garenne, il entra dans un monde fantaisiste.

CLASSIQUE, OUI MAIS...

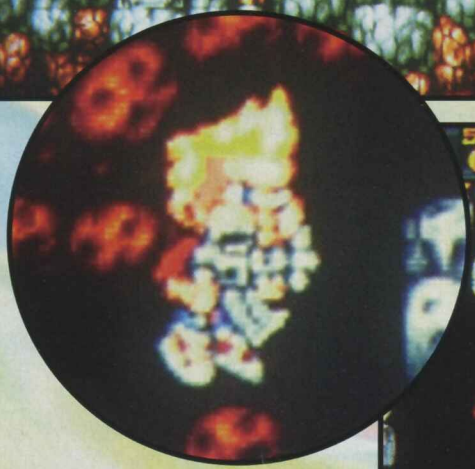
Avant d'atteindre le Docteur Destiny, Ruff va parcourir quatre mondes complètement différents : la forêt enchantée, la mine souterraine, l'usine



des têtes de fer blanc («Tin-head» en anglais) et enfin, le château du Docteur destiny. Comme dans tout bon shoot'em-up qui se respecte, chacun des mondes se termine par la rencontre avec un boss de fin de niveaux qu'il vous faudra dégommer. Si au départ vous pouvez vous contenter de shooter tout ce qui bouge, vous allez très vite vous apercevoir qu'une dose de réflexion est finalement bien utile pour survivre. Plus vous avancez, plus les niveaux sont complexes et spacieux.
Sachant qu'il existe des pièces secrètes, des interrupteurs qui coupent les champs magnétiques et des clés qui ouvrent certains passages, vous comprendrez aisémment pourquoi je parle de réflexion.
Cela dit, le gros du jeu, c'est le tir dans la tronche et, à ce titre, RUFF'N'TUMBLE est également un très bon défouloir.

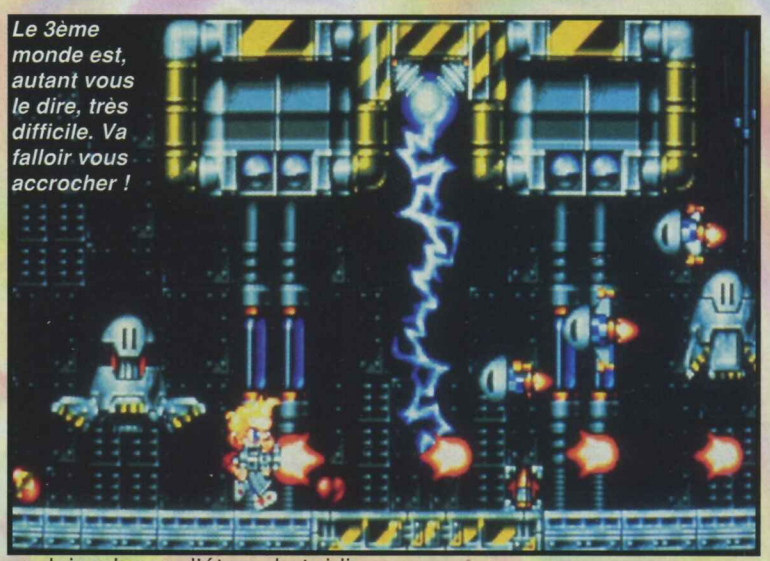


Cherchez bien toutes les clefs. Très utile pour ouvrir les champs magnétiques.





Ces bornes vous autorisent à repreendre ici lorsque vous mourrez.



Le 3ème monde est, autant vous le dire, très difficile. Va falloir vous accrocher !



AVIS

Du jeu comme ça, il faut en profiter, parce que c'est pas tous les jours qu'on en a ! On a presque plus de daubes que de vrais bons jeux mijotés à l'ancienne comme sait si bien le faire RENEGADE. D'ailleurs c'est bien une des seules boîtes à ne pas nous avoir encore véritablement déçu (on n'est pas pressé). OK, il n'y a aucune images 3D studioifiée, mais on s'en tape le coquillard ! Ca tourne nickel sur un 500 (avec 1Mo quand même ; faut pas pousser grand-ma' dans les orties), les graph' sont géants, les sons ne le sont pas moins et la jouabilité est parfaite. On ne met pas 15 ans pour parvenir au deuxième level et j'en connais beaucoup à qui ça fera plaisir d'avoir enfin un superbe shoot'em-up à leur portée. Attention je ne dis pas qu'il est facile mais qu'il est jouable ! Pour un jeu comme cela, non seulement j'applaudis des deux mains, mais surtout je suis près à sortir un gros biffeton (euh... un moyen), et vous... ?

FABIEN

A lire ceci, on pourrait croire que ce jeu est classique et similaire aux autres du genre. Et bien non !

PRENANT ET EXCITANT !

C'est difficilement expliquable, mais RUFF'N'TUMBLE fait partie de ces jeux que l'on ne lâche plus après y avoir goûté. J'avoue ne pas être un accro du genre, et bien croyez-moi, j'ai bien l'intention d'y rejouer et, qui plus est, de le finir. Pourquoi ? Parce que la réalisation du soft est tout simplement extraordinaire. Le personnage est magnifiquement maniable et l'on peut se permettre de tenter n'importe quelle action, à la base, dangereuse, voire périlleuse. Bref, on éprouve cette sublime sensation de liberté qui fait que si l'on rate une action, c'est seulement à soi-même qu'il faut s'en prendre et pas au joystick (vous me direz que ça dépend tout de même du joystick, certes !).
L'animation et les graphismes sont très satisfaisants. Sans vouloir relancer l'éternel et ridicule faux débat de la violence dans les jeux vidéo, la réalisation est telle que s'en est presque jouissif de shooter les ennemis et de les voir exploser sous les tirs de Ruff.

Ca, c'est une autre sensation que les personnes n'ayant jamais tater du jeu vidéo ne peuvent comprendre et dénoncent stupidement. Je tiens à dire à ces personnes que, de toutes façons, se cache en chacun de nous une violence intérieure qu'il est bien meilleur d'user dans un jeu que dans la vie réelle. Les ennemis se regénerent et il faudra attendre que les générateurs ne clignotent plus pour que vous soyez définitivement tranquille. N'ayez crainte, après ils n'y reviennent plus.
Les différents mondes sont variés et les décors, les adversaires, les bonus, se renouvellent. Les bonus justement, sont largement présents : les coeurs réhaussent votre énergie, les pièces accroîssent votre score, les boucliers vous rendent pour un instant invul-



Le 1er niveau complet de RUFF'N'TUMBLE. Bien sûr, sans les monstres, les bonus et tout le toutim. Mais là, franchement, c'est de la rigolade...



Ruff sera amené à parcourir les mers infestées de bébêtes aquatiques pas du tout accueillantes.



Pas d'hésitation possible : tirez sur tout ce qui bouge !

nérable, les têtes de Ruff (ça c'est de l'insulte, tête de Ruff, va !) vous donnent une vie en plus, les têtes de mort détruisent tous les ennemis présents à l'écran et les différentes munitions transforment votre arme en fusils, laser, lance-flamme ou lance-roquettes. Plus vite vous tirez, plus le tir ralentit lorsque vous avez vos simple balles. Il faut donc attendre, entre chaque attaque, pour une efficacité optimale. Pour les autres types de munition, vous n'en profitez que pendant un temps limité.



DANS LE MÊME GENRE :
TURRICAN
GODS

Pour couronner le tout, RUFF'N'TUMBLE, bénéficie d'une difficulté savamment dosée. Plutôt simple dans les trois premiers niveaux, le jeu se corse à partir du second monde. Rien que pour atteindre ce dernier, il va vous falloir recommencer plus d'une fois. C'est pas grave, ici, les erreurs motivent et poussent le joueur à toujours aller plus loin. Dans chaque niveaux des bornes qu'il faut actionner vous permettront, lorsque vous perdez une vie, de reprendre à cet endroit. Quand vous perdez définitivement, une option (la touche «R») vous autorise à reprendre le jeu au dernier monde exploré.



AVIS

Des jeux comme ça, y'en a pas tous les jours alors profitez-en ! Ca se joue à 200 à l'heure, ça déboule de partout, vous tirez dans tous les sens... pas un moment de répit, vous êtes totalement plongés dans l'action. Gare à celui qui oserait vous déranger pendant une partie car quoi qu'il en soit la pause est une fonction interdite, vous ne voudrez plus vous arrêter de tout dégommer. En plus, faut s'accrocher pour évoluer ; la difficulté est telle qu'il vous faudra sans doute y passer des heures avant d'accéder au second monde... alors je ne vous parle même pas du quatrième ! Mais qui a dit que certains jeux rendaient dingues et même un peu hargneux ?! En tout cas ça défoule, ou plutôt ça crève : 20 minutes de jeu d'affilé et vous êtes bon pour la bouillotte et l'aspirine (euh non, le doliprane plutôt, l'aspirine ça détruit les neurones). Mais «attention ! Chez certaines personnes l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières...», âmes assujetties aux crises épileptiques s'abstenir : Ruff'N Tumble est réellement exceptionnel mais le scrolling multidirectionnel est mal foutu et risque de venir à bout de votre bonne vue, alors pas d'excès !! Promis ?

IMRE



Le boss de fin de monde, ici le premier. Très costaud !

UNE GRANDE REUSSITE

Je vous le répète, la réalistaion de RUFF'N'TUMBLE est grandiose. Animation fluide, graphismes soignés et maniabilité exemplaire sont au rendez-vous. Les bruitages sont acceptables, seule la musique bien rythmée pourtant, que je vous conseille de stopper pendant le jeu, est en dessous du reste. Si ce n'est que ça me direz-vous... Et bien oui, ce n'est que ça !
Renegade a frappé une nouvelle fois très fort, et c'est tant mieux car l'Amiga qui ne manque pas de ce type de jeu se doit d'avoir pour lui ce genre de top, introuvable ailleurs.
Pas d'hésitation possible, courez vite dans votre boutique habituelle pour réserver, dès maintenant, ce jeu dont vous ne regretterez pas l'acquisition. Quant à moi, je retourne de ce pas montrer à ces têtes de feraille de quel bois je me chauffe. Ca va saigner bordel !

CYRIL



Le jeu est rempli de passages secrets. Shootez les murs pour y accéder.



AVIS

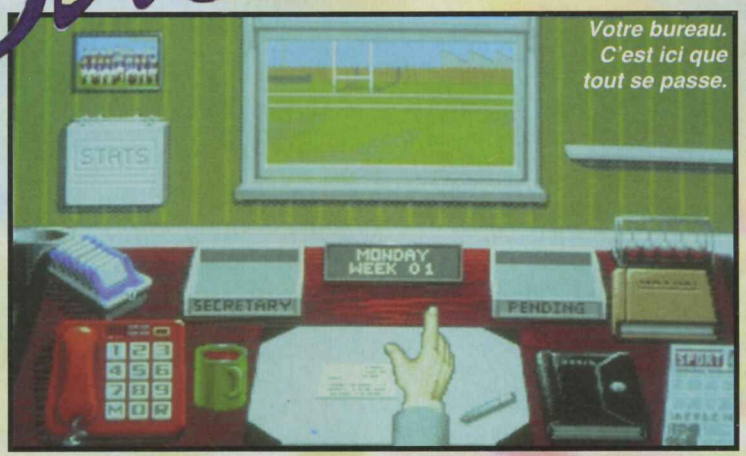
Coloré et fluide, R&T s'inscrit d'ores et déjà comme le TURRICAN de la nouvelle génération. RENEGADE a fait très fort pour cette dernière réalisation. Pas un seul ralentissement présent à l'écran, des couleurs très bien exploitées sur toutes les machines. Bien que le scénario ne soit pas très original (toujours le héros qui doit sauver le monde !) ce jeu ne manque absolument pas d'intérêt. J'en suis tellement accro que j'y joue pendant les heures de boulot et je me fait engueuler par le rédacteur en chef. Je vous conseille vivement ce jeu surtout si vous êtes énervé et que vous voulez vous défouler.

DAVID

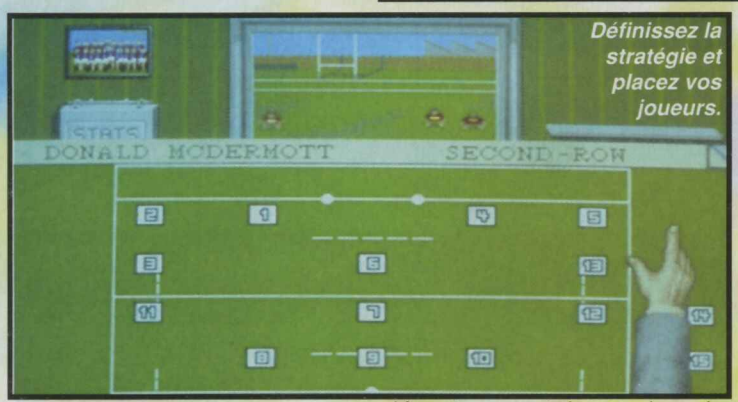
RUGBY LEAGUE Coach



Finis les muscles et les gros bras, place à la matière grise.



Votre bureau. C'est ici que tout se passe.



Définissez la stratégie et placez vos joueurs.

RUGBY LEAGUE COACH d'Audiogenic est le premier jeu de managing de rugby sur Amiga. Premier dans l'ordre de création mais très loin de ce qu'un mordu de simulation sportive peut attendre. Audiogenic par ses simulations de rugby successives ne semble pas avoir ciblé parfaitement sa clientèle. Par pitié, plus JAMAIS ça. RUGBY LEAGUE est le prototype même du jeu que l'on se fait offrir et auquel on joue une fois et que l'on cache immédiatement après, de peur d'être la risée de tous ses potes. Quoiqu'il en soit arrêtons de tirer sur les ambulances et éssayons de faire un test qui se tienne (d'entré de jeu la tâche ne sera pas facile).

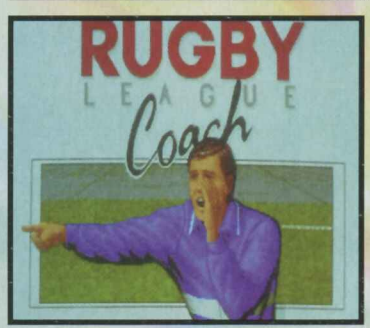
Que dire sur cette simulation ? La difficulté du jeu est extrême car tous les dialogues sont Anglais. Alors avant de plonger la tête la première achetez-vous un bon dictionnaire d'Anglais, son acquisition ne sera pas inutile. L'action du jeu se déroule entierement dans votre bureau. Votre rôle est un amalgame d'entraineur, de président de club, de public relation, de pom pom girl etc... Vous touchez à tout sans vraiment vous investir dans une tache particulière, d'où l'énorme difficulté de gérer votre équipe. La gestion de votre équipe se fait par le biais de votre souris. Vous possédez au départ un certain nombre de joueurs (plus ou moins performants) que vous devez placer à certain poste afin d'en obtenir un rendement maximal. Plus votre joueur est bon en match plus sa côte augmente. Vous avez également la possibilité d'acheter ou de vendre des joueurs. Cette option n'est valable qu'après un certain nombre de matchs.

Vous devez également gérer le courrier et les coups de téléphone que vous recevez. Ces derniers sont du ressort de votre secrétaire qui vous laisse les méssages sur votre bureau. Vous avez la possibilité de négocier avec ces correspondants, de laisser ces messages en attente ou bien de les envoyer directement au plus profond de votre corbeille à papier. Enfin arrive le jour du match : the Sunday match. Vous voyez votre équipe évoluer sans toutefois prendre part au jeu, un jeu qui entre nous parait bien compliquer (tuyaux pour le rugby à 13 dans le numéro 8 d'Amiga Concept). Quelle ne sera pas votre surprise en lisant le lundi matin dans le canard du coin les articles racontant les prouesses de votre équipe.

Ce jeu comme vous avez dû vous en rendre compte ne figurera jamais dans le top 10 la rédaction. Cependant et déonthologiquement parlant ce n'est pas parce que j'ai été gentil avec Audiogenic dans d'autres tests que cela retire toute cohérence à mes analyses, n'est-ce pas Cyril.

STEPHANE

DANS LE MÊME GENRE :
CARTON ROUGE
PLAYER MANAGER





AVIS

Merci les mecs ! C'est quoi c'te chose affreuse. Il doit avoir 10 ans ce jeu ou c'est peut-être le moniteur qui déconne. Non mais regardez-moi ces graphismes ! Je croyais qu'ils étaient interdits ces trucs là. Faut pas déconner, virez-moi c'te grosse daube de là. Du balai quoi!

FABINNOU

TEST AMIGA

AUDIOGENIC

MANAGING RUGBY	
1 DISK	1 Mo Mini
NON	_ Mo
SOURIS	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	55
ANIMATION	20
MUSIQUE	/
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	50
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	40

REALISME	60
ORIGINALITE	70

AMIGA CONCEPT **47%**

Un simulateur du genre.

GOOD & BOF

Plus jamais ce genre de simulateur.

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

TEST AGA

WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

AUDIOGENIC

SIMULATION DE FOOT	
2 DISKS	1 Mo Mini
NON	__ Mo
JOYSTICK	1-24 Joueurs
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	75
ANIMATION	70
MUSIQUE	72
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	40
AMBIANCE	80
REALISME	90

AMIGA CONCEPT 77%

Très réaliste.
Le magnétoscope est génial.

GOOD & BOF

Un jeu de foot de plus.

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



Entrez dans le stade le plus mythique du monde et jouez le match de votre vie devant un public tout acquis à votre cause.

Jeunes footballeurs en herbe, vous rêviez déjà de jouer une partie endiablée dans l'antre du football britannique. AUDIOGENIC par le biais de WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER vous permet d'accomplir votre rêve. Ce logiciel qui peut aussi bien tourner sur A1200 ou A4000 propose une pléiade d'équipes. 64 au total, allant de l'Albanie au Zimbabwe en passant par les Iles Feroes, sans toute fois oublier les grosses pointures internationales (Italie, Brésil, Argentine, France...). Alors un conseil, évitez de choisir le petit poucet de la compétition.



Un grand choix de stratégies vous est offert.



Vous pouvez jouer en vue de côté ou en vue du dessus.

L'AVANT MATCH : UNE QUESTION DE STRATEGIE

Une fois bien installé dans le jeu établissez votre tactique personnelle. Cette option à été parfaitement mise en évidence grâce à un choix impressionnant de stratégies : positionnement de vos joueurs suivant une zone, un coup d'envoi, un dégagement, les coups de coin à droite ou à gauche. L'esprit footballistique diffère également suivant le type de jeu que vous préconisez. Six types sont à votre disposition : le jeu d'attaque (rush sur le but adverse à outrance), le jeu continental (milieu de terrain compact), le jeu britannique (favorise les coups de boule), le jeu défensif (tous derrière un seul devant), le jeu agressif (grosse attaque mais faible



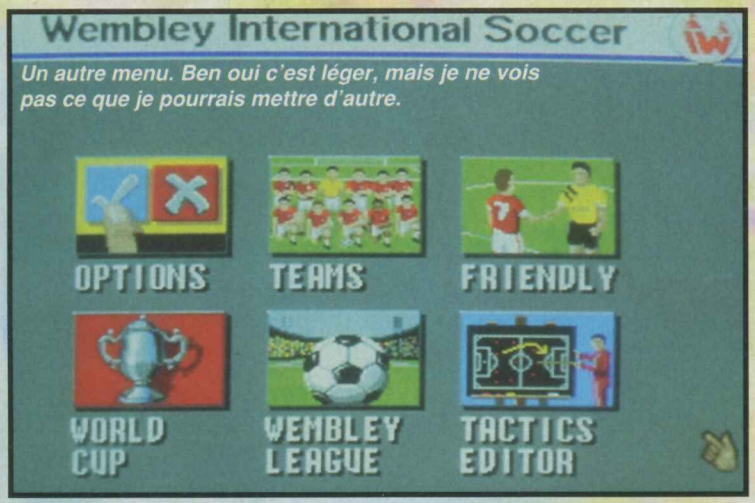
Le menu s'il vous plaît !



AVIS

Rectificatif : je tiens à signaler aux lecteurs que ce jeu est un bide. Contrairement à ce que peut en dire Stéphane, la jouabilité est exécrable, les graphisme très moyens et les bruitages répétitifs et lourdingues à souhait. Tiens, vous savez ce que m'a dit Stéphane avant le test ? «Cyril, je ne peux pas être vache avec Audiogenic, j'ai déjà pas été cool avec WEMBLEY INTERNATIONAL RUGBY, alors ...». Non mais franchement, n'est-il pas déonthologiquement parlant complètement à coté de la plaque. Audiogenic édite de nombreux jeux sur Amiga, et ça c'est bien. Seulement il arrive que certains d'entre eux soient mauvais. C'est le cas de WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER qui n'arrive pas à la cheville de SENSIBLE ou SIERRA SOCCER. Cela dit Stéphane, je ne t'en veux pas trop, t'es un bon gars !

CYRIL



Un autre menu. Ben oui c'est léger, mais je ne vois pas ce que je pourrais mettre d'autre.



Vous pouvez revoir vos belles actions. Les buts par exemple !

défense) et le jeu indéfini (faîtes vos jeux rien ne va plus). Après tant d'effort il vous est bien sûr possible de sauvegarder votre tactique (heureusement qu'on ne travaille pas pour rien).

Au niveau mode de jeu proposé, vous avez la possibilité de jouer en amical (comme tout bon simulateur de foot qui se respecte), en mode coupe du monde, fictive bien entendu, ou en mode wembley league avec l'immense privilège de composer vous même vos poules et de jouer avec une tripoté de potes. Les niveaux des équipes peuvent être rectifiés (tous à niveau égal ou préserver le niveau d'origine). Le petit homme en noir peut changer de nom ou de nationalité selon votre convenance (ou est l'intérêt ?). Les temps de jeu varient de 4 à 90 minutes. Le vent est paramétrable (merci Daniel) au même titre que le choix du terrain (pelouse superbe, normale, dure, pourrie ou mouillée). Entrainez-vous en mode practice ou bien sélectionnez un des neuf niveaux de difficulté. Vous pouvez également unir vos efforts avec un compagnon d'infortune au sein d'une même équipe (cf KICK OFF).

A VOUS DE JOUER!!!

Une fois les préliminaires accomplis (et Dieu sait si les préliminaires sont importants, n'est ce pas Cyril) vous entrez dans le vif du sujet. Vos joueurs débarquent sur le terrain assoiffés de tacles et de tirs. Les tacles sont très réalistes. Finis les tacles du milieu de terrain, lorsqu'un joueur parcourt une vingtaine de mètres avant de subtiliser la balle à son adversaire. Enfin un jeu de foot proche de la réalité. Les tirs quant à eux sont quelque peu délicats, mais que voulez-vous on ne peut pas tout avoir (le beurre, l'argent du beurre et en prime la fermière, n'est-ce pas Cyril). La maniabilité de votre joueur est bonne, le hic dans ce jeu est la lenteur de déplacement de vos joueurs (que ce soit sur 1200 ou sur 4000). Le jeu reste très lent ce qui favorise une bonne mise en condition avec les simulateurs de foot. Mais hélas pour des experts en jeu de foot comme Cyril ce jeu ne suffit pas. Mais que veux-tu on ne peut pas tout avoir dans la vie. La musique et les bruitages, sans froler les sommets, sont néanmoins acceptables. Les changements de joueurs sont très hard mais cela n'empêche pas de marquer des buts (si ce n'est peut-être pour Cyril).

Encore une fois AUDIOGENIC a réalisé une option magnétoscope digne de ce nom (comme cela était déjà le cas dans WEMBLEY RUGBY LEAGUE). Petit conseil : afin de sortir de l'option magnétoscope taper la touche R sur votre clavier. Faîtes varier la vue de votre terrain en appuyant sur la touche V. Vous avez la possibilité d'accéder à une vue aérienne ou à une vue latérale. Enfin l'arbitre apparait en médaillon afin de distribuer ses cartons.



AVIS

Tiens mais je le connais ce jeu là ; ce ne serait pas O.M ? Non! C'est bizarre ça, l'éditeur a peut-être voulu changer de nom ou alors il a été racheté. Bon, à part ça, il semble pas trop mal ce jeu. Deux vues de terrain différentes, un replay pour mater les plus beaux buts du match. Une prise en main hyper rapide, le contrôle des joueurs net et sans bavure. Normal quoi ! M'intrigue quand même cette histoire d'O.M, c'est sûrement encore une maguouille avec Tapie...

FABINNOU

PETITS CONSEILS POUR PROFANES EN JEU DE FOOT

Ce paragraphe s'adresse directement à Cyril: Fies toi au sens de la flèche sur le joueur. Conserves au maximum la balle dans la surface de réparation pour obtenir un pénaltie (technique Genco vainqueur du tournoi SIERRA SOCCER au meeting AMIGA CONCEPT) pour les touches, coups francs ou corners positionnes le joueur que tu contrôles (si tu y arrives) le plus près possible du but adverse.

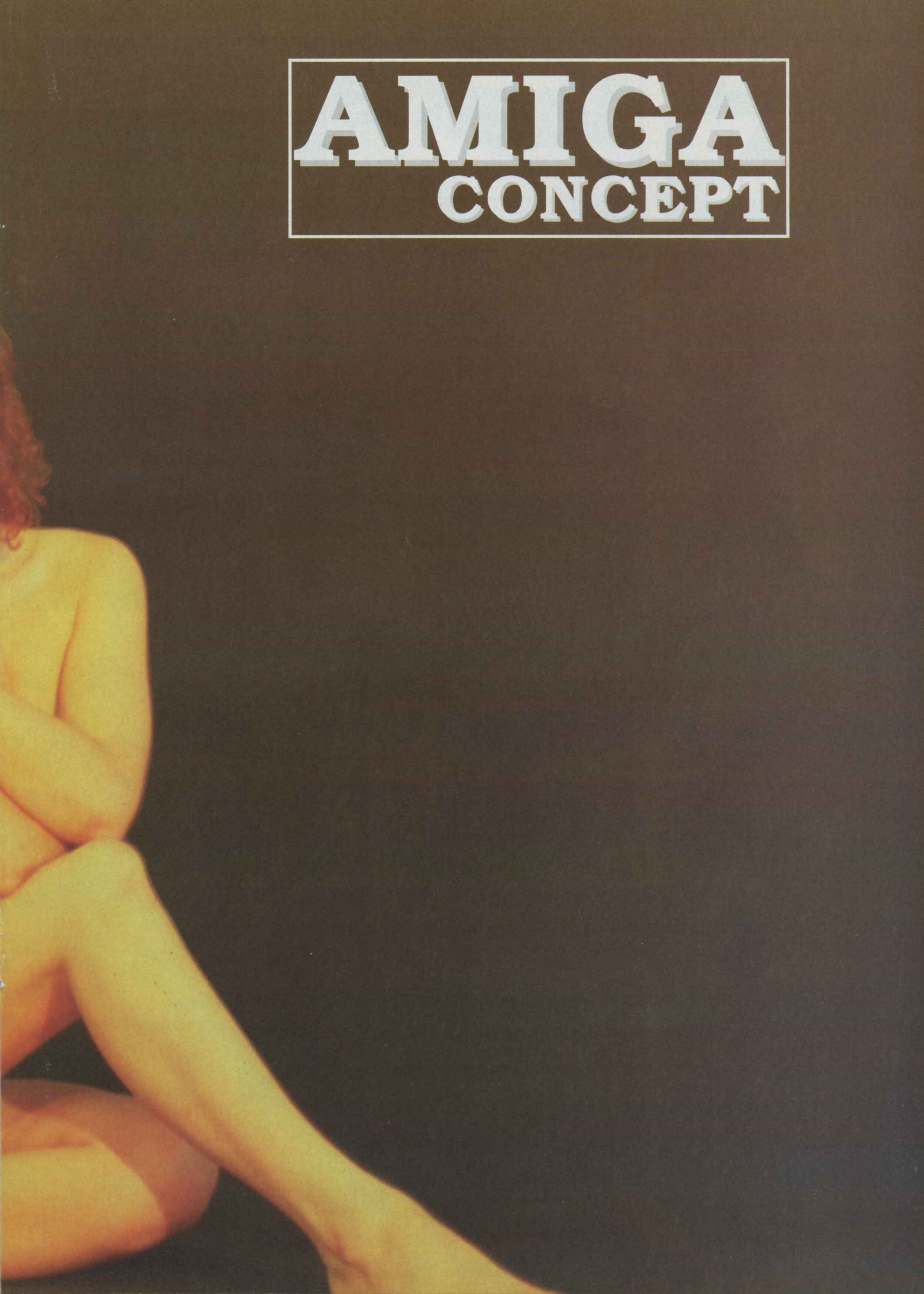
Alors Cyril, ou tout autre joueur profane, suis ces conseils et tu iras loin. Allez mon grand, sans rancune ?

DANS LE MÊME GENRE :
KICK OFF
SIERRA SOCCER

TOUJOURS PLUS CHAUDE, LA PIN-UP D'AMIGA CONCEPT !



AMIGA CONCEPT



TEST A1200

ELECTRONIC ARTS®

theme PARK™

SIMULATION ECONOMIQUE	
4 DISKS	AGA
OUI	3,5 Mo
SOURIS	1 Joueur
MAINTENANT	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	89
ANIMATION	92
MUSIQUE	93
BRUITAGE	92
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	94
DUREE DE VIE	95

CONVIVIALITE	95
ORIGINALITE	96

AMIGA CONCEPT 94%

A l'unanimité : BRAVO ! Des comme ça on en redemande.

GOOD & BOF

La prochaine fois en haute résolution, s'il vous plait.

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

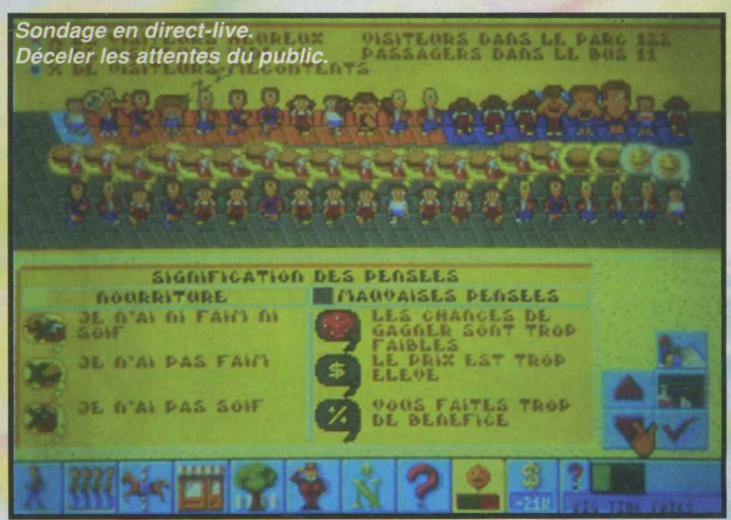


Evitez les projets trop ambitieux. Les visiteurs risquent de s'y perdrent et vous le regretteriez.

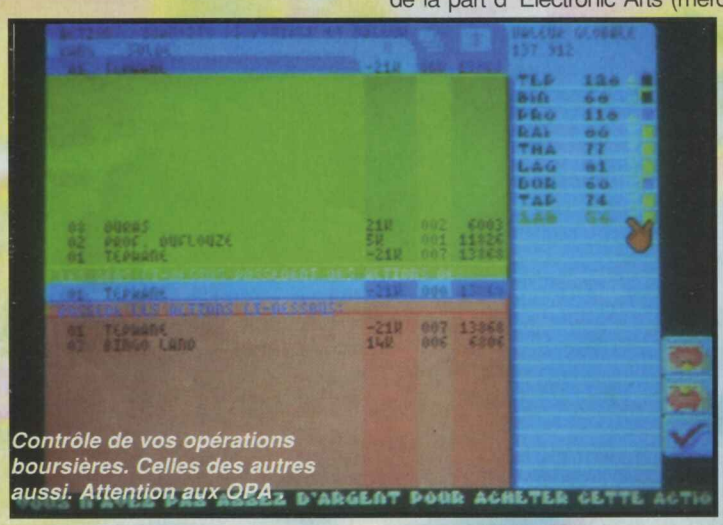


Bienvenue dans le monde merveilleux d'Electronic Arts où tout n'est que rêve et illusion. Participez activement à ce rêve en créant vous même, grâce à THEME PARK, votre propre parc d'attraction. Nous voici en présence d'une espèce en voie de disparition car THEME PARK est sans aucun doute LA simulation économique de l'année.

Je dépose sous serment et je jure qu'aucune somme d'argent n'a été gracieusement enterrée dans mon jardin, c'est donc avec une objectivité incorruptible que je me lance dans l'aventure du test THEME PARK. Et quelle aventure!!! L'impatience était telle à la rédaction et ne voyant rien arriver de la part d' Electronic Arts (merci messieurs), l'achat à n'importe quel prix du jeu s'imposait (249 misérables petits francs). Le jeu à peine arrivé était déjà introduit dans la machine (il n'existe pour l'instant qu'une version pour 1200 et 4000). Quelle ne fut pas ma surprise en découvrant une intro indigne de l'Amiga (pixellisation grossière des personnages), il n'y avait que la musique (un grand bravo à M. Shaw) pour sauver l'ensemble du naufrage. Malgré tout je gardais mon calme et mon sang-froid espérant une suite digne des 249 frs investis. Et je n'allais pas être déçu.



Sondage en direct-live. Déceler les attentes du public.



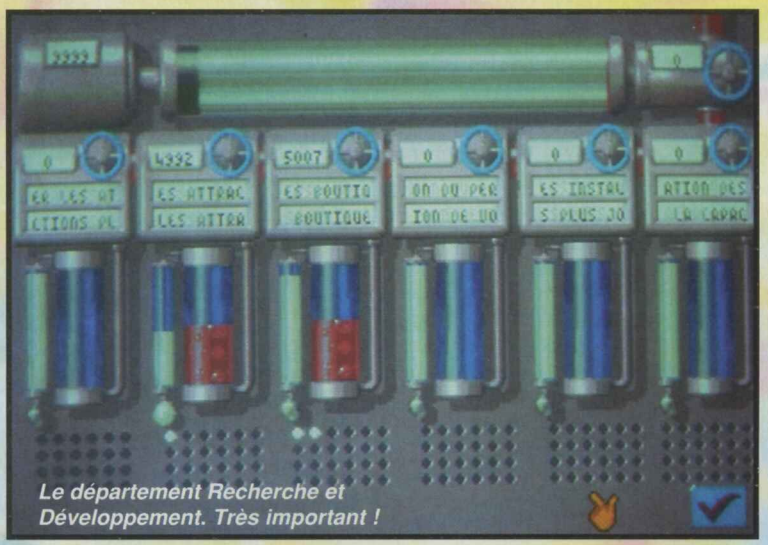
Contrôle de vos opérations boursières. Celles des autres aussi. Attention aux OPA

QUE LA FETE COMMENCE...

Le sourire d'un enfant ébahi

devant un fabuleux parc d'attractions sera la récompense suprême pour tout acheteur de THEME PARK. Ce sourire ne sera pas facile à obtenir et vous vous employerez à coups de pelteuses et de dollars pour obtenir la consécration. La tâche ne sera pas facile car la concurrence est féroce et sans pitié, même dans le monde des enfants. Les affaires sont les affaires et si vous ne dévorez pas votre adversaire, lui le fera. Vos concurrents peuvent être définis: aucun, quatre, huit ou tous. Cette concurrence peut être faible, moyenne ou forte.Alors pour commencer ne mettons pas la charue avant les boeufs et prenons une concurrence raisonnable. Vous pouvez, aussi, donner un nom à votre parc (libre à vous d'inventer des noms ridicules). Au départ il est important de régler le niveau du caractère de vos visiteurs (heureux, contents, raleurs). Un petit conseil, éviter le genre raleur car c'est une espèce assez gonflante à la longue. Cette petite mise au point faite vous pouvez sélectionnez votre parc. Vous disposez au départ de 200000 dollars ou francs ou marks ou lires (je dis tout ça, non pas pour faire le malin, mais pour vous indiquez que vous avez le choix entre jouer en anglais, en français, en allemand ou en italien: avis aux polyglottes) afin d'acquerir votre emplacement. A vrai dire vous n'avez pas réellement le choix: avec le peu d'argent que vous possédez il n'y a que nos voisins d'outre-Manche qui vous propose un prix attractif, 0 francs (on se croirait revenu 10 ans en arrière à Marne la Vallée au moment du bradage des terrains qui allait acceuillir Eurodisney. Fâcheuse ressemblance, isn't it?). Quoiqu'il en soit vous allez ouvrir votre parc dans un pays où le froid et les averses sont des éléments du quotidien (et cela a son importance).

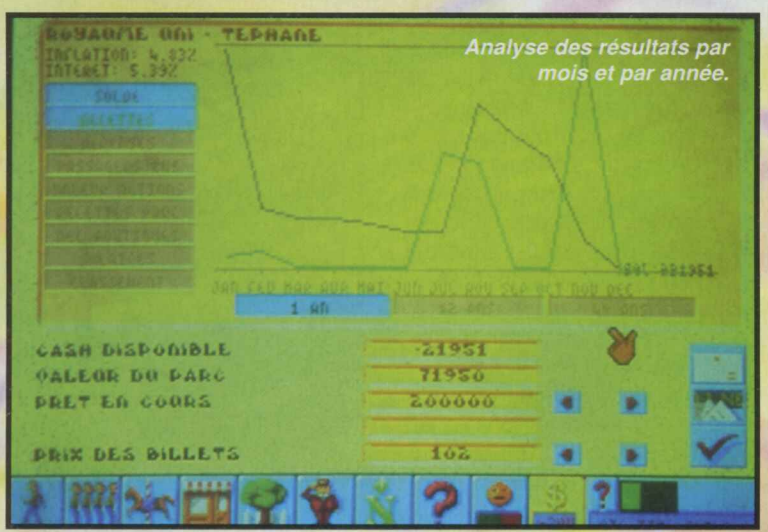
Vous voici de plein pied dans l'action. Vous êtes le gérant d'un nouveau parc d'attractions qui n'attend qu'une chose, son ouverture. L'heure va bientôt sonner et les soucis bientôt commencer. Donc avant que votre parc ne soit envahit d'affreux mômes tous aussi fatiguants les uns que les autres, prenez votre temps pour installer vos attractions et vos boutiques car après ça n'arrêtera plus. Voilà vous êtes prêts, alors que le rideau tombe et que la fête commence...



Le département Recherche et Développement. Très important !



Le catalogue des attractions.



Analyse des résultats par mois et par année.

AVIS



Le dernier Bullfrog est sorti, ça y'est ! Courrez vite le chercher si ce n'est déjà pas fait. Effectivement, vous vous devez de posseder THEME PARK dans votre logithèque. Même si cette version Amiga n'a pas été, à mon avis, convertie du mieux possible. La séquence d'intro est sublime, mais on reconnaît un peu trop le look PC, et ça, c'est dommage. Dans le jeu aussi d'ailleurs ! A part ça, vous ne regretterez rien, le jeu est prenant à souhait et promet à tous, de longues heures d'excitation. Bullfrog a le sens du détail : pour preuve, vous pouvez aller jusqu'à faire varier le taux de sucre dans les boissons. Il a également le sens de la démesure puisqu'il vous est aussi possible de construire de gigantesques montagnes russes, parcourant pratiquement tout votre parc. THEME PARK fait parti de ces jeux qui nous mettent dans la peau d'un véritable créateur de monde et, vous ne me contredirez pas, cette possiblité est, à elle seule, suffisamment accrocheuse !

CYRIL

LE CLIENT EST ROI

Votre parc est fort bien desservi. Une ligne directe de bus a été mise en place et les visiteurs s'y précipitent par centaines. Si ce n'est pas le cas baissez le prix de votre billet jusqu'à 12. votre conseiller placé en bas à gauche de votre écran vous rétorquera: «vous avez le sens des affaires. Le prix du billet



Trouvez le juste milieu dans la construction de vos attractions et de vos boutiques.



Pour les envies pressantes, prevoyez des toilettes.

est parfaitement parfait». Puis il vous indiquera toutes sortes d'informations sur le parc, sur la concurrence, sur vos finances. Il s'agit d'un didacticiel mais si vous souhaitez jouer tout seul comme un grand répondez «oui» à la question «déjà joué» de l'écran d'informations du joueur. Il faut donc construire. Mais que construire, étant donné la panoplie d'attractions et de boutiques en votre possession? La première chose à faire est de satisfaire le client, car qui a le sens des affaires sait que le client est roi. Plus son degré de satisfaction sera élévé plus il dépensera d'argent dans vos installations. Ménagez donc vos visiteurs et cédez à tous leurs caprices. Mais attention car ce genre de stratégie comporte des risques: évaluez les limites des clients afin de ne pas perdre de votre crédibilité.

Vous devez donc commencer par construire des chemins ainsi que des files d'attentes: espacer suffisament vos attractions les unes des autres afin d'anticiper un excès de foule dans vos installations. Au fait, les installations parlons en. Elles se divisent en deux grosses parties: les attractions proprement dites et les boutiques. Les premières favorisent l'amusement de vos visiteurs; donc plus elles sont nombreuses et variées plus leur niveau de satisfaction augmentera. Mais hélas, les nouvelles attractions ne tombent pas du ciel et Dieu sait si des choses tombent du ciel dans ce maudit pays. Vous devez donc les inventer. C'est à ce moment qu'apparait zorro sur son beau chev... oh! pardon je me suis un peu égaré. Je disais donc que c'était à ce moment qu'entrait dans votre stratégie de développement le centre de recherches que vous avez soigneusement caché des regards de vos concurrents. Car ceux-ci ne se contentent pas de vous piquer vos clients, ils essaient également de vous piquer vos idées. Il faut donc investir dans ce compartiment du jeu qui se révèlera par la suite l'élément clé de votre réussite. Petit conseil pour canards boiteux: investissez beaucoup au départ tant que vous avez des fonds afin d'obtenir une panoplie suffisante pour varier les plaisirs de vos clients. Le procédé est le même pour créer de nouvelles boutiques. Patience et argent sont les deux mamelles du succès.

ATTENTION DANGEEEER!!!

Bien sûr, toutes ces phrases sont bien belles mais l'élément indispensable reste, le pognon, le fric, la thune, la maille, l'oseille enfin quoi l'argent; et ce truc là ça n'se trouve pas en creusant des trous dans son jardin. Pour y arriver il faut un minimum d'intelligence (je sais ce n'est pas donné à tout le monde, mais bon je vous fais confiance) et un maximum d'opportunisme. Exemple: le jeu vous donne la possibilité de gérer tous les paramètres dans le domaine alimentaire. Vous pouvez décider du taux de sucre de vos sodas ou de la quantité de caféine dans vos cafés ou encore de la graisse dans vos sandwichs... Il faut donc jouer sur ces paramètres. Augmentez la quantité de sel dans vos frites et installez un kiosque à sodas juste à coté, vous admirerez le résultat (mais n'en abusez pas trop).

Toujours au rayon alimentaire, jetez constamment un oeil sur vos stocks car ils fonderont comme neige au soleil. Coté employés ayez la main ferme avec eux mais pas trop car ils risqueraient de se liguer contre vous provoquant une grève dont vous auriez du mal à vous en remettre (je parle en connaissance de cause). Maintenez donc des salaires corrects: il vaut mieux avoir un employé très bien payé faisant parfaitement son boulot que deux employés moyennement payés travaillant mal. Vous avez donc au rayon employé, des artistes, qui mettront de l'animation dans le parc (très important dans les files d'attente), et des subalternes chargés des réparations, du nettoyage, et de la sécurité.

Pensez également à rembourser vos dettes mais attention car un énorme danger vous guette: votre parc est côté en bourse et vos concurrents, tout comme vous, peuvent lancer une OPA sur un des parcs d'attractions. Pourquoi pas le vôtre. Un conseil ne laissez pas filer votre capital en des mains étrangères, vous pourriez avoir de mauvaises surprises.

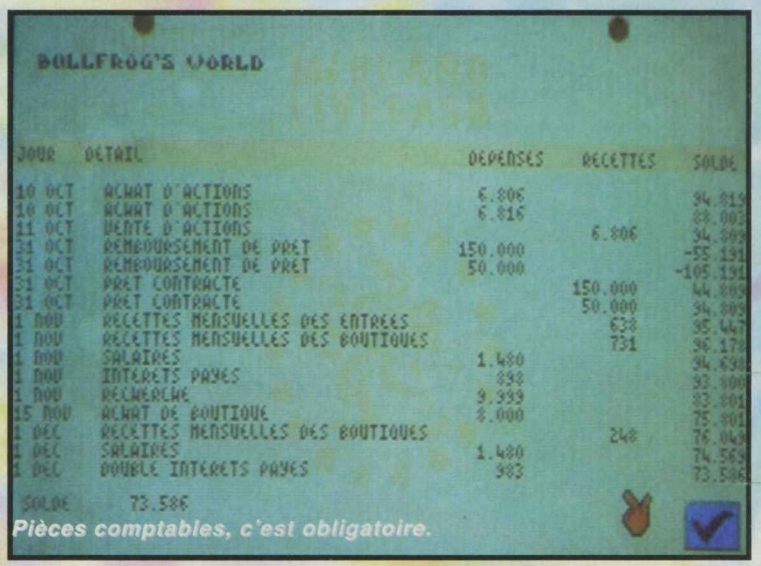
BRAVO ET ENCORE MERCI

Les mots me manquent pour vous décrire ce que l'on ressent lorsque l'on joue à THEME PARK. Ce sentiment, d'après Cyril, s'apparenterait à la jouissance, pourquoi pas. L'ultime conseil que je vous donnerais serait d'acheter le jeu, pour être sûr de prendre, au moins une fois dans votre vie, votre pied.

STEPHANE



Vu du parc en hauteur. Pas si grand de loin ! Y'a du boulot !



Pièces comptables, c'est obligatoire.



Bullfrog nous gâtent une nouvelle fois avec THEME PARK, et confirme son talent. Sur qu'une production Bullfrog vaut le détour. Nous attendons maintenant la suite.



AVIS

Je n'avais pas été aussi absorbé par un jeu sur mon Amiga depuis DUNE II et SIM CITY. Sans pouvoir vraiment expliquer pourquoi, je suis devenu comme Stéphane, c'est à dire complètement accro de ce jeu ! Et pourtant, les premières tentatives pour y jouer n'ont pas manqué de me décourager : le logiciel, installé sur mon disque-dur, a bien planté une dizaine de fois en une après-midi et toujours dans les premières minutes de jeu... Qui pourrait m'expliquer ?!? Bref, malgré ces quelques Gurus, je n'ai pu que m'incli-ner devant le gigantisme du logiciel. Si vous commencez à y jouer, gare à vous : vous ne pourrez plus vous arrêter et ça risque de durer un bon bout de temps avant que vous n'arriviez à faire prospérer vos affaires. Les mots me manquent pour qualifier THEME PARK mais c'est incontestablement l'un des meilleurs titre de l'année, toute catégorie confondues ! Seuls petits reproches : l'ergonomie n'est pas optimisée pour un Amiga et les graphismes auraient pu être plus fins (ils sont néanmoins mignons !).

IMRE

DANS LE MÊME GENRE :
SIM CITY
RAILROAD TYCOON

MANIABILITE 73
ADAPTATION 20

AMIGA CONCEPT 65%

Un concurrent de plus pour Mégadrive et SNES.

GOOD & BOF

Pour une adaptation sur CD32, il y a mieux.

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

Pierre le Chef



Oh ! le petit Pierre le chef porte terriblement bien son nom. En effet, il s'agit d'un petit personnage parcourant la planète afin de préparer des spécialités aux grands de ce monde. Mais simplement de terribles malfaiteurs se sont emparés de ses ingrédients. C'est pourquoi il décida de repartir à la conquête de ses mets et de les cuisiner à temps pour le souper. Sa mission est donc de parcourir six pays différents et d'éliminer tous les insectes et bébêtes qui se trouveront sur son chemin. Pour cela, Pierre le Chef devra impérativement s'approprier des sacs de farine pour les balancer sur ses ennemis, de les enfermer dans son petit sac, et de les remettre dans une cage afin de sortir de ce foutu tableau, non non ce n'est pas du tout compliqué !!! En ce qui concerne les graphismes ils ne sont pas mauvais et assez originaux. Cependant, le personnage est difficile à manier. Enfin, Pierre le Chef n'en reste pas moins un jeu amusant et sympathique.

SEVERINE



Pierre a avalé du tabasco. Aïe aïe aïe !



AVIS

Au fait, c'est bien une CD-32 que j'ai acheté ?». J'me suis pas trompé avec les jeux du rayon CPC 464 ? Voici les questions que vous risqueriez de vous posez, en plaçant ce jeu de plates-formes dans votre CD-32.Franchement c'est vraiment désolant de voir qu'il y a encore des jeux aussi pauvres en graphisme sur cette machine.En plus, PIERRE LE CHEF manque de difficultés, ce qui menace sa durée de vie. Heureusement qu'on peut constater que ce jeu est tout de même original et amusant, alors à vous de choisir...

SEBASTIEN

TEST CD 32

MINDSCAPE

PLATEFORMES	
1 CD	CD 32
/	/ Mo
JOYPAD	1 Joueur
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE NON
CHARGEMENT BON

GRAPHISME	50
ANIMATION	65
MUSIQUE	70
BRUITAGE	75
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	75
DUREE DE VIE	70

HUMOUR 99
SENSATION 00

AMIGA CONCEPT -31%

Si vous avez l'occasion de le voir, vous allez rire...

GOOD & BOF

Jamis vu plus naze !

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

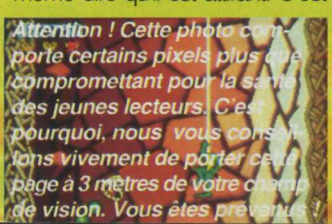
BATTLETOADS

NDLR : «Où quand le cauchemar devient réalité»



Trois jeunes américains informaticiens se retrouvent transformés en héros de jeu vidéo, alors qu'ils testaient le dernier soft de la Psicone Corporation. Réduits en BATTLETOADS, sorte d'hommes batraciens informatisés, les trois blaireaux devront réussir à survivre dans un monde rempli d'ennemis. Voilà pour l'histoire. L'éditeur lui même nous a avoué que ce jeu était minable. Alors franchement ? Qu'est-ce que vous croyez que je vais en dire. Le pire, et là c'est inadmissible, c'est que le jeu est malgré tout vendu 250 francs. Tiens, même le packaging est plus intéressant que le jeu. Je vais même dire qu'il est attirant. C'est véritablement honteux et malhonnête de se démener davantage pour un contenant que pour un contenu.Parlons en de ce contenu justement ! Les graphismes sont tous simplement immondes et la jouabilité ridiculement mauvaise. Je ne vous parle pas du reste, c'est de la même trempe. Lecteurs d'A-CONCEPT, vous êtes prévenus. Quant à nous, on s'est bien marrer, merci Mindscape !

CYRIL



Attention ! Cette photo contient certains pixels plus ou moins compromettant pour la santé des jeunes lecteurs. C'est pourquoi, nous vous conseillons vivement de porter cette page à 3 mètres de votre champ de vision. Vous êtes prévenus !



AVIS

Je ne reviendrai pas sur le jeu qui selon l'éditeur même n'en vaut pas la peine. J'aimerai juste vous préciser, chers lecteurs (et -trices !) que Mindscape s'est fortement opposé à voir tester leur jeu dans notre magazine, sous prétexte qu'il n'était pas distribué en France... Et bien, on s'est royalement payé notre tête puisqu'il est dispo à la FNAC ; tiens, c'est pas un magasin français ?! En tout cas, ça nous a fait bien rire, Mindscape ayant inventé le jeu Gameboy en 4 couleurs sur Amiga ! Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?

IMRE

TEST AMIGA

MINDSCAPE

BEAT'EM-UP	
2 DISKS	1 Mo mini
NON	/ Mo
JOYSTICK	1-2 Joueurs
MAINTENANT	ANG

SAUVEGARDE NON
CHARGEMENT BON

GRAPHISME	08
ANIMATION	02
MUSIQUE	42
BRUITAGE	09
PRISE EN MAIN	25
DIFFICULTE	40
DUREE DE VIE	00

TEST CD 32

TOPGEAR 2

Gremlin INTERACTIVE

COURSE AUTOMOBILE	
1 CD	CD 32
NON	__ Mo
JOYPAD	1-2 Joueurs
NOVEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	63
ANIMATION	87
MUSIQUE	52
BRUITAGE	34
PRISE EN MAIN	91
DIFFICULTE	33
DUREE DE VIE	47

ORIGINALITE	23
ADAPTATION	31

AMIGA CONCEPT

53%

Le chargement.

GOOD & BOF

Les bruitages minables.
Les graphismes indignes de la CD32

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



Un test deux pages pour ça ! Et bien les gars vous n'avez pas froid aux yeux. TOP GEAR 2, le nouveau sur CD 32 de Gremlin pour ne pas le nommer, n'est sûrement pas le jeu du mois et même pas celui du jour. Caractérisé par un manque d'originalité et de personnalité aggravée, il mérite encore moins d'évoluer sur notre console CD. Voici en détail ce que contient ce logiciel.



Tête à queue faciement récupérable .



Mode 2 joueurs : les turbos vont chauffer (même sous la pluie).



Conduite de nuit : la difficulté du jeu reste la même.

Le chargement rapide du jeu doit sûrement être une cause valable pour afficher une note de 53 sur 100, ce qui est bien payé si l'on tient compte du nombre de défauts que l'on trouve dans ce logiciel. Si nous faisions une moyenne des points positifs et négatifs, une note d'environ 25% lui serait attribué. Mais laissons ce jugement de côté pour nous pencher sur le menu du jeu.

Quatre options sont affichées. La première opte pour un ou deux joueurs, classique ! La seconde permet le réglage du niveau, amateur, professionnel et champion, ou encore la sélection du son voiture ou de la musique disponible. Tiens parlons-en de la musique ! Euh, non plus tard. La troisième permet de passer plusieurs niveaux à condition de connaître les codes qui y correspondent mais aussi le pays où vous voulez courir. Enfin la quatrième et dernière option n'est autre que le lancement d'une course. C'est une fois que vous l'aurez sélectionné que vous choisirez une vitesse s'affichant en Km/h au lieu de miles/h, un changement de vitesse automatique au lieu d'un manuel et c'est aussi à ce moment que vous indiquerez votre nom (exemple : Gros nullos).

LA COURSE

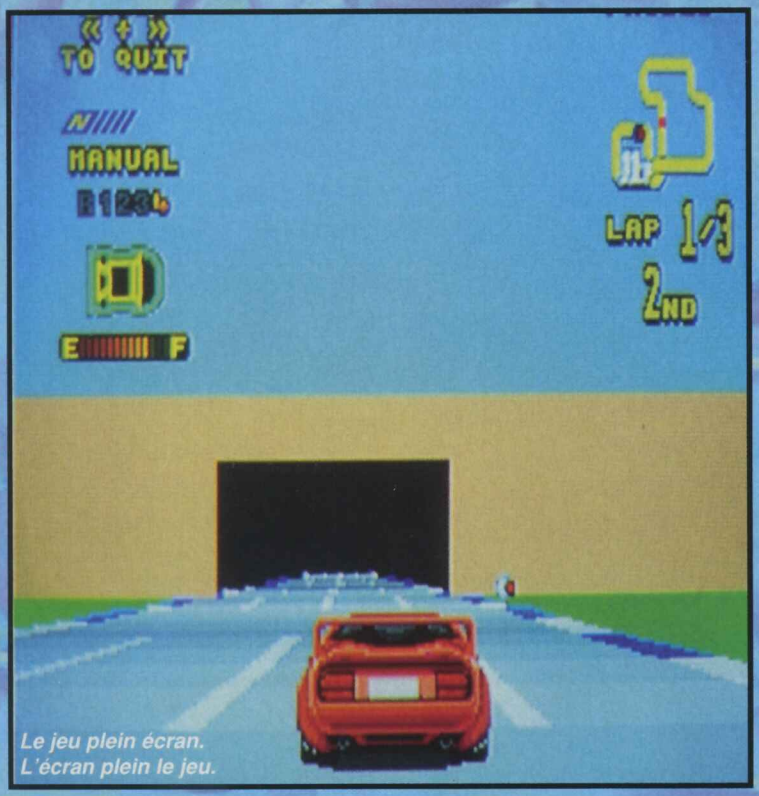
Voilà en gros une course classique qui se prépare et jusqu'ici je n'ai pas encore vu de graphismes digne d'une CD 32 (encore une adaptation 500 ?). Attendons un peu pour voir. Le



AVIS

Alors voilà, pour tout vous dire, ce jeu est SUPERBE ! Et oui, je le pense vraiment. La musique est géniale, très entraînante, et qui va très bien avec la course. Les décors sont somptueux, un arbre par ci, un arbre par là, un tunnel. Vous pouvez également jouer, soit de jour, soit de nuit. Maintenant, afin d'avoir ma véritable opinion, vous prenez tous mes propos, et vous inversez le tout. Qu'est ce que ça donne ? Et oui, en plein dans le mille : ce jeu est N.. à C.. . Les décors, il n'y en a pas, et la musique est prenante. S'il vous plait : plus jamais ça. Merci !!!!!

ISABELLE



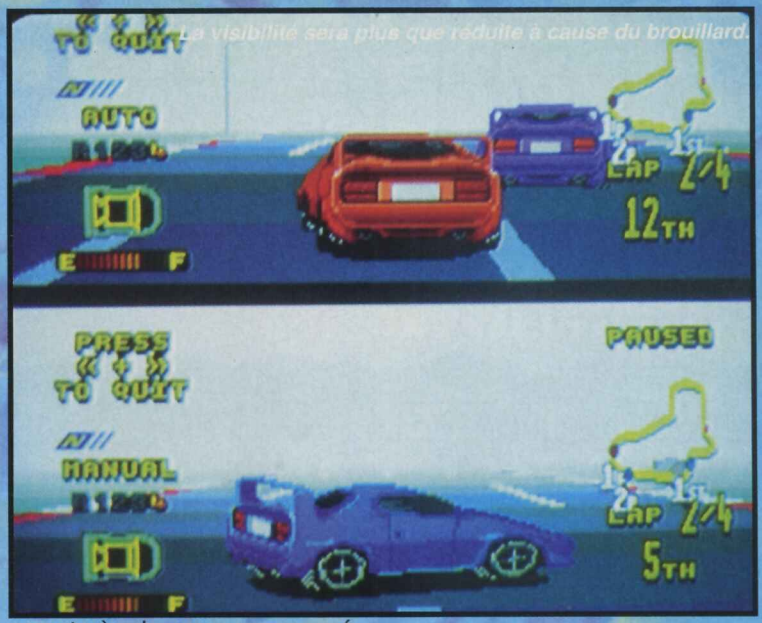
Le jeu plein écran.
L'écran plein le jeu.



Top départ, mettez les gaz !



Quand on arrive en viiiile...



La visibilité sera plus que réduite à cause du brouillard.

compte à rebours a commencé, 3, 2, 1, GO ! Ma voiture se fait dépasser lamentablement alors que je suis en pleine accélération. J'ai alors le temps de regarder comment la vitesse évolue : Mon accélération est à peu près de 1,5 mètres carré par seconde, ce qui représente en gros l'accélération de notre deux chevaux familiale que mes parents et moi possédions quand j'étais encore tout jeune ; En bref, je remarque que mon bolide est en fait une grosse poubelle. Au bout d'un tour de circuit j'aperçois enfin un concurrent qui est encore très loin de moi. A ce moment je suis vingtième sur un nombre de vingt concurrents. Peut mieux faire ! A la fin du deuxième tour, j'ai quand même observé une légère progression sur le dix-neuvième concurrent. Manque de bol je me tape une ..... de bordure qui me fait visiter le tour du propriétaire. En gros je fais un tête à queue. C'est seulement à ce moment là, que jetant de rage mon joystick, le coin de la table rencontra un des boutons de ce dernier, ce qui provoqua la mise en marche d'un superbe réacteur à l'arrière de ma voiture, la remettant sur le droit chemin en lui donnant l'allure d'un bip-bip avec le feu au cul. Malheureusement, faute de retard je passe la ligne d'arrivée dernier. Tout ça pour dire une fois de plus que ce jeu est une vraie daube.

L'ARRIVEE

A la fin de la course, si vous terminez dans les premiers, un crédit vous est offert, ce qui vous permettra d'acheter soit un nouveau moteur plus puissant ou pleins d'autres pièces plus utiles les unes que les autres. Faut-il encore gagner (j'exagère mais c'est carrément bidon pour gagner). Remarquez que pendant la course vous récupérerez des options telles que du fric, des turbos (ce qui aurait pu m'éviter d'être dernier) ou de la vitesse.

Pour conclure, je dirais que ce jeu s'est largement inspiré de Lotus et de Crazy cars, sans pourtant mieux faire. Comme je voulais le faire plus haut, j'ajouterais que la musique comme les bruitages sont, soit chiants comme pas possible ou bien aussi nuls que le jeu même. Alors un bon conseil, achetez autre chose.

FABINNOU



AVIS

Et bien nous voila encore à bord d'une superbe caisse, pour montrer aux adversaires que l'on a bien son permis... TOP GEAR 2 devrait avoir du bon et du mauvais comme tous les jeux de ce type. Malheureusement, ce jeu n'a vraiment rien de spectaculaire avec des graphismes vraiment décevants pour une CD32, avec vraiment très peu d'options et une maniabilité qui passe juste... Bon, on va dire que les musiques ne sont pas trop mauvaises et que ce jeu satisferait à une personne qui n'a jamais joué à des courses de voitures. Faites comme si vous ne l'aviez pas vu...

SEBASTIEN

DANS LE MÊME GENRE :
CRAZY CARS
LOTUS

TEST AMIGA

MICROPROSE

WARGAME	
2 DISKS	1 Mo Mini
OUI	__ Mo
SOURIS	1 Joueur
MAINTENANT	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	65
ANIMATION	61
MUSIQUE	63
BRUITAGE	69
PRISE EN MAIN	73
DIFFICULTE	50
DUREE DE VIE	48

MANIABILITE	40
ERGONOMIE	30

AMIGA CONCEPT 63%

Les déploiements des troupes sont historiques. Tout tourne autour de l'histoire.

GOOD & BOF

Presque tout.

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

FIELDS OF GLORY



Microprose nous replonge au début du XIXème siècle. Ce saut dans le temps vous permettra de cotoyer les grands statèges de cette époque, tel que Napoléon et compagnie.



AVIS

Je suis retombé en enfance (ce n'est pas si loin) lorsque je jouais avec mes petits soldats en plastique que je planquais derrière des cubes. C'est la même chose, sauf qu'ici on déplace des pixels. C'est du North and South (super jeu d'Infogrammes) mais en plus wargame. C'est pas vraiment compliqué, bien qu'on puisse faire plein de choses, et c'est vraiment très prenant. Non vraiment je ne comprends pas les personnes qui n'ont pas accroché à ce jeu, les graphismes sont loin d'être moches, pareil pour les bruitages et l'intérêt, on n'en parle pas. A conseiller vivement aux amateurs de reconstitutions historiques et à tous ceux qui désirent jouer à autre chose qu'à du shoot'em-up !

FABIEN



Le niveau «Conscrit» est, au début», vivement conseillé..



Le conflit est proche, ça chauffe !



Vue satellite de la stratégie des belligérants.

Le scénario est simple, il retrace l'épopée de Bonaparte pendant 100 jours depuis l'évasion de celui-ci de l'île d'Elbe. Un petit cours d'histoire s'impose, mais on n'y trouvera nullement l'utilité étant donnée la qualité du jeu.

Une fois ressacré Empereur de France, vous ne perdez pas de temps pour regrouper vos troupes. Surprise, par contre, pour l'armée anglaise : le commandant, Duc de Wellington, basé en Belgique, doit

bouger ses fesses au plus vite et s'allier avec les forces prussiennes dirigées par Blücher, pour espérer pouvoir vaincre Napoléon. Et c'est là que vous entrez en action !

ACTION LEGEREMENT PASSIVE

Le jeu et le manuel sont en français : c'est une habitude et une initiative qu'on apprécie chez Microprose, c'est bien, mais n'espérez pas pour cela que l'on mette 100% au jeu, vous saurez pourquoi. Lorsque vous commencerez votre partie, vous aurez le choix entre quatre différentes batailles dont deux fictives (histoire de prendre la main). Vous revivrez les événements de Waterloo, Wavre, Quatre Bras, Ligny, ainsi que les deux batailles imaginaires : Nivelles et Wagnée. Selon votre choix, vous aurez la possibilité d'être du côté français, prussien, ou alliés (Prusse et Angleterre). Le type de déploiement sera selon votre goût historique, non historique ou alors libre. Les emplacements de vos troupes varieront alors en fonction de l'option choisie. Le niveau de réalisme aussi a une grande importance : de conscrit à garde, en passant par régulier, vétéran et élite. La difficulté et les capacités des commandants adverses dépendront d'un de ces choix.

Vous évoluerez dans un territoire dont il vous sera possible de zoomer (2 degrés de zoom), et de déplacer vos corps d'armée. Ces zooms seront, en fait, nécessaires pour savoir où en sont vos troupes, et obtenir une précision lorsque plusieurs d'entre elles se chevauchent.

Vous devrez gérer tous les corps d'armées terrestres existant à l'époque, leur imposer une formation, un ordre d'attaque ou de retraite, et toutes sortes d'informations concernant vos pertes seront affichées dans un tableau qui apparaîtra en début et en fin de combat. Pendant toute la durée du jeu vous verrez afficher constamment le nom de la bataille, le niveau de difficulté, l'heure et la date, ainsi que des menus déroulants vous octroyant les possibilités concernant la sauvegarde, le niveau de vitesse (normal ou rapide), les sons et musiques, et la pause. Vous pourrez prendre connaissance des derniers messages de l'armée, des corps (artillerie, fantassins...), de tous ou d'aucun, et de mettre ou de supprimer l'horloge.



Vue zoomée sur les différents corps d'armée.

Toutes les grandes batailles napoléoniennes sont reconstituées.





Le camps français est en alerte !



AVIS

Et bien nous voilà encore à bord d'une superbe caisse, pour montrer aux adversaires que l'on a bien son permis... TOP GEAR 2 devrait avoir du bon et du mauvais comme tous les jeux de ce type. Malheureusement, ce jeu n'a vraiment rien de spectaculaire avec des graphismes vraiment décevants pour une CD32, avec vraiment très peu d'options et une maniabilité qui passe juste... Bon, on va dire que les musiques ne sont pas trop mauvaises et que ce jeu satisferait à une personne qui n'a jamais joué à des courses de voitures. Faites comme si vous ne l'aviez pas vu.

SEBASTIEN

DANS LE MÊME GENRE :
NORD & SUD
D-DAY



Vous jouerez les anglais, les français ou même les prussiens.

BON, CONCRETEMENT, IL EST COMMENT ?

A la rigueur, un jeu à la réalisation douteuse serait rattrappé par son idée, mais là, même l'idée souffre d'un quelquechose qui fait que FIELDS OF GLORY ne mérite pas une bonne place dans le rayon des wargames. Le système du «pointer/cliquer» n'est pas très efficace, on a du mal à se faire écouter des troupes sélectionnées, et ce, même en effectuant un zoom important. Les graphismes ne risquent pas de vous rendre aveugle, le dessin des cartes de jeu et les graphismes intermédiaires ne sont pas à retenir. Les sons et musiques sont loin de réveiller un mort, on peut juste entendre la foule crier sa hâte de combattre et sa douleur. L'animation n'est pas très importante, encore heureux, mais bon, il faut savoir être patient lors des déplacements des troupes.

MAIS COMMENT Y FONT ?

C'est vrai ça ! Comment y font pour nous promettre un jeu aussi prometteur, pour qu'on s'retrouve devant une merde ? Hein ? Assurez dans vos productions monsieur Microprose, ce jeu est un gaspillage inutile de matière grise, et ce, à cause de sa réalisation plutôt brouillon et son manque de profondeur.

Bon, ça va pour cette fois, mais soyez plus attentif à ce que recherche le joueur : pas le plaisir, ni le bonheur, mais la passion de s'investir dans un jeu.

FARID

TEST A1200

UFO

MICROPROSE

STRATEGIE	
4 DISKS	1200 / 4000
OUI	3,5 Mo
SOURIS	1 Joueur
MAINTENANT	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	76
ANIMATION	72
MUSIQUE	84
BRUITAGE	69
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	94

AMBIANCE	95
ORIGINALITE	92

AMIGA CONCEPT

Le scénario est terrible. L'organisation du jeu impeccable.

GOOD & BOF

La partie 3D iso n'est pas la plus interressante

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



Opération kamikaze : à qui le tour ?



Un scénario simple, mais béton pour un jeu stratégique à la durée de vie extraordinaire, c'est Microprose qui s'y colle en offrant UFO : ENEMY UNKNOWN. Désormais, les ovnis auront du mal à sillonner notre ciel bleu.



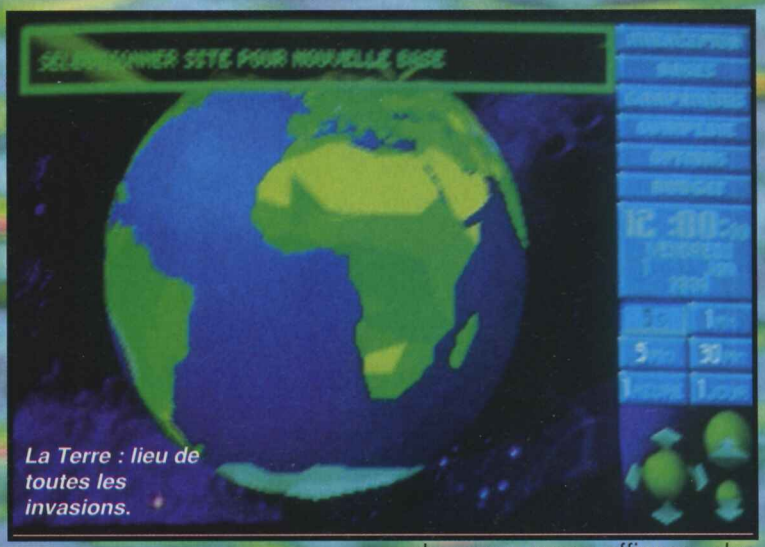
Il va falloir faire vos emplettes.

Depuis un certain temps, les radars s'affolent, les gouvernements sont dépassés par les événements, les détections d'ovnis s'accumulent pour devenir complètement imposantes à un point que l'hypothèse de l'allucination collective n'existe plus. Les extra-terrestres existent vraiment, et ils sont là. Le pire, c'est qu'ils sont actifs, les bougres : ils foutent le bordel, en quelques sortes, ils font paniquer la population, détruisent des sites, kidnappent des gens, tuent du bétail et ils aiment ça, mais pas vous ! En 1998, les Nations Unies décident alors de réagir, en créant une unité indépendante et secrète pour combattre ce fléau. L'unité de combat extra-terrestre : XCom. Et c'est vous qui êtes à la tête de cet organisme.

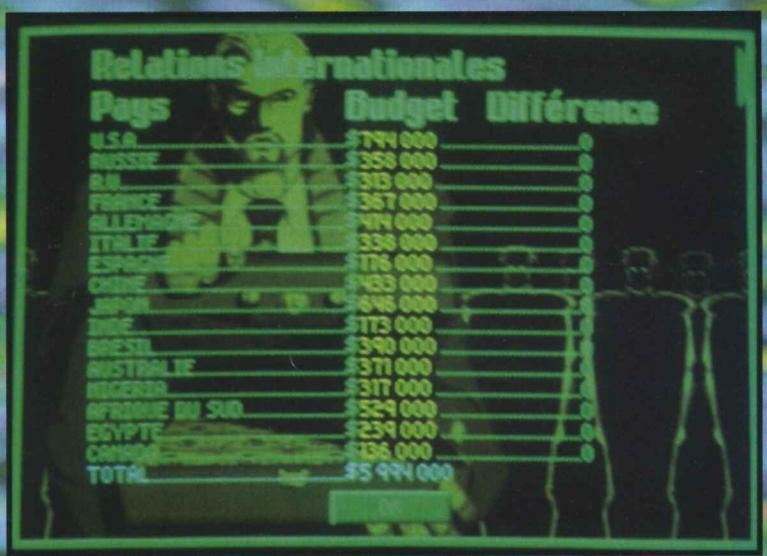


ET CA MARCHE COMMENT ?

Le menu principal (le géoscape) est représenté sous la forme d'un planisphère dont il vous sera possible de faire tourner dans tous les sens, de zoomer et d'effectuer un très grand nombre d'actions que vous suivrez en direct sur cette carte. Vous devez alors choisir un emplacement convenable pour situer et nommer votre base, et ensuite, scruter le ciel dans l'attente d'un mouvement anormal. Lorsque vous détectez un ovni, vous n'avez plus qu'à l'intercepter. Vous possédez, pour commencer, deux types de vaisseau : l'interceptor, pour les combats aérien, et le skyranger pour déposer des troupes sur les lieux du crash de l'ovni.Le nombre d'options accessibles est assez important, mais simple d'utilisation : construire de nouvelles bases, obtenir des informations sur les soldats, équiper vos vaisseaux, construire des installations, transférer des produits de bases à bases, et acheter/vendre du matèriel ou recruter/renvoyer du personnel. Des graphiques étendus sur un an, vous montreront par différentes courbes les progressions de XCom. L'Ovnipédie est une base de donnée qui contient toutes les informations sur tout ce que vous possédez, connaissez et est mise à jour selon vos découvertes. Il vous faudra surveiller correctement votre budget tout ce que vous faites coute de l'argent : les soldats, les ingénieurs, les chercheurs et les constructions. A chaque fins de mois, un rapport du projet XCom sera visible vous faisant part du nombre d'interceptions réussies, des scores des missions d'attaque au sol, des recherches effectuées, des activités aliennes, ainsi que votre budget. Finalement, un rapport général, sur l'opinion du Conseil des Nations participant au financement des opérations anti-aliennes, vous parviendra : plus vous serez efficace, plus vous obtiendrez d'pognon. Lorsque vos radars detectent un ovni, vous pouvez réagir en envoyant vos intercepteurs. Ceux-ci le fileront, et attendront votre ordre pour le descendre. Tout ce fait automatiquement : vous avez juste à cliquer sur une des 4 options : le suivre, attaque passive, attaque moyenne, attaque agressive, et la possibilité de décrocher pour rentrer à la base. Des messages défilent ensuite pour vous faire suivre l'action et une musique adéquate vous met dans l'ambiance jusqu'à ce que vous ayez réussi à détruire l'appareil. Et c'est là que vos



La Terre : lieu de toutes les invasions.





Phase exploration à la SYNDICATE.



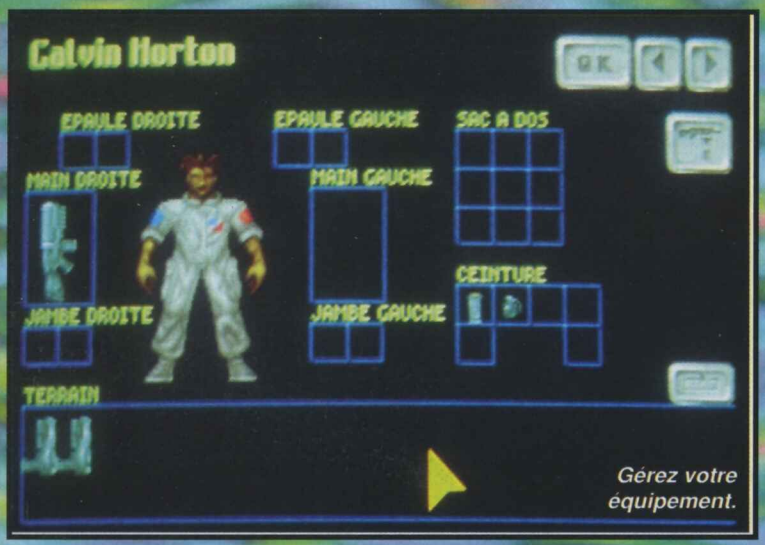
AVIS

Voilà un nouveau soft du type Syndicate, plus complet mais alors lourd, mais lourd!!! Il tient en quatre disquettes, il n'est pas installable sur disque dur et il est très très long à charger. Alors mieux vaut posséder un deuxième voire un troisième lecteur, pour éviter d'avoir une crise de nerfs et de se défouler sur votre pauvre ordinateur qui n'y est strictement pour rien. A part çà, il faut avouer que le jeu est bien réalisé grâce à des graphismes variés et un menu très complet. Vous aurez beaucoup d'options à contrôler, des équipes (recherche, armées d'attaque au sol...) à diriger, une base à faire évoluer, des ovnis à intercepter... Attention! Ce jeu est exclusivement réservé aux amateurs de jeux de stratégies, il est carrément long il prend donc beaucoup de temps et m'a particulièrement pris la ..... à cause du chargement qui n'en finit jamais. Même à ceux qui ont l'habitude de la méthode grille pain, je leur souhaite bien du plaisir.

FABINNOU


La base vue de dessus.





Gérez votre équipement.



Skyranger entre à l'action : ceux-ci contiennent des troupes que vous aurez armées et une fois arrivé sur les lieux du crash, vous passerez à une toute autre phase. L'écran de jeu change complètement : le déplacement de vos soldats s'effectueront sur une vue 3D isométrique, et utiliseront le système d'unités de temps, et ce, chacun votre tour (XCom/aliens). Plus vous progresserez sur le territoire, plus vous découvrirez des surfaces cachées, pour pouvoir repérer votre ovni. Ils vous faudra alors détruire tous les aliens, en ramener un échantillon pour le disséquer, fouiller l'ovni pour récupérer toute leur technologie, et ramasser leurs armes. Vous pourrez ainsi les reproduire pour contrer les attaques ennemies avec leur propre technologie.

ALORS ? BIEN FOUTU OU PAS ?

Ce jeu fait très plaisir à voir et à jouer. La partie géoscape pourrait donner l'impression de déjà vu, mais non : le graphisme en AGA de la carte n'est pas extraordinaire, pas de dégradés puissants qui font mal aux yeux, ni de rotations de la planète en fonction du temps, mais un ombrage qui apparaît progressivement sur votre territoire donnant l'impression d'un couché de soleil avec un effet de relief sur le sol super bien rendu. Chaque option que vous sélectionnerez sera ponctuée d'un graphisme de fond sympatique, mais le tout reste quand même correct. Une musique d'ambiance vous accompagne durant tout le jeu et n'entraîne pas l'effet de lassitude, elle sait se faire discrète. Tout ne pouvait être parfait : la maniabilité dans les fenêtres de travail laisse un peu à désirer, ce problème reste minime, mais dans la phase 3D isométrique, la gestion des personnages est dure et infernale, et les déplacements cachés des aliens restent corrects. L'idée du jeu est superbe, la durée de vie du logiciel n'a pas de limites : détecter des ovnis devient un vif plaisir (les chasser un peu moins), étendre son champs d'action par des radars plus puissants, développer de nouvelles armes, construire des bases sur des sites à grandes manifestations aliennes, et bien sûr, faire attention à son porte-monnaie. Quant à la réalisation, on aurait espérer une simulation 3D, à bord d'un des coucous, pour démolir les étrangers venus de l'espace. C'est du statique, on s'en contente, c'est plaisant !

ALORS, Y VAUT L'COUP ?

Pire ! Faut pas le rater ! Le jeu est un bon investissement, vous y passerez certainement des nuits, mais des nuits de plaisirs.

FARID

DANS LE MÊME GENRE :
Dragon's Lair
Space Ace

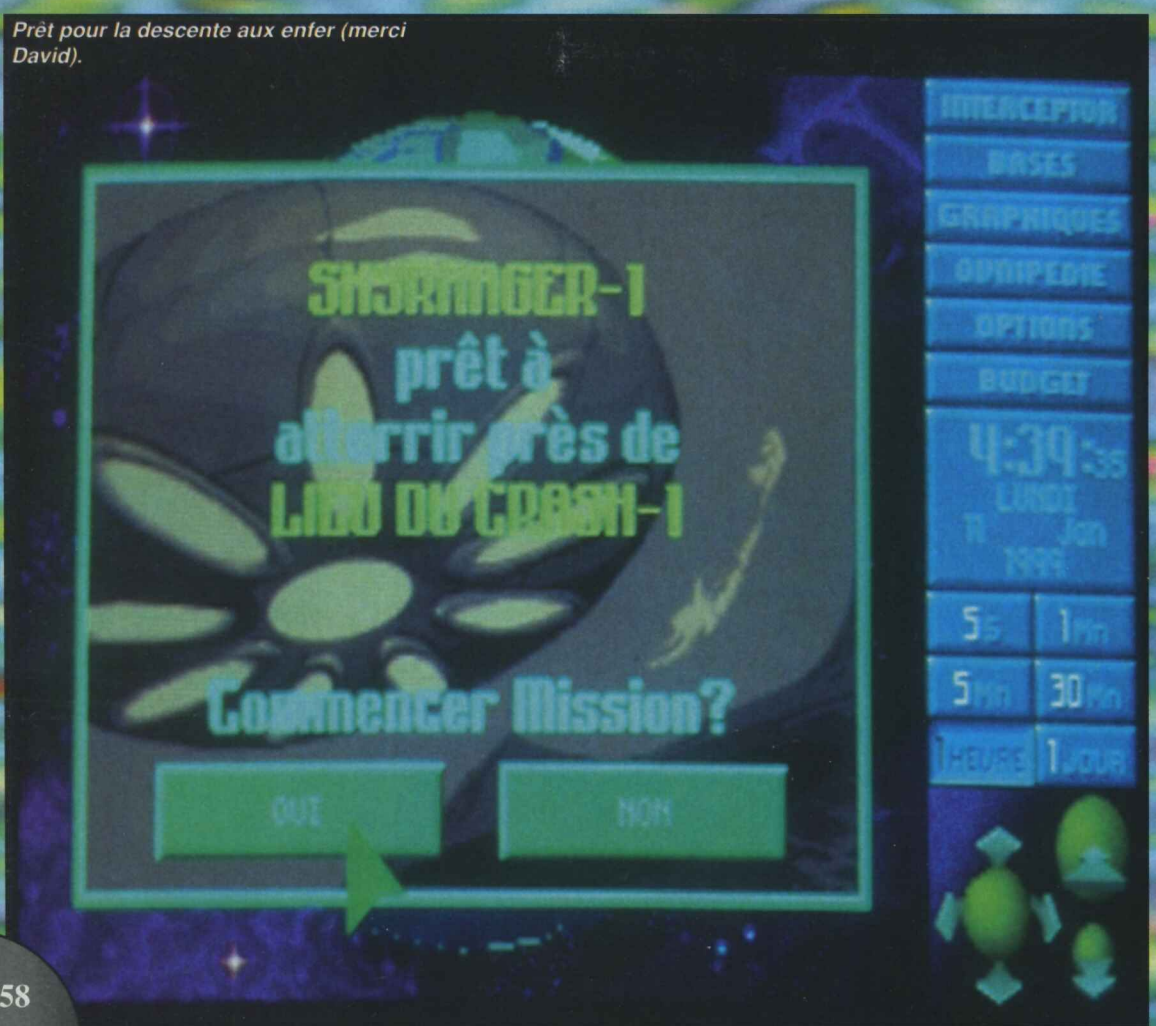


AVIS

Débutant, expérimenté, vétéran, génie ou bien surhumain, dans tous les cas ce jeu est bel et bien compliqué... Mais quel bonheur de nous avoir concocté une superbe notice claire et précise, car elle vous sera plus qu'utile! En effet, elle est quasiment indispensable pour piger la moindre commande de UFO, du long de ses 127 pages... Après que vous ayez passé cette longue épreuve, vous pouvez maintenant débuter une petite aventure bien passionnante contre les méchants «OVNIS», en l'an 1999. Si vous êtes enfin décidé à secourir la terre d'enlèvements humains et de stopper les terribles expériences qui sèment la terreur chez des millions de gens, UFO est pour vous... Franchement, UFO est un jeu très intéressant et très bien réalisé et à mon avis, ne peut qu'avoir qu'une bonne durée de vie...pour les acharnés bien sûr!

SEBASTIEN

Prêt pour la descente aux enfer (merci David).



TEST CD 32

TEAM 17

BILLARD	
1 CD	CD 32
NON	- Mo
JOYPAD	1 à 32 Joueurs
DISPO	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	80
ANIMATION	82
MUSIQUE	/
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	87
DIFFICULTE	74
DUREE DE VIE	77

REALISME	90
ADAPTATION	33

AMIGA CONCEPT 83%

Très bon rapport Qualité/Prix

GOOD & BOF

Un jeu un peu simplet et pas très précis

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

ARCADE POOL



Devenez imbatables et défiez les meilleurs à coups de queues. Team 17 (oh pardon! L'équipe 17 pour notre cher ministre de la culture) débarque non pas avec un nouveau jeu révolutionnaire, comme ils en ont l'habitude, mais avec une adaptation pour CD 32 d'un logiciel déjà connu par tous les amigaphiles, ARCADE POOL. Ce jeu ne diffère en rien de la première version sur A1200. Cependant les bruitages rencontrés ont été améliorés : finis les bruits de fourchettes répétitifs, place à une vraie ambiance digne d'un pub londonien. Dans cette antre où tous les vices sont permis vous allez affronter vos adversaires. Et Dieu sait si ils sont nombreux : le jeu permet à 32 joueurs de jouer simultanément (çà fait une tripotée de monde autour du billard ou plutôt autour de votre CD 32), mais vous pouvez vous la jouer égoïste et vous entrainez tout seul dans un coin. Mais l'intérêt du jeu est d'humilier votre adversaire en lui infligeant une cinglante défaite.



Le menu principale, vous l'avez compris.

Une importante panoplie de jeux de billard est répertoriée : cela va du 8 pool britannique au billard américain en passant par le trickshot, le speed pool ou le jeu survivor (élimination directe du joueur après trois fautes. Une faute consiste à ne pas enfiler la bille dans une des poches). Une seule remarque purement personnelle (prenez la comme vous voulez), mais les absences du billard francais et du snooker font cruellement défaut. Vous penserez : «il est taré celui-là» parce qu'il existe d'autres logiciels regroupant ces types de jeux, mais bon quitte à nous faire un logiciel de billard autant nous faire un logiciel complet (surtout qu'il y a de la place sur CD).

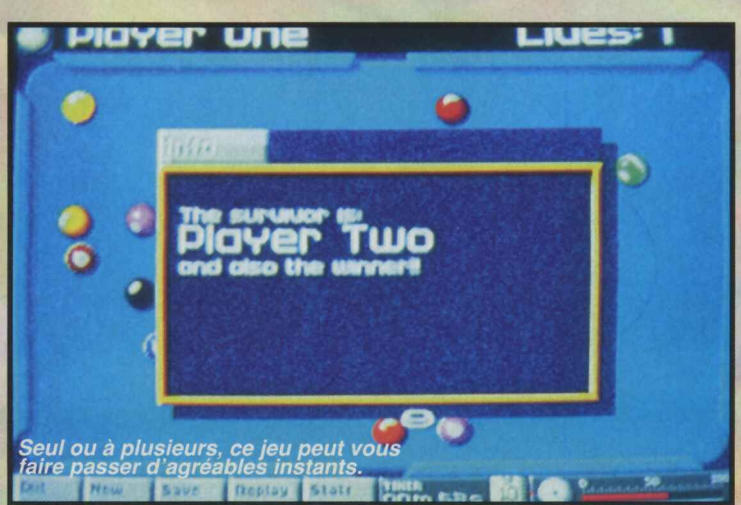
Le jeu en lui-même ne présente aucune nouveauté transcendante. L'intérêt est entièrement préservé et la facilité en fait un logiciel abordable par tous. Du plus petit au plus grand vous vous éclaterez à rentrer le max de billes dans les poches. Une paranthèse qui n'a rien à voir avec le test, mais il parait que les billes reviennent en force à l'école (calot, triple, boulet, quadruple...). Ce petit délire mis à part, le seul reproche que je pourrais faire à ce jeu, ce serait son manque de précision pour les effets de la bille blanche. C'est dû en partie au joypad de votre CD 32 qui n'est en aucun cas une souris.

A par ça, peu de critique à émettre sur ce jeu qui reste en tout cas pour moi une référence du genre. Un bon conseil, procurez-vous ce logiciel afin de mettre en pratique toutes ces théories.

STEPHANE



Un coup de queue pour un max de plaisir.



Seul ou à plusieurs, ce jeu peut vous faire passer d'agréables instants.



AVIS

Sublime ! Ce jeu de pool est vraiment une petite merveille pour les passionné(e)s ! Graphismes fins et précis, une bonne maitrise de la queue (...), et surtout le son, qui vous laisse absolument croire que vous êtes dans une salle de billard. Vraiment, ARCADE POOL est LE jeu de pool qu'il vous faut... Et je suis vraiment satisfait de voir que ce jeu est tout à fait digne de tourner sur votre CD32. Amateurs de pool, ce jeu ne doit pas se faire attendre un instant de plus, courez vite l'acheter!

SEBASTIEN

DANS LE MÊME GENRE :
Jimmy White Snooker
Billiard Simulator

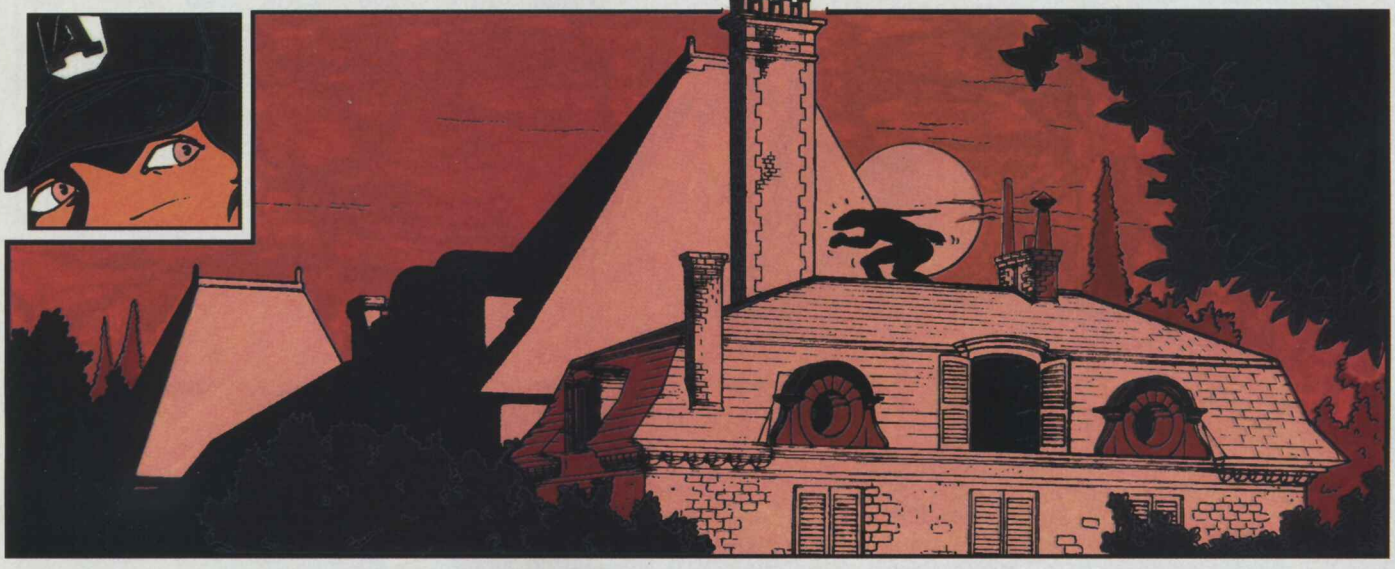
COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	THEME PARK	TOP GEAR 2	Bubble & Squeak	Mr BLOBBY	Ruff'n Tumble	Wembley Int. Soc.	Fields of glory	U.F.O
								
 TAPETTE	10 TOP CLASSE !	2 Jamais, plus jamais	8 Remake de sleepwalker	3 Blobby,Blobby, Blobby	8 Epileptiques s'abstenir	5 Où sont les toilettes	8 Moi j'adore	7 J'adore le zoom
 CYRIL	8 Ah, les sensations !	4 Inadmissible sur CD32	5 Z'avez pas mieux	0 Une honte !	page 40	4 Y'a mieux !	3 Y'a mieux !	7 Difficile mais prenant
 FABIEN	9 Un futur classique !	4 Ca manque de punch !	page 36	1 La note c'est pour la forme	8 Du grand Renegade	5 La coupe du monde c'est pas encore fini ?	7 On joue aux petits soldats	7 Fat s'accrocher mais ça donne
 STEPHANE	page 48	5 Out Run Bis	6 MI-MI	3 Pourquoi tant de haine	8 ROYAL	page 44	7 Tous aux abris !!!	7 A force D'entrainement
 FARID	9 Trop fort !	4 Autant lacher la CD32	6 C'est parti pour un somme	2 Y cherche la merde	7 BIEN	4 Quelle merde !	page 54	page 56
? FREDERIC	9 Jouissif et splendine	3 Run Out	6 OUEP !	0 Nul, c'est nul	7 Chouettard	4 Kesako ?	9 Un champ d'amour	8 Envahissant
	MOY = 8,8	MOY = 3,6	MOY = 6,2	MOY = 6	MOY = 7,6	MOY = 4,4	MOY = 6,2	MOY = 7,2



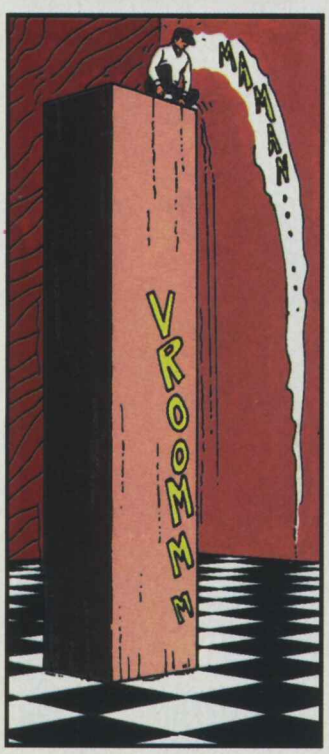
TOM

scénario, dessin et couleur : JULIEN GRYCAN

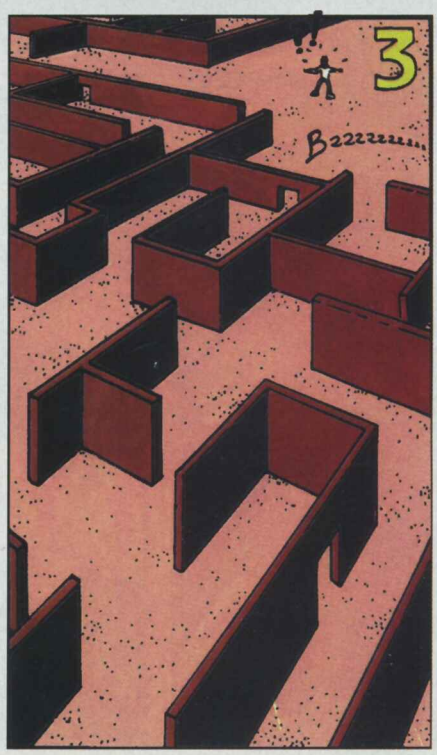


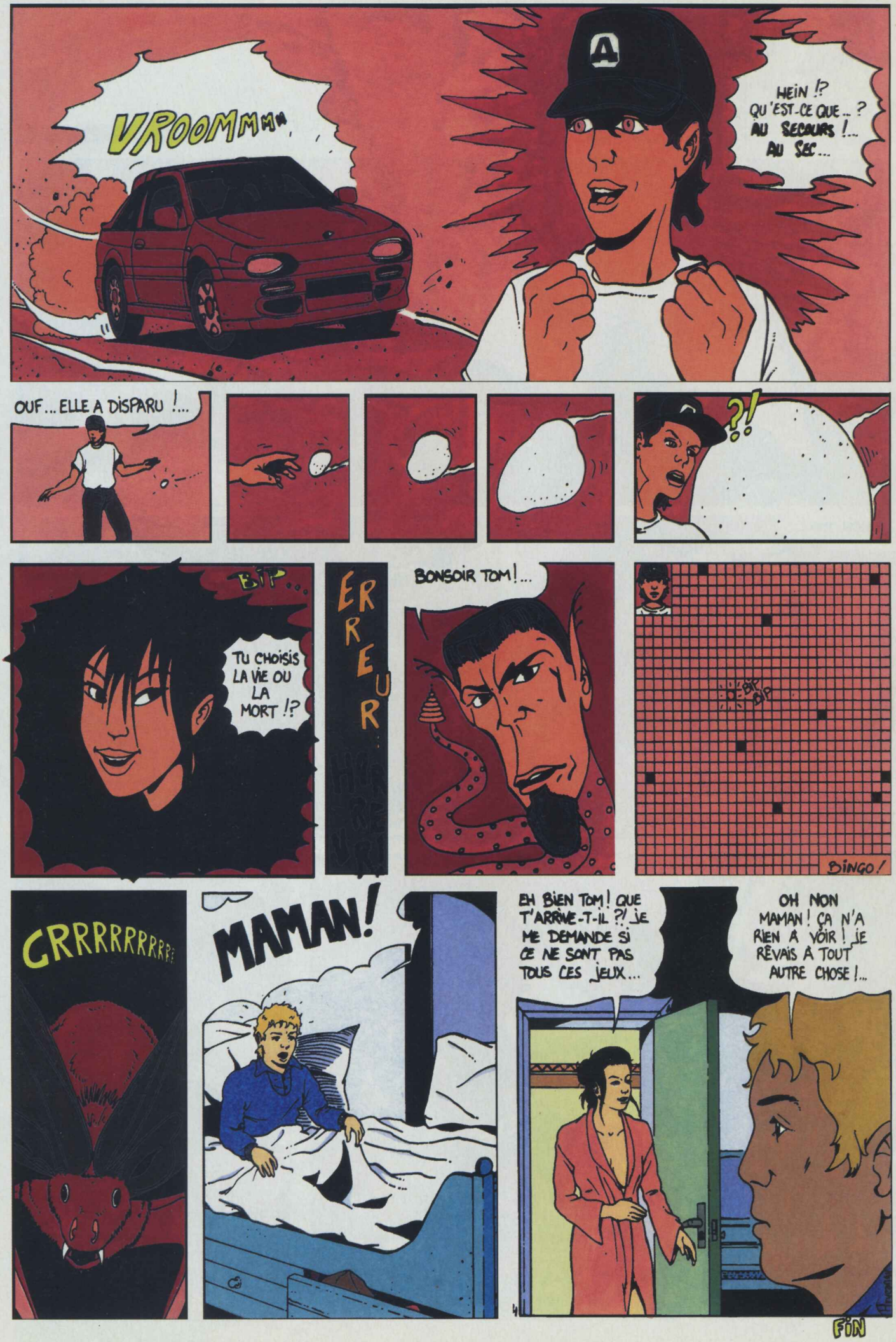











VROOMMMM
HEIN !? QU'EST-CE QUE... ? AU SECOURS !... AU SEC...
OUF... ELLE A DISPARU !...
?!
BIP...
TU CHOISIS LA VIE OU LA MORT !?
ERREUR
BONSOIR TOM !...
BIP BIP
BINGO !
GRRRRRRRRR!
MAMAN !
EH BIEN TOM ! QUE T'ARRIVE-T-IL ?! JE ME DEMANDE SI CE NE SONT PAS TOUS CES JEUX...
OH NON MAMAN ! ÇA N'A RIEN À VOIR ! JE RÊVAIS À TOUT AUTRE CHOSE !...
FIN

H.U.G.O.T

Vente par correspondance uniquement

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

7 Avenue du Bel Air • 75012 PARIS
Du lundi au samedi de 9h à 13 h - 14h à 19h
Tél. : 16 (1) 46.28.58.62
Fax : 16 (1) 46.28.19.10

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

Le NOUVEAU service HUGOT !

Ouverture d'un département technique : **devis Gratuit**
Réparation • installation DDurs • Ca.. d'extention • Ca.. accélératrices.

Un problème avec votre Amiga ?
Téléphonez-nous, nous vous recevrons tout de suite (sur rendez-vous uniquement)

Une Urgence ?
Nous vous proposons le FORFAIT ESPRESS Réparation en 1HOO (selon type de la panne)

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

DISPONIBLE
AMIGA 1200 : 2490 FTTC
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP
+ Delux Paint IV (AGA) + TTX + Digita Print Master + Oscar + Denis la Malice :
2990 FTTC
AMIGA 500 : 1250 FTTC
AMIGA 600 : 1050 FTTC

Achat et Vente de Matériel D'OCCASION

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	**1990 Frs**
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	**750 Frs**
AMEM 32 Bit 4 Mo	**1990 Frs**

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+ Livré avec controleur+Rom switcher+Extention Mémoire+Notice+Disquettes d'installation et Formaté

Boitier + carte contrôleur	990 Frs
HD 80 Mo	1990 Frs
HD 170 Mo	2290 Frs
HD 210 Mo	2490 Frs
HD 340 Mo	2990 Frs
AMIGA 600/1200	
Interne 2"5	
HD 60 Mo	1090 Frs
HD 80 Mo	1490 Frs
HD 120 Mo	1890 Frs
HD 210 Mo	2090 Frs
Interne 3"5	
HD 80 Mo	1290 Frs
HD 210 Mo	1650 Frs
HD 250 Mo	1850 Frs
HD 340 Mo	1990 Frs
HD 420 Mo	2290 Frs
HD 540 Mo	3590 Frs

Nous consulter pour la disponibilité des produits ainsi que le prix.

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	290 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	890 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2,5	1690 Frs
CALIGARY 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	149 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	1590 Frs
TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30	2590 Frs
TURBO 68030 + 4MO : rend A500 en A4000/30	3590 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68020 28 Mhz: 2 supports copro extensible à 8 Mo	1950 Frs
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
TURBO 68030 28 Mhz + 4MO + option SCSI2 + MMU	2990 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	1490 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1390 Frs
VIDEO BACK UP	499 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-GLOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUES

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

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

DISPONIBLE
Alimentation A500/A600/A 1200 = 490 Frs

SOURIS

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

CABLAGES PROMO

NAPPE 2"5 - 2"5	79 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	99 Frs
PERITEL	95 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	95 Frs
MINITEL	95 Frs
IMPRIMANTE	95 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	159 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	95 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	165 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	165 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	209 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	89 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	209 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	129 Frs
CABLE CD 32 PERITEL	109 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083 / 1084 / 1085 AMIGA	289 Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	289 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	289 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	389 Frs
4 entrées 1 sortie	689 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	89 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	85 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	169 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	389 Frs
4 entrées 1 sortie	689 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	189 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	209 Frs
CABLE SCSI1/CABLE SCSI2	289 Frs
CABLE SCSI INTERNE	189 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	289 Frs
PRISES SUR TENSION	289 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

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

CO-PRO MATHEMATIQUES

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

BARETTES SIMM 32 BIT

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

DISQUETTES

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

ROM PROMO

AMIGA 500	
ROM 2.0	190 Frs
ROM 1.3	190 Frs
A 600 : Kit Rom rend A 600 en A 500	290 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 PROMO

SUPRA FAX PLUS	1190 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	149 Frs
BARS ET PIPES	990 Frs
PROMO : HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI	349 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 :	

Trucs & Astuces

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

HEIMDALL II

Dès vos premiers pas dans le QG des géants, vous comprenez qu'il vous faudra le tempo. Lorsqu'une flamme passe devant vous, vous en profitez pour traverser le chemin sans encombres. Dans la salle suivante ne gaspillez pas vos forces en vous battant avec le Hakrat, la fuite est de loin la meilleure solution. Après votre victoire stratégique, vous vous retrouvez dans la salle des hauts commandements et pour assurer la victoire des nains, poussez la bougie (prendre) sur les plans de bataille. Du même coup, vous récupérez un talisman vous ouvrant la deuxième porte du monde d'Utgard ! Tout commence ici en coup de matraque. Vous vous réveillez en taule. Mais en poussant le bout de pain rassi vers la souris, celle-ci vous remercie en vous ouvrant la porte (douée la souris !). Sautez à pieds joints dans la bouillasse et suivez le cours d'eau. En continuant votre chemin, vous tombez sur un trône, avec son roi juché dessus. Comble de bonheur, c'est le Roi des nains. Donnez-lui votre message, il est ravi et vous donne une réponse pour le roi Danak et vous ouvre le passage jusqu'à la deuxième partie du Ro-Geld. Vous le trouvez sur les restes d'un viking en décomposition. Pour vous casser d'ici, dirigez-vous au fond de la salle du trône et lancez-vous un sort de protection contre le feu. De retour chez l'autre peuple de nains (Heimdall = pigeon voyageur ; surtout pigeon d'ailleurs), apportez la demande d'alliance militaire au roi. En gage d'amitié et de remerciement, il vous confie son talisman de Kelar'yn.



3EME MONDE : KELAR'YN



La porte du monde s'ouvre sur un hall. Prenez la 1ère porte à gauche. Vous vous trouvez en pleine forêt. Réveillez la feignasse sur son hamac ; commencez à faire connaissance mais l'apparition d'une entité vous fait tout de suite changer de sujet. Ecoutez-la attentivement et prenez rendez-vous. Prenez la gourde et le talisman de Nilheim, puis dirigez-vous vers la carte du monde, passage à droite. Mouillez l'ancre au village. Vos pieds sur la terre ferme, vous sentez l'odeur de la peur. Surtout n'attaquez pas le garde à l'entrée, même si c'est un con fini. Vous feriez peur au vieillard qui se jetterait à l'eau et se noierait. Dans l'enceinte du village, entrez dans la forge. En voyant la manière dont sont traités les humains, vous voyez tout rouge et vous butez le soldat. Prenez le temps de discuter avec l'esclave près de l'épée, il vous l'offrira. Remplacez votre épée ridicule par votre nouveau jouet. Dans l'auberge, même scénario, faites-vous défenseur de la veuve et de l'orphelin. Ressortez et empruntez



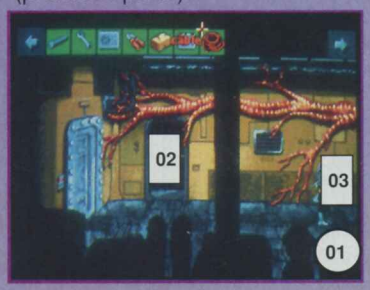
l'escalier qui vous mène vers un magasin. A l'intérieur débarassez-vous des deux guignols. Maintenant que ce trou à rats est nettoyé, on va s'attaquer directement à la source du problème : le QG des Daktas. Vous y trouvez un magasin, et une autre porte que vous ouvrez aussitôt. Attention au timing : ne sautez que lorsque la boule a rebondi contre l'escalier et vous passe devant. Sautez et réfugiez-vous dans le renfoncement. Appuyez sur le bouton. Empruntez les escaliers qui sont apparus, vous vous retrouvez dans une salle du trésor. N'hésitez pas à vous servir mais tenez-vous sur vos gardes (gaffe au serpent). La salle vidée, à l'étage supérieur appuyez sur la carte stratégique et oh miracle, apparaît un passage secret. Au bout vous faites une rencontre, plus que sympa, avec un mage. Avec un tour de passe-passe, il vous présente un(e) ami(e), que vous avez déjà rencontré(e) quelque-part. Après vous en être débarassé(e), occupez-vous du sorcier qui est revenu chercher l'embrouille. Pour avoir débarassé le monde viking de cette vermine, vous avez en cadeau bonux un nouveau talisman. Vous pouvez repartir direction l'île d' Her Ker'yn. Une jolie petite araignée vous attend dans la 1ère salle mais ne vous en occupez pas, traversez la salle comme si de rien était. L'énigme suivante est tout de suite plus compliquée. Lisez avec attention le parchemin trouvé par terre, et vous comprendrez (avec l'aide du grimoire fourni avec le jeu) sur quelles dalles il faut marcher. Pour les moins bons, c'est sur les symboles suivants : feu, éclair, guérison, mouvement, négation, changement, enchantement, esprit, divin, invocation. Le passage se libère, après l'éboulement des pierres. Pour l'énigme suivante, on reprend le système d'une épreuve précédente et on recommence. Tirez une flèche dans la bouche de chaque gargouille. Vous obtenez la troisième partie du Ro-Geld (plus qu'une !). Dans le second hall, prenez maintenant la porte qui se trouve de l'autre côté du ruisseau gelé. Vous arrivez juste pour le rendez-vous que vous aviez pris avec votre ami l'entité, Ander. Il vous explique la raison d'être du temple et vous demande d'essayer de réunir 6 symboles sans lesquels vous ne pourrez avoir le dernier morceau du Ro. Quant à la dernière partie de la soluce, vous ne l'aurez que dans le prochain numéro !



BENEATH A STEEL SKY (suite)

Vous l'attendiez tous, vous avez même cru qu'on avait oublié les mecs coincés dedans, eh bien, non !

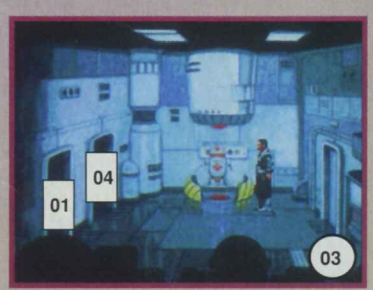
Ph 1 - Descendez les escaliers (première porte).



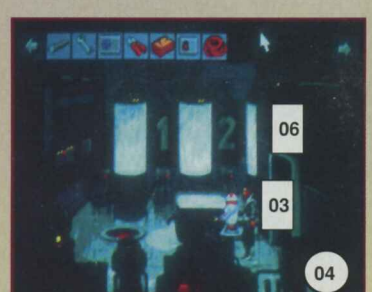
Ph 2 - Baissez la température du méga-réchaud à l'aide de l'unité de contrôle, et grouillez-vous d'agripper la poignée pour ouvrir la grille. Remontez et allez vers la droite.



Ph 1 - Zieutez un coup par la grille, puis à droite toute !
Ph 3 - Voilà un nouveau jouet pour Joey. Utilisez la carte à puces sur la fente du petit robot !? Envoyez-le à côté, dans la salle du réservoir. Après son rapport, dites-lui d'ouvrir le robinet. La mission accomplie, vous pouvez y aller à votre tour.



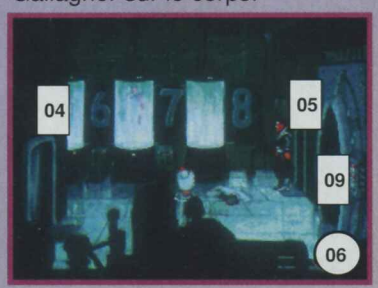
Ph 4 - Un petit tour, autour du réservoir, et puis s'en va, par la droite. Traversez la salle suivante et prenez la porte en haut à droite.



Ph 5 - Au milieu de toutes ces machines, connectez-vous sur le terminal LINC et ouvrez la lourde de la zone interdite. Retournez dans la pièce d'à côté.



Ph 6 - Après la petite scène plus que mouvementée, reprenez la carte de Joey et celle de Gallagher sur le corps.



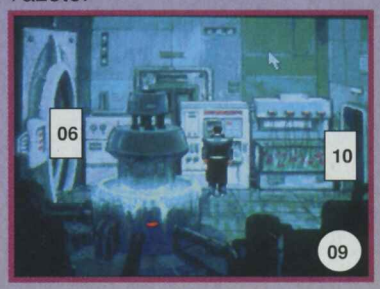
Ph 5 - De retour dans la salle de contrôle, branchez-vous sur le monde virtuel avec votre nouvelle carte.
Ph 7 - N'oubliez pas d'aveugler le deuxième oeil, pour pouvoir entrer dans la pièce du fond. Déclenchez la colère de Dieu sur le pauvre croisé (ça fait très mal !). Déconnectez-vous pour mieux vous reconnecter avec la carte d'Anita.



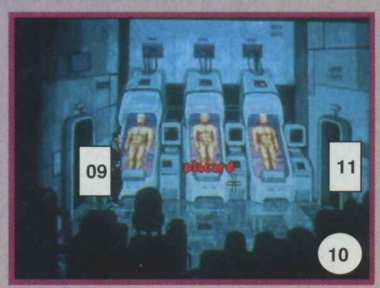
Ph 8 - Prenez le passage qui était barré par l'ex-chevalier et utilisez l'oscillateur sur le cristal. Prenez le virus. Revenez dans le monde réel et allez vers la grande porte ouverte.



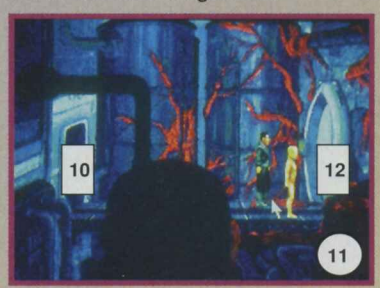
Ph 9 - Mettez la merde en insérant la carte d'Anita sur la console (merci au virus). Chouravez la pince à côté de la porte et pêchez avec un morceau de tissu, que vous plongez tout de suite dans l'azote.



Ph 10 - Dans la salle d'à côté, Joey va trouver son bonheur. Ouvrez le placard du deuxième androïde. Enfilez-y la carte de personnalité, puis connectez-vous sur la console. Chargez les données puis réinitialisez le tout (pas l'Amiga !). Faites connaissance avec Ken.



Ph 11 - Pendant que Ken appuie sur la serrure de droite, occupez-vous de celle de gauche.



Ph 12 - Deux écrans plus loin, accrochez le câble au support de tuyau mais descendez par l'échelle.





Ph 13 - Balourdez le morceau de barbaque dans l'orifice. Si ce n'était pas assez frais la porte ne s'ouvrirait pas et vous devriez retourner en chercher un bout. Agrippez-vous au câble.
Ph 14 - PAPA !! Dès que Joey, euh Ken, arrive, dites-lui de poser ses fesses sur le trône. Admirez la fin de l'histoire et quelle histoire !!!!



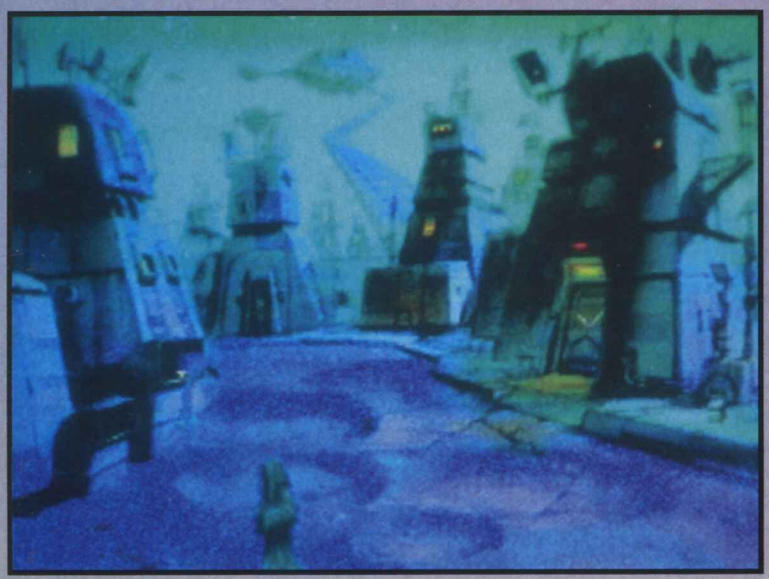
UNIVERSE

Encore un nouveau jeu qui va être résolu (en plusieures parties, c'est mieux, non ?). Ce coup-ci c'est le jeu de CORE qui passe au décorticage, à la moulinette, pour tous ceux qui ont besoin d'un coup de main (autre que celui auquel vous pensez ; il y a des limites)

Dirigez-vous vers le pont à gauche. Sur l'astéroïde, balladez-vous et ramassez la barre de métal tordue et le circuit imprimé, qui se trouve sur un des météores (n'ayez pas peur de sauter).
Pour revenir au point de départ, faites

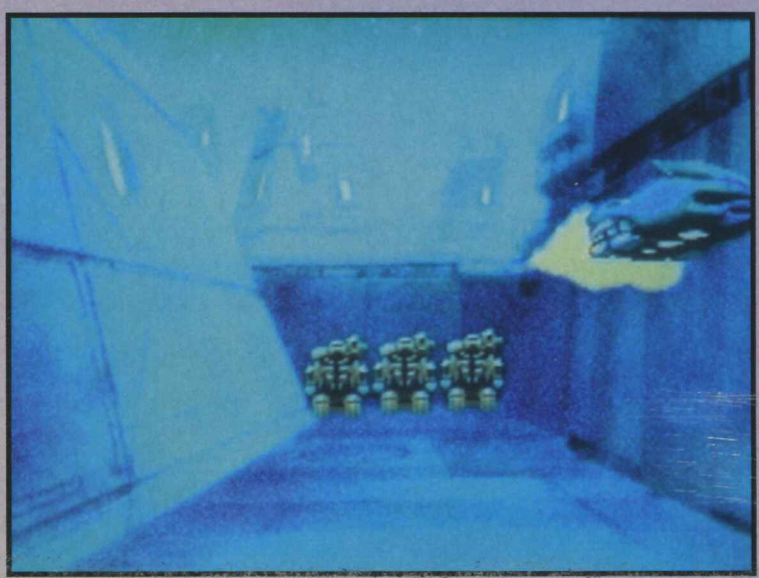


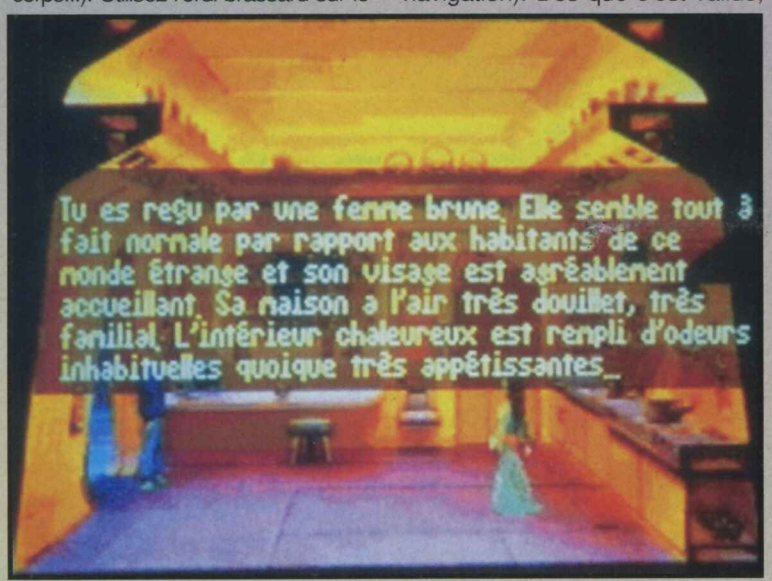
du stop avec le météorite tournant, en sautant dessus (légèrement en décalé) puis sur le pont. Devant la parabole (taille XL), insérez la barre dans le panneau. Une fois ouvert, insérez-y le circuit imprimé. Utilisez le clavier, puisque maintenant vous en avez les moyens. Sélectionnez «connecter canalisation» du «monde de Gavric», et enfin «régler système de filtration» toujours du même monde. De l'autre côté de la canalisation, vous vous retrouvez dans une ville plus qu'hostile. Poussez le conduit d'aération et vous atterrissez directement sur l'astéroïde de tout à l'heure. A vos pieds, au milieu de détritus, vous trouvez un miroir. De retour à Gavric, en vous promenant vous tombez sur une porte protégée par 2 maxi-



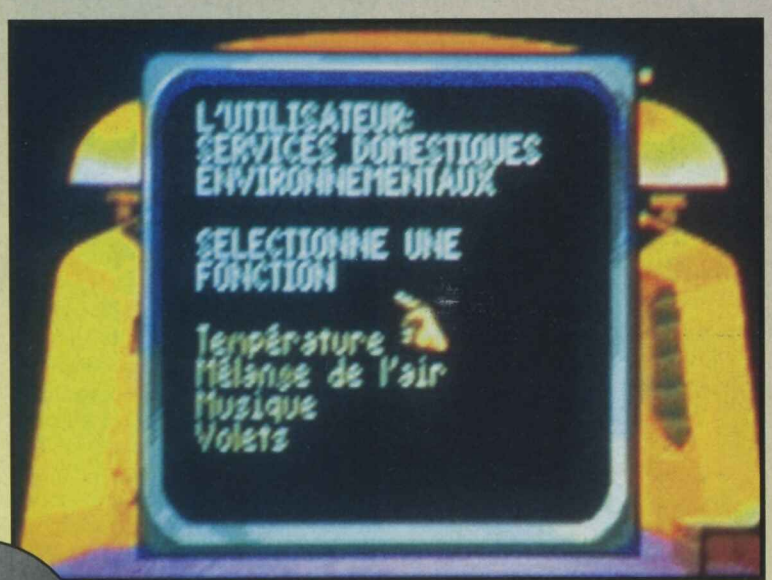


lasers. Lancez-y votre miroir qu'on rigole un coup (retour à l'envoyeur). Grâce au renseignement du voisin (pas très aimable), utilisez le clavier de la maison du fond. Après avoir fait connaissance avec la zolie fifille (phrase 1), vous ressentez une drôle de sensation. Dépêchez-vous : attaquez le pupitre de la porte avec la barre de fer. A l'étage, ouvrez l'armoire, prenez la combinaison et mettez-la (très seyant, ça colle au corps...). Utilisez l'ordi-brassard sur le pupître de commande au-dessus du lit et commandez l'ouverture des volets. S'enfuir par la fenêtre. Vous êtes dans une cour devant un lévecar (voiture volante). Trafiquez le système d'alarme en utilisant votre ordi sur la voiture. Après avoir sauté dedans, insérez votre carte-clé dans le computer de gauche et tapez le code PTV, du manuel, sur le clavier antivol (antipirates oui !) à droite du plus gros écran (écran de navigation). Dès que c'est validé,





accrochez vos ceintures. Dites bonjour au gros méchant de Snorglat et ensuite enclenchez le mode poursuite de l'écran de navigation et choisissez l'itinéraire pour aller sur Balkamos 7. Descendez sur la planète (toujours le même pupître) et sélectionnez le quadrant en haut à droite Sur le plancher des vaches, allez en bas puis à droite. Prendre la bouteille de spray. Deux fois en haut et une fois à gauche vous trouvez un petit robot que vous prenez, ça peut toujours servir. En bas et à gauche, combinez le droïde avec le spray (attention arme redoutable). Utilisez votre compagnon de route sur un des extra-terrestres. Montez dans le PTV et direction Jorslev 4 mais bon on ne verra le résultat de l'atterrissage qu'au n°10... See you soon !





COIN DES BIDOUILLES

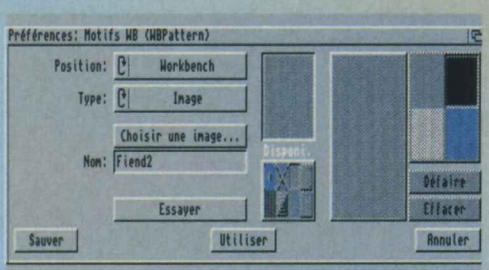
Pour cette sixième édition du coin des bidouilles on a consacré une large place aux erreurs du système et de compatibilité. Comme chaque mois, on a peur d'être à cours d'astuces, alors n'hésitez-pas à nous envoyer les vôtres, ça peut toujours servir à d'autres.

COMPATIBILITE 3.0 et 1.3

Si vous avez d'anciens jeux que vous voudriez bien utiliser sur votre A1200 mais qui ne fonctionnent pas, faute de compatibilité entre les anciens systèmes 1.2, 1.3 et les nouveaux 3.0 et 3.0... sachez qu'il existe, dans le domaine public, des logiciels qui émulent les anciennes ROM 1.3. «KICKSTART 1.3» est sans doute le plus performant de ceux-là et vous permet d'utiliser un bon nombre de jeux que vous n'aviez, jusque là, jamais réussis à faire marcher sur votre 1200.

WORKBENCH, DESIGN 3.0 et +

Pour les narcissiques et bidouilleurs, possesseurs de 1200 et qui veulent mettre leur photo en fond du workbench (ou autre chose, la pin-up d'AC par exemple...), vérifiez tout d'abord la taille graphique de votre Workbench : fichier OVERSCAN dans votre répertoire PREFS de la partition système de votre disque dur. Si vous avez la possibilité de mettre votre image à la taille graphique de votre Workbench, faites-le ! Sinon, votre image risque d'être répétée plusieurs fois sur le fond afin de combler la différence de taille. Faites donc appel à cette image dans le fichier WBPATTERN du répertoire PREFS. Cliquez une fois sur «TYPE : MOTIF» pour obtenir «TYPE : IMAGE». Cliquez sur «Choisir une Image...», choisissez votre image puis sauvegardez.

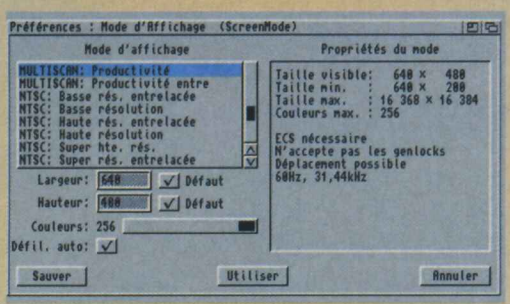


Ensuite, réglez le nombre de couleurs avec lesquelles vous voulez faire afficher l'image en question sur votre fond : fichier SCREENMODE dans le répertoire PREFS (256 couleurs maximum pour les systèmes 3.0 et HAM8 pour les 3.1).

Sachez enfin que si vous n'avez pas de disque dur, ne vous amusez pas à le faire, votre disquette Workbench n'aurait pas assez de mémoire pour le reste et vous risqueriez d'attendre une plombe à chaque fois que vous chargerez votre système. D'autre part, si vous n'avez pas d'extension mémoire, votre image en 256 couleurs risque de ralentir sensiblement votre système et votre mémoire risque de se faire trop rare.

MESSAGES D'ERREURS

L'amiga est une excellente machine. Effectivement, même en cas d'erreurs, le système nous renseigne, à l'aide d'un code,



quant à la cause de celles-ci. Mais justement, que signifient-ils, ces codes ? Et comment résoudre le problème ? Nous avons ici répertorié les plus fréquents, avec une solution adaptée pour chacun d'eux. Maintenant, ne nous demandez plus pourquoi votre machine plante...

103 : votre Amiga n'a pas assez de mémoire pour effectuer l'opération :
en fermant le plus de fenêtres possible et en évitant de trop surcharger votre workbench (images, grosses fontes...), vous pouvez libérer de la mémoire.

114 : vous proposez à votre machine des arguments incorrects : votre ligne de commande ne colle pas avec la syntaxe de l'Amiga. Une seule solution, vérifiez !

116 : vous avez omis un argument obligatoire :
encore une fois, vérifiez !

118 : vous utilisez trop d'arguments :
trop d'options dans la commande, revoyez votre ligne.

119 : il manque des guillemets dans votre commande :
bein... rajoutez-les !

121 : le fichier est non-exécutable :
il faut que le fichier ait un bit «s» (allez dans «information» dans le menu «ICONS»), qui le rend exécutable.

202 : votre objet est en utilisation :
interrompez son utilisation.

203 : votre objet existe déjà :
nommez-le différemment de l'objet déjà existant.

205 : votre objet est introuvable :
vérifiez la syntaxe du nom utilisé.

213 : votre disk n'est pas validé, soit il est défectueux, soit le procédé de validation est en cours :
si le disk est altéré, tentez de récupérer les données avec ABE, DISKSALV ou QUATERBACK, si la validation est en cours, et bein, patientez !

214 : votre disk est protégé en écriture :
là, vous savez quoi faire, bien sûr !

221 : votre disk est plein :
soit vous libérez de l'espace sur le disk, soit vous en utilisez un autre. Logique !

222 : votre objet est protégé contre l'effacement :
activez le bit «d» (delete).

223 : votre fichier est protégé en écriture :
activez le bit «w».

224 : votre fichier est protégé en lecture :
activez le bit «r».

225 : votre disk n'est pas DOS, il n'est pas au format AMIGADOS :
soit vous utilisez un disk approprié, soit vous formatez le disk ou soit vous tentez de récupérer les données endommagées si le disk comporte des erreurs.

226 : il n'y pas de disk dans le lecteur :
là, c'est plus complexe puisqu'il va falloir insérer une disquette dans votre lecteur. Ouh là là, ça devient difficile !

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Honnêtement, c'est déjà pas mal, non ? A +...

CYRIL et IMRE, à votre service.

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

L'ABONNEMENT A LA CARTE

JEUX PROPOSES



NOUVEAU

FORMULE 1 Du jamais vu !

270 Frs l'abonnement (6 Mois) et recevez chez-vous, chaque mois, 3 disquettes bourrées de jeux, d'utilitaires, de démos et de bidouilles en tous genres. Le magazine avec ses 3 disquettes vous revient à 45 Frs !!!

NOUVEAU

FORMULE 1 Bis : le rattrapage

Si vous êtes déjà abonnés et que la formule 1 vous intéresse ... Sachez que c'est seulement 15 Frs pour recevoir chaque mois les deux disquettes supplémentaires d'AC. Aussi, s'il vous reste 8 mois d'abonnement, envoyez 120 Frs (8x15Frs)... Pour plus de renseignements : 39 68 05 91

FORMULE 2 : le jeu gratis

360 frs pour un an d'abonnement simple (11 numéros) avec la disquette mensuelle et en cadeau un grand jeu du commerce (les 60 Frs supplémentaires c'est juste pour les frais d'envois).

FORMULE 3 : le classique

300 Frs l'abonnement simple à 11 numéros avec la disquette mensuelle. Gagnez donc près de 3 numéros sur un an. Intéressant non ?!

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 MAJUSCULE**
ATTENTION : Faites-nous parvenir votre coupon avant le 20 de chaque mois. Merci.
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 :

FORMULE 1 BIS

Je prends la formule 1 Bis alors que je suis déjà abonné depuis le n°.....d'Amiga Concept. En effet, je souhaite recevoir au total 3 disquettes chaque mois avec le magazine. Je vous joins donc un chèque de 15 Frs x (Nombre de magazine qu'il me reste à recevoir) ..... = ... Frs
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

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



LA BOUTIQUE D'AMIGA CONCEPT

PRODUIT COMMANDES	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS - TOTAL
		TOTAL	

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
PAYS : ..... TELEPHONE : .....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

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 : .....

DEMO NIAC



et de bon code sorties dans cette assez grande partie.

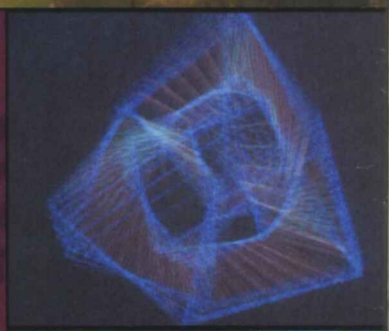
Je pense que vous avez tous remarqué qu'actuellement la mode est de programmer des effets de mapping et de lissage de gouraud. Et bien la Assembly n'a pas échappé à la règle la plupart des productions utilisent en effet ces deux seuls effets mais leur réalisation a été très soignée (j'éspère que ce sera la dernière fois qu'on verra un cube mappé car là on peut faire beaucoup mieux et l'effet est ... comment dire ... usé). Depuis les premiers mapping potables et le premier cube gouraud en temps réel ((c) Gengis/Bomb) la



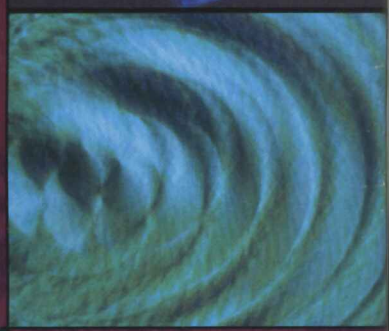




Bouknight ,il se limite à chercher une couleur par face (couleur déduite de la position de l'observateur et de celle de la lumière par rapport à la face). Ensuite il y a eu Gouraud, là on parle de lissage car tous les points sont analysés (la couleur du point est déduite par interpolation bilinéaire des intensités obtenues avec Bouknight)... Je ne veux pas trop rentrer dans le technique bien que ce soit passionant mais il faut comprendre que chaque point aura sa couleur ce qui donne un aspect assez lisse à la forme primitivement polygonale, il en est de même pour Phong mais Phong nécessite beaucoup plus de calculs (car ici on interpole





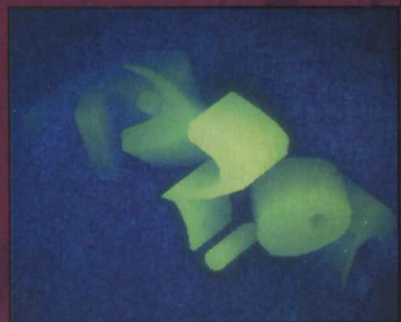


une donnée obtenue avant l'intensité il faut donc la recalculer à chaque point). Vous avez donc compris que les algorithmes utilisés doivent être assez optimisés pour tourner assez vite. Voila pourquoi beaucoup de monde s'intéresse à ces effets.



Nous allons vous présenter dans ce numéro les productions sorties à la Assembly 1994 ... J'entends déjà les mauvaises langues dire :»Bah c'est vieux ...» et je suis tout à fait d'accord, mais l'actualité française riche en événements ne nous a pas permis de présenter ces productions bourrées d'innovations





technique a assez évolué et on peut maintenant admirer grâce à la démo de pigmy project (G-force) une scène entière lissée au gouraud. Pour ceux qui ne connaissent pas je vais donner une petite explication sur les algorithmes d'illumination : le premier de ces algorithmes utilisé sur Amiga fut celui de



AMIGA star

Gérard NOIE
«J'ai encore perdu ! Tous des tapettes !»



STAR DU PORNO
Fabinnette
DU PRESSOIR :
«Oui, je m'amuse comme une folle »

MAC Shwartzy et MAC Rambo.
L'ultime combat de la revanche de la belle







JAMAIS
PLUS
JAMAIS

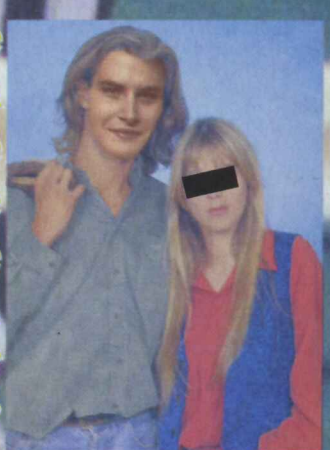
Zaza HUG
présente son dernier livre :
«Ma passion pour les militaires»





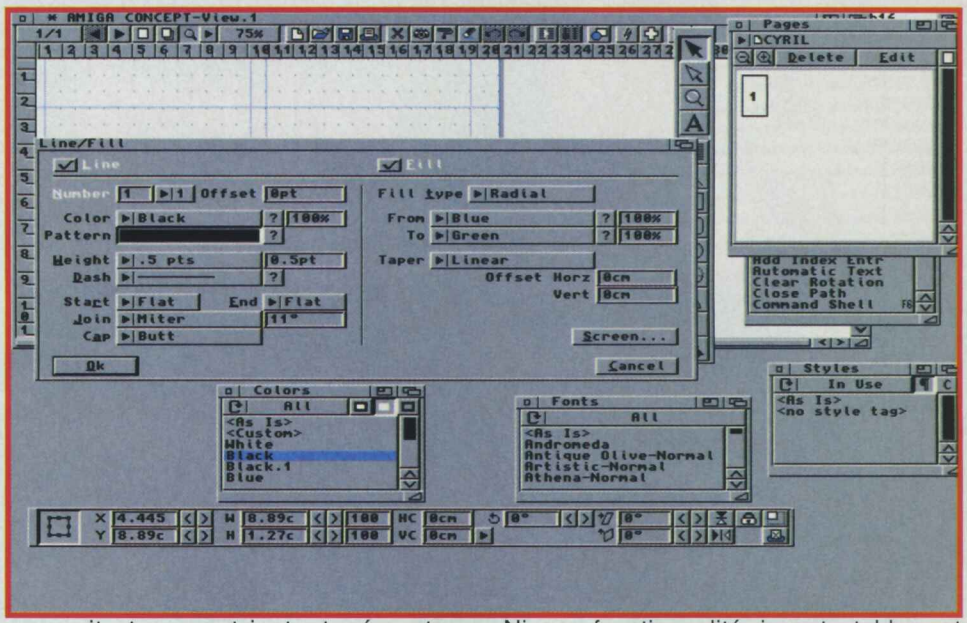
NOS AMIS LES SINGES
reportage exclusif !

Jérôme QUEUTARD, a trouvé l'âme soeur : une célèbre actrice de Sitcom. Va t-il remplacer Nicolas ?



PAGESTR

Qui va la ! Serait-ce Pagestream 3 ? Non, pas possible !? Et si, à force de persévérer on a été enfin récompensé, le logiciel de PAO que tout le monde attendait est là, entre nos mains, enfin ici, là, dans le disque dur quoi ! Autant vous prévenir tout de suite, on a pas encore eu droit à une version définitive (version 3.0A seulement) ce qui fait que le logiciel a encore besoin d'être optimisé, que toutes les options ne sont pas disponibles et que la documentation (en français, parait-il) suit encore son chemin dans les couloirs de la poste...



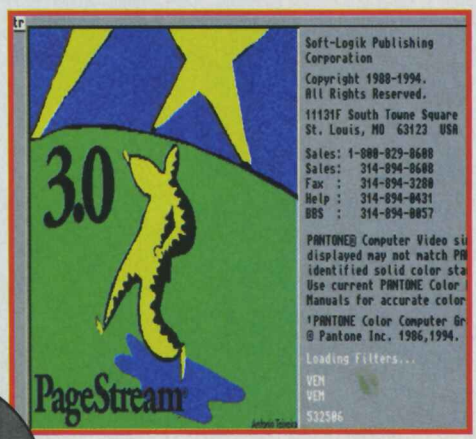
Comme on vient de vous en faire référence, la version qui nous a été permis de tester n'est pas définitive, loin de là. Il n'y a pas si longtemps pourtant, VEM, distributeur du produit en France, nous avait encore assuré du contraire ; preuve n'en est pas faite en voyant fonctionner cette version sur un Amiga 4000 sans que l'exécution n'en soit plus rapide que sur un 3000 (en 256 couleurs «Overscan» ça rame dur !). Malgré ça, le logiciel intègre déjà en ses menus déroulants toutes les options qui seront présentes dans la version finale : elles ne sont pas opérationnelles à 100 % mais ça donne une bonne idée du vaste éventail de la fonctionnalité (il nous est pour l'instant impossible d'importer du texte par exemple).

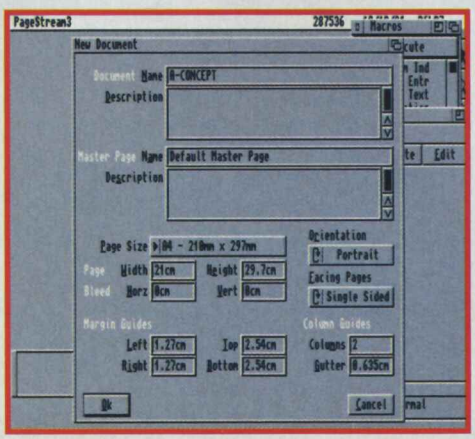
LES PREMIERES IMPRESSIONS...

Le chargement du logiciel rappelle celui de QUARK X-PRESS : beaucoup plus long qu'à l'occasion de la précédente version (2.2), il fait appel de manière transparente aux filtres, modules, fontes et autres librairies de couleurs... Le premier écran apparait et on peut instantanément se rendre compte de l'effort accompli au niveau de l'ergonomie. On lance une nouvelle page et là, surprise agréable, le paramètrage est déjà beaucoup plus fin que ce à quoi on était habitué. Ce n'est qu'une fois cette tâche accomplie que l'on découvre enfin le véritable visage de PS3.
Un relookage complet (on nous avait pas menti !), avec une barre d'outils sensiblement semblable à la précédente mais une barre horizontale d'options vous permet dorénavant d'avoir accès directement à certaines fonctions courantes (chargement, sauvegarde, impression, vue, macros...). Une fois conditionné par cette nouvelle mouture, on ne peut s'empêcher d'aller prendre la température des menus déroulants... La surprise est à la hauteur de ce qui était annoncé : les fonctions sont plus nombreuses qu'on pouvait l'espérer !

LES ERREURS DES PRECEDENTES VERSIONS ONT-ELLES ETE CORRIGEES ?

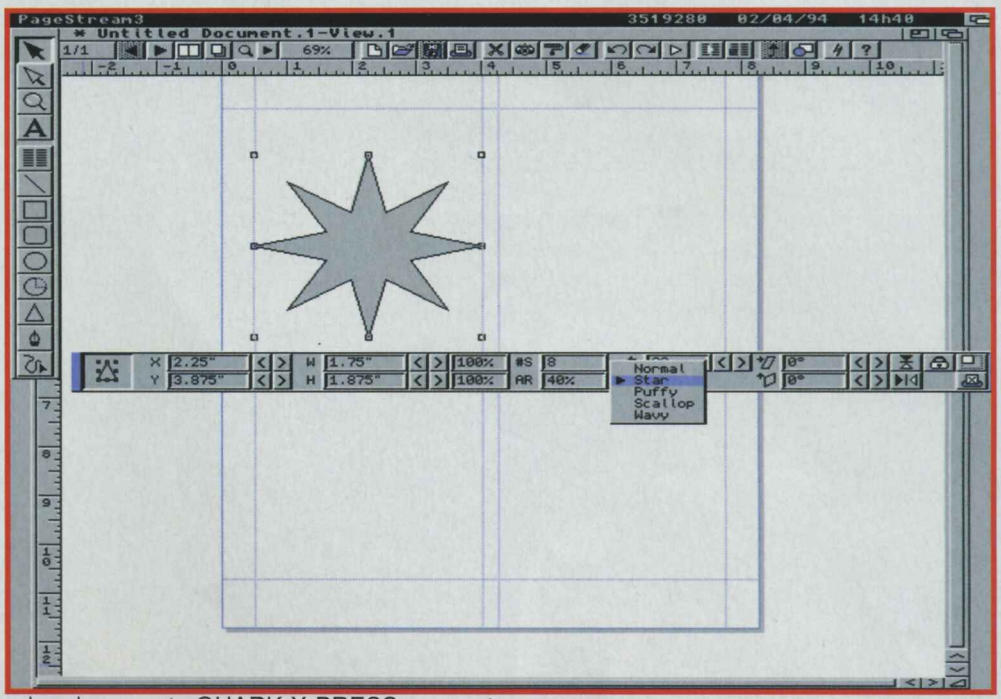
Niveau fonctionnalité, incontestablement c'est réussi. Une barre d'informations techniques, à la X-PRESS, vous apporte une foule d'indications paramètrables sur l'objet en cours (position, distortion, rotation sur 3 plans...). Cette fonction n'avait pas été jusqu'alors aussi bien exploitée et reste indispensable pour le professionnel, comme pour le novice.
Le paramètrage de l'écran ainsi que la palette n'est plus accessible par les informations de l'icône (peu pratique) mais elle l'est par le logiciel lui-même (logique !).
Lorsque vous appliquez des rotations à vos boîtes (objets ou textes), l'affichage n'est plus buggé mais net et sans bavures, jusqu'à 256 couleurs (ou plus si affinités avec une carte graphique).
Des dizaines de macros prédéfinies vous rendront bien des services et des primitives vous éviteront de passer par des logiciels graphiques (réalisations automatiques d'étoiles à x branches, par exemple).
Vous n'êtes plus limités par la résolution de votre écran puisque même avec un écran standard votre page peut, si votre mémoire le permet (6 Mo ça suffit !), être affichée en 1200 x 800 par exemple : ainsi, votre poste de travail s'étendra sur une superficie de plusieurs écrans. L'avantage, c'est qu'il n'y a pas de rafraîchissement pour visualiser tous les éléments de votre page et donc ça fait gagner un maximum de temps !
Enfin disponibles aussi, ce sont les dégradés de couleurs aux effets les plus biscornus (choix de la trame, de l'inclinaison...), l'alignement d'une boite ne se fait plus seulement par rapport à toute la page mais selon d'autres objets ou des coordonnées.





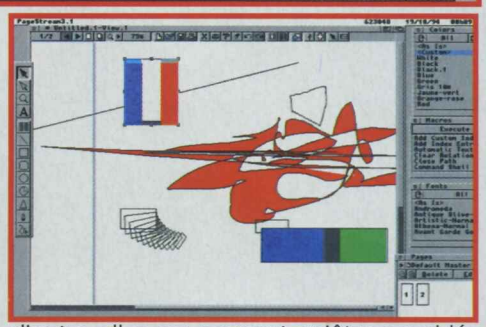
EAM 3.0

On ne peut pas tout vous déballer, y'en a beaucoup trop pour un test en 2 pages seulement, et puis ça vous laisse certaines surprises.
Quoi qu'il en soit, plus vous utiliserez PS3 et plus vous vous rendrez compte qu'il ne se contente pas d'intégrer toutes les options qu'offre déjà X-PRESS mais il propose d'avantage de fonctions et de possibilités de paramètrage.



PS 3, PRO PAGE 4.0, QUARK X-PRESS 3.3 : QUE CHOISIR ?

Pour se faire une idée plus précise de la bête, lançons nous dans une comparaison fastidieuse et ardue. Que vaut-il face à ses concurrents ? PRO PAGE 4 par exemple. Vous le savez peut-être, Gold Disk a quitté le navire et cette ultime version est la dernière qu'il signait. Avec PAGESTREAM 2.2, les avis étaient partagés. Certains préféraient bosser sur PRO PAGE, vantant sa haute qualité d'affichage et d'utilisation. D'autres faisaient prévaloir la puissance de PAGESTREAM et cette fantastique possibilité d'agir sur la largeur des fontes à sa guise (encore présente dans PS 3, ouf !). Très bien. Aujourd'hui, on oublie tout de cette rivalité de coeur et on recommence. La bête est là et dores et déjà, PRO PAGE n'existe plus.
L'affichage justement, a été complètement revu. L'utilisation devient agréable et le tout est très lisible. Fini les grosses fontes grossièrement représentées à l'écran, qu'elles soient vectorielles ou bitmaps.
Concernant l'utilisation, PS 3 bénéficie d'une ergonomie redoutable à faire pâlir les habitués sur PC et Mac. Les différentes options sont trouvables dans les menus déroulants, bien sûr, mais aussi sur une barre d'outils omniprésente, en plus des outils de travaux habituels (boîte texte, déplacement de boîte, texte...). Le tout est bien entendu paramètrable à souhait.
Mais le plus beau, c'est cette barre de caractéristiques que l'on peut placer où l'on veut sur l'écran. Son contenu varie constamment pour chaque fonction sélectionnée. Tout devient plus pratique, plus rapide, plus simple finalement. Les pop-up menus assouplissent définitivement l'utilisation. Bref, PS 3 écrase littéralement son adversaire.
Ce n'est pas tout, la bête exporte et importe tout ce que vous voulez en texte et en image. Amis utilisateurs de PRO PAGE, vous allez êtes ravis, le logiciel reconnaît vos fichiers. Pas de problème concernant les imports Mac et PC, les principaux formats sont identifiés. Même les documents QUARK X-PRESS peuvent être repris.
X-PRESS justement, que vaut PS 3 face à ce ténor en la matière, référence incontestée et incontestable, jusqu' aujourd'hui, dans le monde Mac et PC.
Primo, et ça c'est flagrant, on peut enfin bouger en toute liberté, en toute fluidité sur l'écran. X-PRESS ne le permet pas et les passage d'une partie d'écran à l'autre est lente, énervante même. PS 3 fait très fort, puisque comme son concurrent il autorise les rotations X et Y, mais aussi, et ça c'est nouveau, les rotations Z, en profondeur. Il est également possible de copier un objet, de le faire pivoter et de le réduire petit à petit, et ce, en un rien de temps. En parlant de réduction (ou d'agrandissement), sachez que l'option «scale» peut être exécutée sur une page entière. X-PRESS ne le permet pas !
Nous voudrions revenir sur l'exportation. Effectivement, PS 3 permet d'exporter des images en divers formats, l'EPS notamment. Idem pour les textes. A ce titre, il est aussi un exceptionnel convertisseur. X-PRESS n'autorise que l'exportation de textes.
La version testée n'est pas définitive, vous le savez. Cependant nous pouvons dès maintenant affirmer que le soft est ambitieux.
Sur Amiga, c'est plus que certain, il laisse sur place ses prédécesseurs. Mais dans le monde global de la PAO, nous avons du mal à croire qu'il puisse déranger le grand et indétronable QUARK X-PRESS. Bien sûr, le nombre d'options est largement plus conséquent sur PS 3, mais beaucoup



d'entre elles ne peuvent qu'être considérées comme des gadgets. Pour inverser les principes établis, c'est à dire le fait que le Mac ait encore, d'un point de vue professionnel, la suprématie en la matière, il va falloir que la version finale soit parfaite et bien mieux optimisée. En effet, le logiciel, même sur 4000, semble malgré tout un peu lent.
Le soft sera vendu avec Pageliner 2.0, l'éditeur de texte, et BME 2.0, l'éditeur de bitmap qui transforme en vectoriel.
Nous attendons de VEM une documentation en français et une version complète du logiciel (vendu à 2990 F) pour pouvoir rectifier nos dires... en bien on l'espère ! A suivre...

Cyril et Imré



Melon Dezign Booo II

Walt et Performer frappent encore une fois pour nous apporter ce qui manque sur Amiga : l'originalité et la créativité. Booo II privilégie dans le pur esprit Melon le graphisme et l'idée utilisant le code comme un moyen et non une fin (ce sur quoi tout coder devrait méditer).

pas fait avant ???». Certains diront :

«Nul, rien en code», mais à cela je repondrai :»ce n'est pas le code qui compte mais le résultat !» et le résultat est trop bon, l'atmosphère glauque est bien rendue, la musique colle parfaitement à la démo, parfait.

Stellar:Mindflow

Voilà une démo que malheureusement peu de monde pourra admirer ... Elle tourne avec 4 Mega de fast et reprend la plupart des effets Pc (effet Wolfenstein ,zoom sur fractal, effet

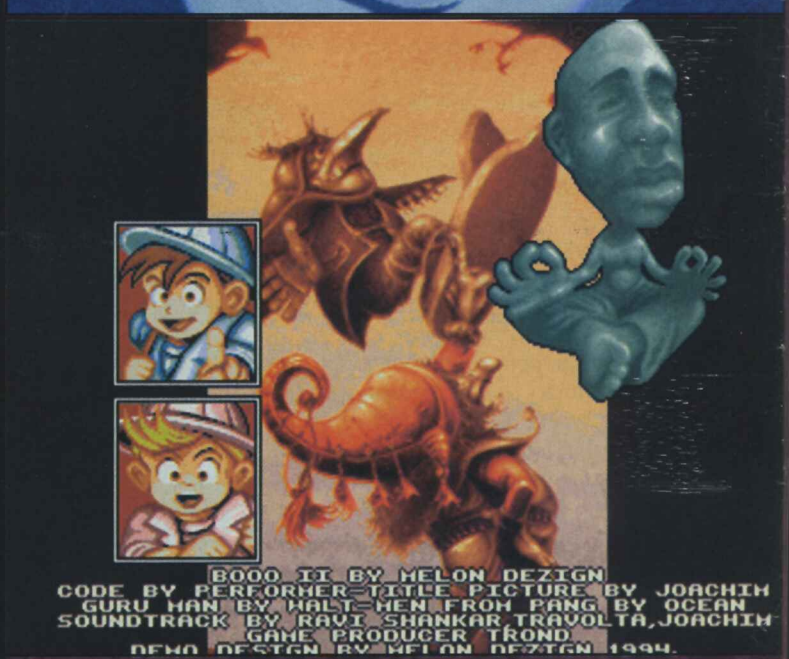
Polka Brothers : Gevallia

De la dynamique ... et encore de la dynamique, les polkas brothers continuent leur trip habituel et présentent aujourd'hui Gevalia, un nouveau clip. On regrette simplement que les effets soient de productions en productions similaires...

Pierre de Belen
Nam / Melon Dezign









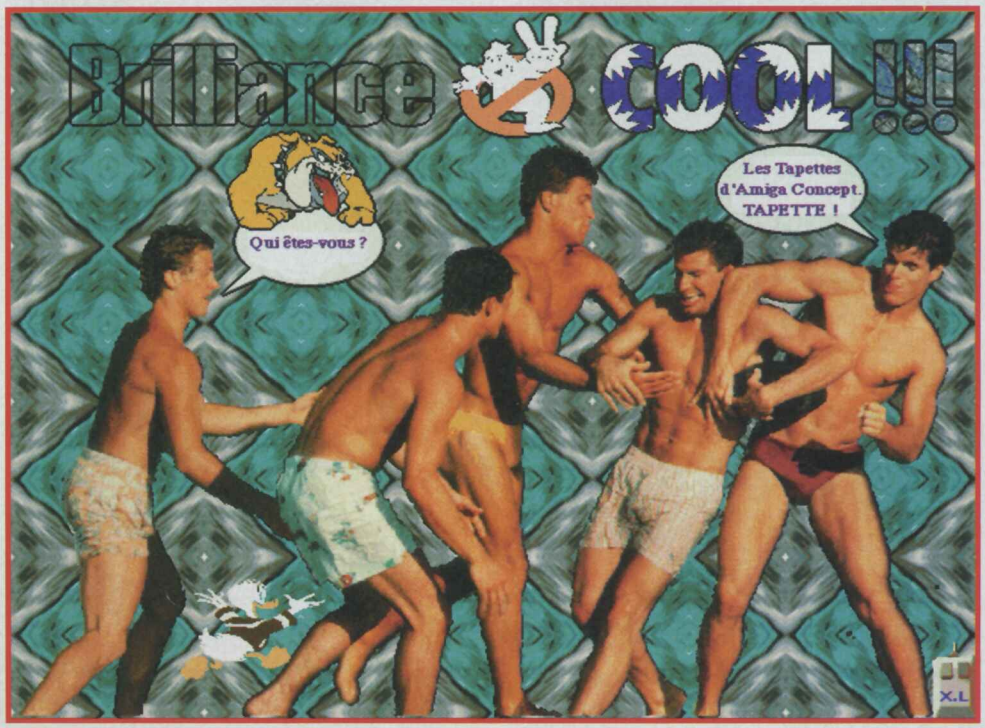


Stellar : Darkroom

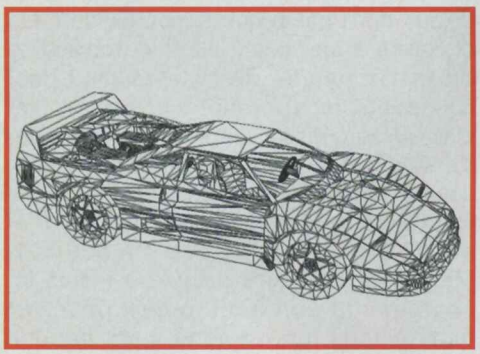
Et bien ca c'est de la bonne intro,le genre de chose qu'on garde tout comme Booo II sur son Hd et qu'on regarde en disant :»pourquoi je ne l'ai commanche sans rotation ...), ce qui montre qu'un Amiga développe une bonne puissance de calcul et peut concurrencer les soient disantes «grosses bécanes»

BRILLIANCE 2.0

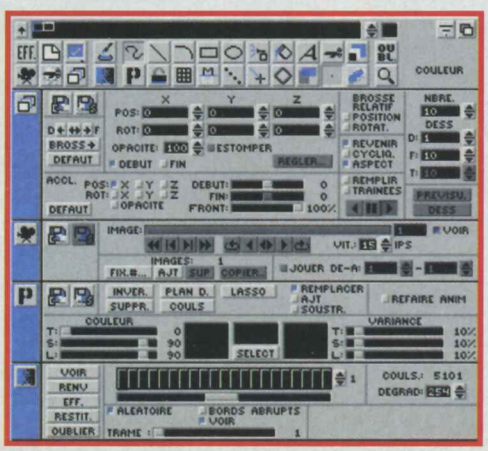
Il y a deux ans lorsque l'on m'avait dit que Brilliance remplacerait Deluxe Paint IV, j'avais rigolé bêtement. Si créer un DP IV surmultiplié n'était pas à proprement parler plus dur, il faut bien avouer qu'il y avait peu de chances pour détrôner le maître sur nos machines. Qui peut sur Amiga se vanter de n'avoir jamais utiliser un logiciel de dessin/animation 2D et plus encore DPaint ?



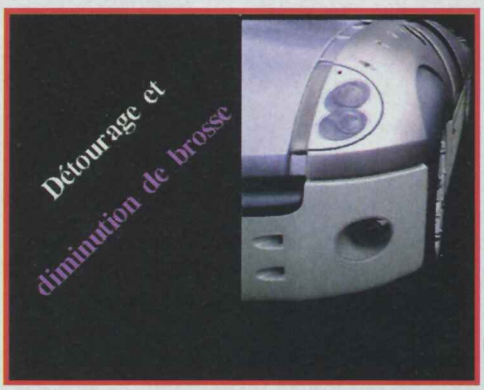
Pourtant, Brilliance a su conquérir un public sans cesse plus difficile de graphistes, surtout grâce à sa puissance face à la concurrence. Malheureusement son ergonomie était relative, équipée sur la version 1.0 d'une clé de sécurité se branchant sur le port joystick rendant difficile son utilisation pour des présentations avec certains périphériques. Pour cette nouvelle mouture, plus de dongle stupide, les auteurs ayant confiance en nous pauvres acheteurs. Pauvres, pas tant que ça car le prix de ce logiciel s'est vu amputé de 900 francs par rapport à la vieille version. Sympa pour les anciens utilisateurs l'ayant payé 1690 kopeks!!!



C.I.S. s'est attaché à traduire intégralement le manuel et là, une fois de plus, je dis bravo. Les 3 disquettes contiennent en fait deux logiciels puisque il y a Brilliance et True Brilliance, alors que le premier permet le dessin en 8 bit (256 couleurs) sur n'importe quel Amiga, le second est lui réservé aux possesseurs d'AGA (non, François je ne parle pas de ton chat) et permet le dessin en True Mode 24 bits (Ham-8 et palette de 16,7 millions de couleurs).
Dessiner à la main, n'ayant jamais été mon fort je passerai sur les options de dessin telles que cercle, rectangle, ligne, courbe de Bézier, etc...
Les menus déroulants, déroutants, de Brilliance peuvent surprendre, heureusement une aide en ligne (en français) est disponible à droite du panneau de commandes. Le choix des couleurs s'effectue facilement et on peut l'augmenter pour les friands de dégradés.
L'aérographe est puissant, mais il n'est pas encore à la hauteur de celui de TV-Paint 3.0 (il y a du boulot, croyez moi !!!)
Les palettes peuvent être chargées, sauvegardées, et modifiées à l'infini. A ce propos, notez sur vos tablettes que celles ci sont disponibles soit en RVB (Rouge, Vert, Bleu = RGB), en CMJ (Cyan, Magenta, Jaune = CMYK), et en TSL (Teinte, Saturation, Luminosité). Enfin les daltoniens verront le vert en vert à l'envers sans verres (de lunettes). Ces options réglables par pas de 16 en HAM, et par pas de 256 en True Mode, puisque je vous dis que ce n'est pas un PC en S-VGA. L'adaptation d'une palette à votre image est possible lorsque vous avez un tant soit peu modifié celle-ci. Le mode Texte vous permettra de mapper toutes les teintes les plus psychédéliques sur des milliers de fontes vectorielles où pas. Styles, tailles, fontes bitmaps, et même crénage pour les Karafonts. Ne cherchez pas, tout y est !!!
Les brosses peuvent être détourées grâce au scalpel, puis stockées dans un magasin en mémoire. Les options X, Y, et Z vous plieront de rire, mais plus encore, elles serviront à plier vos brosses.
Le réel intérêt de ce logiciel réside surtout dans sa partie animation ; outre le mode Morph servant à démorpher, euh à déformer les brosses ; c'est l'accélération et l'amortissement de Brilliance qui permettent de donner le petit plus à vos animations. En effet, ces deux paramètres agissent en fait sur la réalité à donner à la brosse en mouvement et croyez-moi c'est canon.



Au niveau général, Brilliance est doté d'un Undo/Redo indéfini, comprenez ici qu'il possède une option vous permettant de revenir sans problèmes sur les 10, 20, où 40 bourdes que vous avez fait subir à votre image. La limitation étant bien sur l'espace mémoire, Brilliance demande 3 Mégas pour tourner



correctement mais si vous voulez chatouiller l'animation en 2 dimensions prévoyez le double voire le triple... Le comble est à mon avis qu'il ne reconnaisse toujours pas les formats JPEG, GIF, TIFF, et j'en passe. De l'IFF rien que de l'IFF, Personnal Paint (un concurrent) lit le GIF et le PCX depuis près de deux ans et il vaut trois fois moins cher !!!
Brilliance m'a convaincu de laisser l'ancêtre Deluxe Paint IV au placard, sa rapidité et sa puissance repoussent tous les autres logiciels. Son prix actuel se rapprochera sûrement du futur prix de DPaint version 5. Mais lui, on l'attend à mon avis depuis bien trop longtemps pour y revenir et puis le manuel sera traduit six ans après si tout va bien alors que pour Brilliance c'est déjà fait.

DANIEL

DSS+3.0



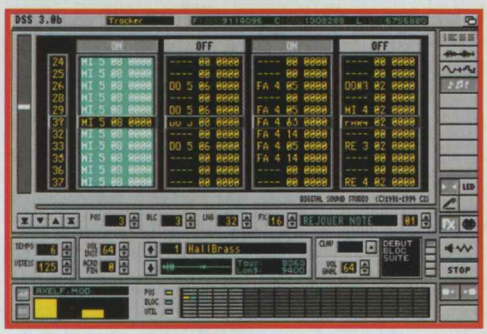
DSS, troisième du nom est arrivé et il s'est attaché à vous en mettre plein la vue. Par son superbe boitier de digitalisation transparent à brancher derrière votre Miga. Puis par son manuel en français, merci C.I.S. (on ne le dira jamais assez !!!).

Ce logiciel excellent sur Amiga a acquis ses lettres de noblesse depuis 1991, premier en France à être livré avec la partie hard de tout sampler qui se respecte. Une fois l'interface branchée sur le port parallèle, à vous les sons....

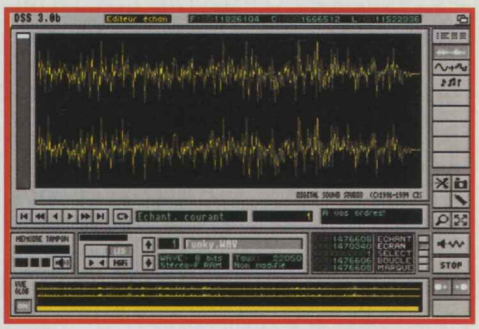
Le boitier comprend deux entrées RCA-Cinch (broches de liaison spécifiques de la Haute Fidélité) où vous pourrez connecter Lecteur CD Audio, Lecteur DAT, Lecteur DCC, Balladur K7 (euh ! Baladeur pardon), Magnétoscope Hi-Fi, et Table de Mixage. Une entrée supplémentaire (Jack 3.5) est prévue pour ceux qui ne possèdent pas de table de mixage, et qui pourront alors mixer leurs propres voix via un microphone.



Le manuel français est signé C.I.S. c'est dire la qualité de la doc, de plus des exemples sont fournis sur papier et sur disquettes. Le logiciel lui-même (les disquettes, quoi !) a été relooké et sa prise en main est toujours aussi simple, même pour les débutants. A droite de l'écran vous choisissez votre écran de travail : Liste des échantillons, éditeurs, échantillonneurs, et trackers (pisteurs). Je passerais sur le premier menu, pour m'attarder sur l'éditeur qui est le coeur du logiciel. C'est ici que vous pourrez couper, assembler, copier, mixer, mettre de l'écho sur vos morceaux



des sons en les visualisant. Leurs durées est maintenant incluses en heures, minutes, secondes, centièmes. L'échantillonneur paramétrable permet de rentrer vos données 'Sons' en données digitales via l'interface de la façon que vous voulez. C'est par elle que le son de votre source audio sera converti en données digitales pour le micro-ordinateur, il est donc important de procéder à ces réglages. A ce propos, je n'aime vraiment pas l'option unique pour la sélection de l'interface, c'est soit GVP DSS+ (après maints essais, le logiciel ne reconnaît apparemment que l'interface vendue avec et là c'est un peu l'arnaque où alors c'est la protection), soit rien du tout...Je préférais l'ancienne version qui acceptait sans rechigner un bon vieux MK-2 où mon sampler allemand Hama qui rentrait un signal meilleur à l'époque que l'interface du DSS 1.5. Si le fabricant avait continué dans cette voix, il aurait pu nous pondre le logiciel à 150 balles, et à vous de choisir l'interface la plus adaptée à vos besoins...



Le monitoring est disponible en audio et en visuel, vous suivez le déroulement du son à l'oeil et à l'oreille. Méfiez-vous toutefois d'avoir la place en Ram Disk, ou sur le disque dur ; parce que le son lorsqu'il est digitalisé à un niveau élevé du genre 22 Kilohertz (moitié du taux de digit des Compact-Discs) prend énormément de place. Pas question de sortir un opéra de Verdi sur une disquette ou alors d'une capacité de plusieurs mégaoctets...

Heureusement que Monsieur GVP, il a pensé que tout le monde n'a pas 300 Mégas de mémoire et qu'il a inclus le chargement en direct-to-disk pour les échantillons qui ne tiendraient pas en Chip/Fast. On dit merci...

L'option de chargement/sauvegarde qui m'a interessé est la reconnaissance du format Wave 8 bits / 16 bits issue des cartes son que l'on met dans les machines à écrire d'Hibéhem.

Le tracker est correct mais sans plus, ses options d'effets sur les sons sont intéressantes, mais il manque la reconnaissance des formats autres que le banal Soundtracker/Protracker (TFMX, et surtout le huit pistes simulé de OctaMed. Pour les musicos' avertis, le MIDI est toujours présent à condition de brancher votre synthé en MIDI sur le port Série du Miga. Un programme appelé GVPSampCtrl permet de contrôler et de régler le boitier pour une autre application du type Scala MM300 par exemple. DSS est également entièrement pilotable ARexx et là on l'apprécie encore plus. DSS apparaît donc comme dominant sur le terrain des samplers, grâce à de nombreuses fonctions auquelles d'autres n'auraient même pas pensé. Pour moi DSS 3.0, c'est Sampler et sans reproches !!!

DANIEL

RUBRIQUE DP

Salut à tous, l'actualité DP française n'est pas des plus réjouissantes en ce moment. Fermeture définitive de certains distributeurs que l'on regrettera, mais ouverture de nouveaux clubs distribuant les dernières FredFish et les CAM. Rassurez-vous les deux alcooliques de service reprennent de la bouteille (hips !!!) pour vous prouver que baisse de production n'est pas pour autant baisse de qualité.

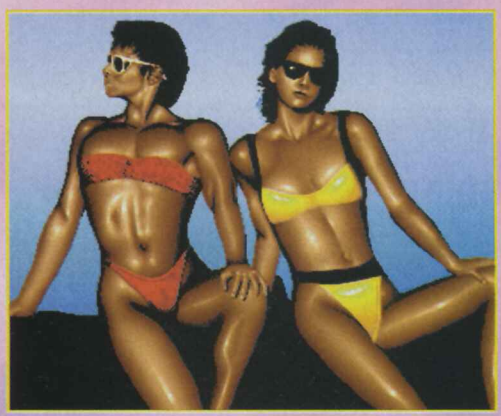
MOZAHIKK de In Extremis Software

Un lecteur qui programme ça fait toujours plaisir, de plus quand c'est en Amos on applaudit bien fort. Le jeu est distribué en Shareware. Son principe est celui du démineur. Des mines sont cachées dans un champ divisé en petits carrés et vous pauvre soldat aller vous faire péter la gueule à pleins tubes. Le jeu à franchement la tête d'un jeu du commerce et pourrait presque être commercialisé vu le nombre des options qu'il propose. Du 500 au 4000, la compatibilité est assuré ; notons de plus que la vitesse du jeu peut être réglée à loisir selon la machine.
Un très bon jeu même si le principe n'est pas très novateur.

SHOW DT

Voilà un logiciel du domaine public qui est fort utile pour les utilisateurs qui n'ont que peu de mémoire ou qui n'ont pas de viewer d'images acceptant plusieurs formats en prenant peu d'espace mémoire. Ce viewer ne prend que 86 Ko de mémoire en fonctionnement. Il utilise pour afficher les images, les datatypes du workbench. Donc plus vous aurez de datatypes, plus sera grand le nombre de formats d'image que vous pourrez visualiser. En plus de ne consommer que peu de RAM, qui nous est si chère, il est rapide (2 secondes pour afficher une image de 100 Ko au format GIF sur le 4000/040 à François) et simple d'emploi grâce à une interface bien gérée. Un logiciel que je recommande à tout le monde. Y'en a qui ont été étonné à la rédac' c'est pour dire.

NOTE IT !



Un petit logiciel 100% écologique qui sert à laisser des messages sur son micro sans papier scotché hâtivement. Son avantage est de sauvegarder votre message en même temps que vous l'écrivez et si jamais vous changez un caractère alors, il le change automatiquement dans sa sauvegarde. Vous pouvez signaler à vos parents que vous découchez cette nuit et ils le sauront en allumant votre Amiga et en lançant ce petit programme. Vous allez me dire que la page d'écriture est toute petite mais ne vous inquiétez pas, leur nombre est quasiment illimité et la sauvegarde se fait en un seul fichier ce qui évite de charger les différentes pages qui sont, en fait accessibles les unes après les autres à l'aide des flèches du panneau de contrôle. Je vous conseille de vous y intéresser (surtout les possesseurs de disque dur, car pour les autres c'est plus ou moins la galère) car il peut se révéler très utile s'il est bien utilisé.

DOMPUB n°7

Deux utilitaires sont présents sur la disquette : APPASSIGN qui vous permet d'assigner un fichier ou un répertoire très simplement et en étant sûr de ne pas se tromper et DPARC qui n'est autre qu'un archiveur/désarchiveur de collections FISH, CAM...







Pour obtenir ce disk : DOGUET Emmanuel,
4 rue de Cornouailles
50130 OCTEVILLE - FRANCE -

SKIDRACE & OVERTOPFUEL



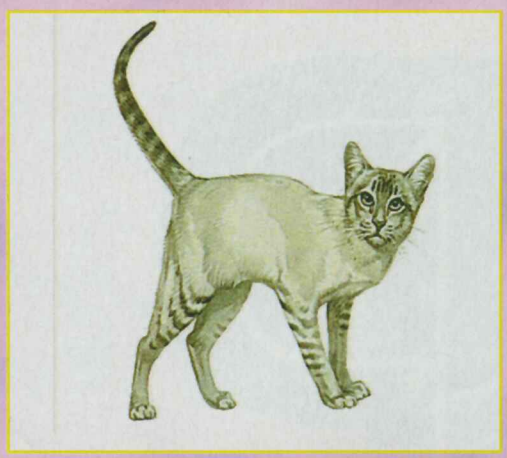
Ces deux jeux en Amos nous ont été envoyés par le duo LETANDOR Emmanuel et LABROSSE Guillaume il y a de cela fort longtemps. Après avoir retourné la dune du Pilat grain de sable par grain de sable, épousseté les disquettes et être redevenus sobres (très très dûr ça !!!), nous avons finalement pu y jouer et tous deux sont géniaux. Ces deux jeux ont été programmés lors de la sortie de SKIDMARKS d'où une ressemblance certaine. Nous n'avons eu que des préversions, je ne peux donc pas vous en dire grand chose mais on les encourage à aller jusqu'au bout de leurs projets.

SUPERDARK 2.1

SuperDark est un économiseur d'écran comme on en trouve des milliards sur PC et Mac. Le problème est que sur ces machines à la con (si, si !!!), ces programmes coûtent les yeux de la tête (genre 250 à 499 Frs) et que les éditeurs se croient malins d'ajouter sur le bel emballage qu'il est obligatoire d'utiliser ces logiciels pour éviter de flinguer l'écran en VGA 256 couleurs. Non seulement c'est stupide (256 couleurs), mais en plus c'est l'arnaque à ce prix là. SuperDark, lui est entièrement gratuit et possède 27 fonctions (feux d'artifice, logo 3D, animation, modules, textes). Après vos réglages et dès que vous ne touchez plus à la souris pendant 5 secondes, l'écran vous affiche alors la fonction choisie. Bref un bon logiciel bien programmé mais dont l'attrait reste réservé à ceux qui rigolent en voyant comment rame le même type de logiciels sur les machines précedemment citées.

SPECTRUM EMULATOR V1.7

Nous l'attendions avec une fougue, qui nous rappelait celle que nous avions eu en



découvrant le matin de Noël le Spectrum que Papa Noël nous avait apporter. L'émulateur Spectrum est là. Vous qui n'aviez pas connu cette fabuleuse machine réjouissez-vous. Le pire est que les jeux qui ont fait la gloire de cette machine sont présents sur l'émulateur et que l'on en trouve de plus en plus sur le réseau Internet. Ainsi vous découvrirez les graphismes en 4 couleurs (regardez les photos) et les jeux du temps passé. A la rédac', tout le monde nous a suivi, David et moi, dans nos folles parties de Green Beret, de Batman, et de Pendu sur Spectrum (en nous traitant de dingues et de tarés, par ailleurs).

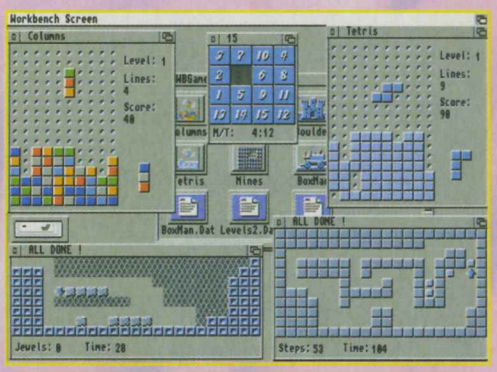
ADDRESSER 2.01

Un sympathique programme qui vous permettra de retrouver l'adresse de la rédac' pour que Daniel vous explique en direct live le pourquoi du comment du parce que de



votre disquette nase. Arrête David, c'est pas SOS Disquette Amitié à la rédac' !.
Ok ! Ok, n'empêche que ce petit programme vous permettra de retrouver la nana avec qui vous avez diner en tête à tête samedi soir. Voyons c'était Cindy, Claudia ou Naomi ; ah zut je sais plus. Je l'ai raccompagné à Sarcelles, c'était Daniel bien sûr. c'est le seul qui habite Sarcelles. Le téléphone est aussi inclus dans l'adresse ce qui se révèle bien pratique pour se décommander auprès de vos futures conquêtes. Un très bon logiciel qui prend peu de place pourvu que l'on ne connaisse pas 300000 personnes.

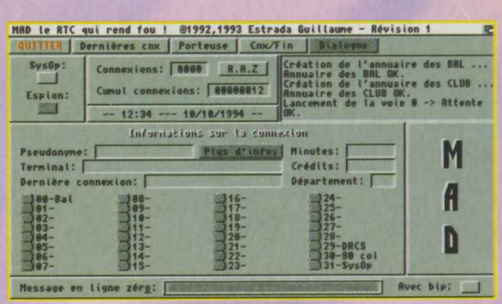
WB GAMES



Comme son nom l'indique WBGames, c'est des jeux qui tournent sous le Workbench. L'intérêt profond est de pouvoir faire joujou à Tétris pendant qu'Imagine met trois heures à rendre une image en 24 Bits. Mais il y a un BoulderDash, un Solitaire, un PacMan, un Mastermind, etc ... Sans prétention, hormis celle d'exploiter la différence entre l'Amiga et les autres machines : le multitâche le vrai celui qui fait tourner 10 applications en même temps sans ralentir terriblement la machine. Un bon moyen, à notre avis, de se distraire pendant que votre processeur travaille...

JUMBLE CD

Depuis le temps qu'on l'attendait, voici le CD français pour l'Amiga !!! Les productions américaines, allemandes, anglaises étaient légions ces derniers temps sur notre chère machine ; mais cette fois-ci ça va changer.
Produit par l'association ADMI (l'Association de Développement Multimédia Informatique de Pierre Taveau et Arnaud Hallais), ce CD s'inscrit à mon avis comme le CD à posséder sur Amiga. En effet la variété des données contenues sur ce support intéressera tout le monde. Que vous soyez joueur, graphiste, infographiste, maquettiste, programmeur, musicien, ou tout simplement féru d'Amiga, vous trouverez votre bonheur dans le Jumble...
Les tiroirs sont bien classés et c'est déjà un



plus certain. Dans les démos, on trouve certes des démos récentes vantant la gloire et le pouvoir de notre machine ; mais aussi des exemples de Scala, d'Adorage, et d'Elan Performer prouvant une fois de plus que le multimédia nous est familier depuis longtemps. Heureux seront les program-

BAB MICRO CENTER

jeux

4537 - Rob Hot Games --+



Compilation géniale de jeux variés : AUTO: *Les bolides bondissent et s'entrechoquent et l'action est très prenante.* DEFENDER *: Le clône du jeu de tir indémodable.* AWWARI *: Un Jeu de reflexion sous WB en multitâche.* KIDSPOOL *: Un vrai jeu de billard réalisé de main de maitre. Une compilation à ne pas manquer.*

4540 - Evil insect. --+



Une intéressante variation de Space Invaders. Vous dirigez un personnage armé d'un pistolet chargé d'abattre des vagues d'insectes (cela nous change des extra terrestres). La réalisation du jeu est du meilleur cru grâce à des graphismes chatoyants et une jouabilité excellente.

4547 - Zombie Apocalypse 2 --+



Encore plus d'action, encore plus de zombies, encore plus de sang; AARGH! Voici un jeu de tir des plus défoulants. Armé de votre mitraillette, vous devrez décimer tous les zombies envahissant l'écran. La réalisation et la jouabilité de ce programme sont tout simplement démentes..

4550 - Bazza Runt -++

Version d'évaluation jouable de ce jeu de plateforme très amusant. Vous dirigez un petit robot, sautant de plateforme en plateforme, dans le but d'éliminer ses ennemis à l'aide de bombes. Les graphismes sont très colorés et la réalisation de l'ensemble très pro. .

4551 - Overlander +++



Très inspiré d'un jeu de café qui s'appelait Moon Patrol, vous voilà partis à bord de votre Buggy Lunaire pour parcourir de nombreuses courses contre la montre et contre les extra terrestres qui vous survolent. Biensur votre chemin sera rempli d'obstacles. Un super jeu bien défoulant.

4552 - Danger Mouse +++



Vous voici dans la peau d'une souris agent secret partie délivrer un de ses amis retenu prisonnier au fond d'un château. La réalisation est excellente et les voix digitalisées ne manquent pas.

4558 - Card set Kewlcard --+

Nouveau set de carte pour le fabuleux jeu de réussite Klondike AGA- Celui çi représente de trés jolies filles plutôt dénudées...Nécessite Klondike AGA et un disque dur.

4459 - Cerd Set Perihelion --+

Ce set de cartes (graphiques) pour Klondike AGA est à l'effigie d'un célebre jeu d'aventure. Les dessins sont toujours aussi beaux....

4464 - Card Set marky boy --+

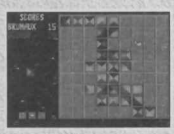
Voici un "data card" pour Klondike AGA des plus osés représentant les ébats de charmantes personnes.....A réserver aux plus de 18 ans.

4565 - Hydrozone +++



Jeu d'arcarde en 3D. Vous voila parti dans un tunnel dangereux, de nombreux murs vous barrent la route et il faudra vous faufiler dans des passages de plus en plus étroit. La gestion de la 3D est saisissante et l'animation est très souple...Excellent !

4574 - Pyramid +++



Un challenge contre l'ordinateur, il vous faudra placer les pièces de couleurs suivant une logique précise. L'ordinateur vous donnera beaucoup de fil à retordre et le battre ne sera pas chose facile. Un jeu de réflexion à la réalisation professionnelle.

mégadémo

4453/4/5 Maximum Overdrive 2 --+



Très longue séquence de vidéo dans laquelle nous pouvons admirer les membres du groupe en plein délire contre Dark Vador en personne. La démo s'achève sur un petit Strip Tease assez Hot. Une démo ahurrissante.

utilitaires

4542 - Relockick 1.42 --+



La nouvelle version du best-seller des programmes DP. En effet ce soft propose une émulation encore plus efficace de l'ancien système 1.3 des Amiga 500. Pour faire tourner vos anciens programmes. Doc sur la disquette.

4549 Video Manager v1.1 -++

Base de données spécialement conçue pour la gestion de votre collection de k7 vidéo. Tous les renseignements aptes à leurs classements sont ici répertoriés. Son interface magnifique



reprend les boutons d'une console de montage. La disquette contient aussi VIDEO BASE, *un programme de même type.*

4545 - Epoch Master3.0 -++

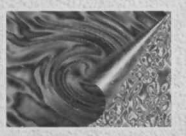


Le meilleur agenda / base de données du DP. En effet, grâce à ce superbe intégré vous disposez de toutes les commodités pour gérer votre planning ainsi que vos données jour par jour. La présentation somptueuse. Un programme très riche.

4557 - Nostromo Cheats 3 -++

Des tonnes d'astuces, de tricheries en tous genres, et des solutions pour toutes sortes de jeux (aventure, arcade et simulation). La présentation a fait l'objet d'un grand soin et l'interface est des plus conviviales.

4570 - Sird Creator 1.2 +++



Un générateur d'images en 3D, ce programme vous permet de créer, à partir d'images IFF, des stéréogrammes que vous pourrez voir en 3 dimensions avec pas mal d'entrainement et un peu de concentration (essayez les exemples).

4575 - Citizen Print Manager +++



Pour tirer partie du meilleur de votre imprimante Citizen. Ce programme gère très docilement tous les paramètres de celle-çi à partir d'une seule interface et ainsi optimise au maximum l'impression de vos documents.

érotik

4543 - Erika 2 --+



Deuxième volet de ce slide show pour machine Aga nous dévoilant tous les charmes de la célèbre actrice d 'Alerte à Malibu. A réserver au plus de 18 ans.

4560 - Girls Pictures 1 --+



De nombreuses scènes de charmes que nous ne pouvont pas montrer ici.. Sachez tout de même que ces images sont digitalisées en Ham8 et de très bonne qualité.

4561 - Girls pictures 2 --+



Le second épisode de cette série "brûlante" à ne pas mettre devant tous les yeux.... A réserver aux personnes majeures.

4562 - Ladies Ham +++



Toujours le même sujet très cru. Des images à caractères érotique qui ne laisseront personne insensible. A réserver aux plus de 18 ans.

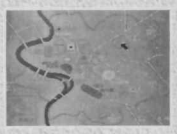
4563 -Ladies Ham 2 +++



Disquette remplie d'images très très "hard" pour Amagaistes avertis. A réserver aux plus de 18 ans.

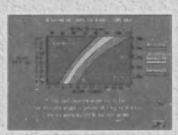
divers

4566 - Rome -++



Présentation illustrée traitant de la ville de Rome en - 200 avant J.C. Ce logiciel recèle de nombreux détails et illustrations sur l'architecture et les moeurs des romains (L'Amphi, les jeux du cirque, le Colliseum, les bains....). Très éducatif. Un soft surprenant !!

4573 - Calorie Counter -++



Programme d'aide à la nutrition. Il calculera votre poids idéal et il gérera votre alimentation en vous conseillant les produits bénéfiques à votre alimentation (liste personnalisable). La réalisation est convaincante et l'utilisation du programme est des plus aisées. Un compagnon pour votre équilibre.

vos commandes sur



domaine public amiga

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : .....

Code Postal : .....

Je désire recoir les disquettes suivantes :

Catalogue sur D7	5	
Nbre de disquettes x	15 F	
Port ordinaire	GRATUIT	
Option recommandé	20 F	
Option Collissimo	20 F	
Total		

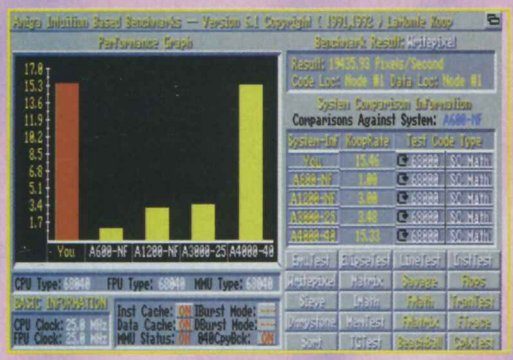
o Carte Bleue o Mandat o Chèque

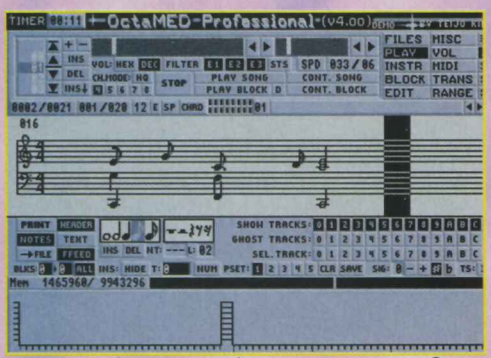
N° CB : - - - - / - - - - / - - - - / - - - - exp - - / - -

Minimum de 100 frs pour les Cartes Bleues

Signature :

à retourner à BAB MICRO CENTER 7, Rue de Coursic - BP 402 - 64104 Bayonne Cedex
téléphone : 59 59 19 37 fax : 59 59 71 63





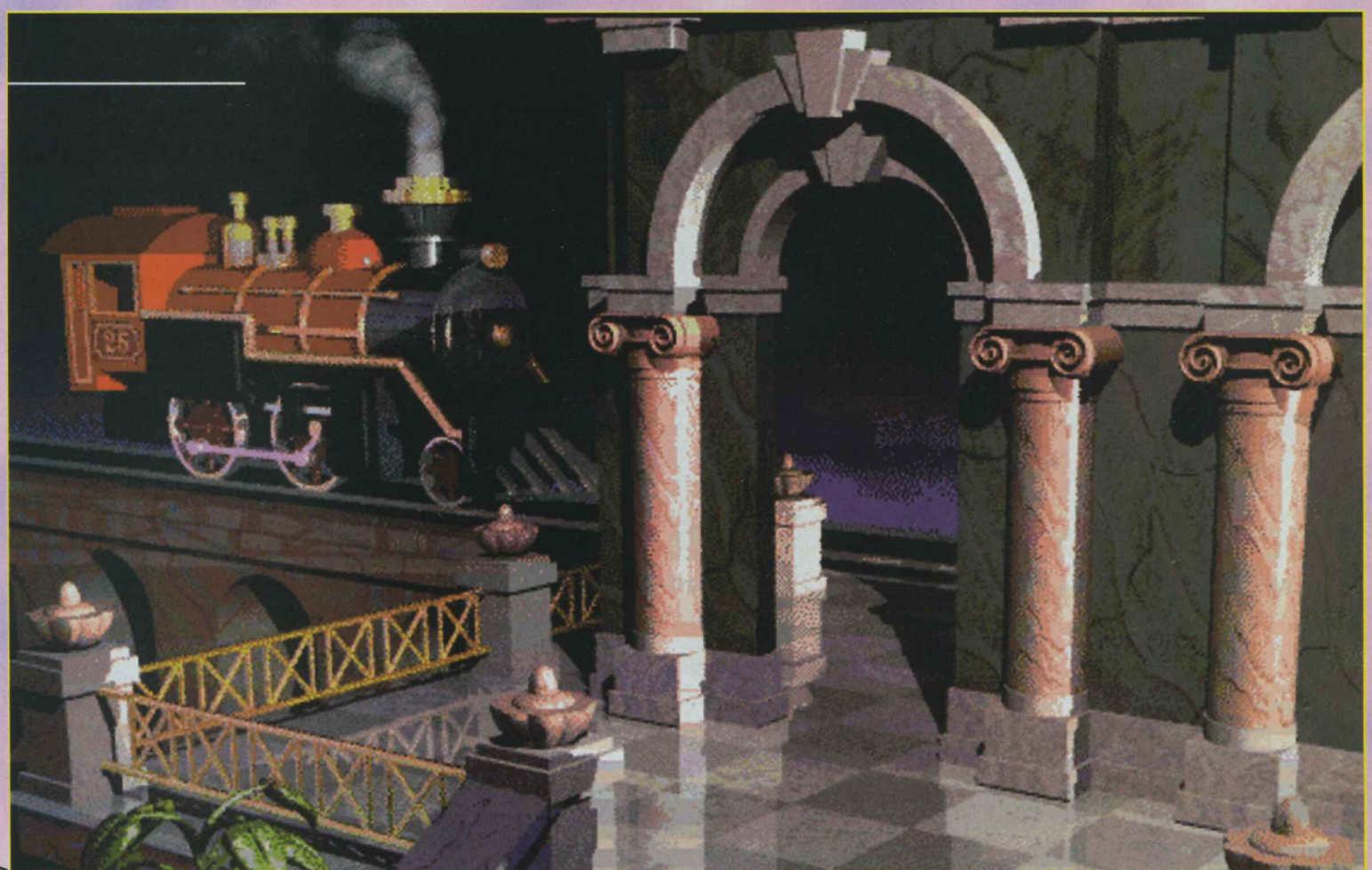
meurs qui verront des sources en C, en Amos, en Assembleur, et qui compileront dans la joie et la bonne humeur. Joyeux les joueurs qui découvriront les perles du Domaine Public en nombre trop limité (Klondike, Deluxe PacMan, et d'autres...). La bouche emplie de bave, les graphistes, en découvrant les crobards des meilleures démos des dernières parties. Et si ces derniers s'intéressent un tant soit peu à l'image de synthèse, ils découvriront dans le tiroir 3D les merveilles des logiciels que nous avons sur nos machines. Je pense en particulier à Vertex, à Model 4D, et aux nombreux objets disponibles (aux formats Imagine, Lightwave, Real). Le tiroir GFX (lire Graphic) possède les meilleures visualiseurs du DP pour les images (Viewtek, ShowIFF, Agalab) et également pour les anims (Mpeg, IFF, FLI/FLC, AVI) présentes en nombre sur le CD. Le meilleur joueur d'animation étant MainActor puisque ce dernier reconnaît à peu près tout ce que l'on peut trouver comme format d'animation sur le marché. BigAnim lui vous servira à jouer une anim' de 25 Mégas si vous n'avez que 2 Mégas. Vous pourrez manier la souris pour dessiner lorsque vous découvrirez FreePaint (le concurrent direct de DPaint). Les musiciens apprécieront le nombre monstrueux de modules et de samples qu'ils joueront sans vergogne aux oreilles éclatées de leurs voisins. Grâce aux nombreux utilitaires (trackers, samplers, Midi, converters), ils feront péter les enceintes de leur chaîne 2*2 watts gagnée à un débile jeu télévisé. Les maquettistes trouveront enfin le clipart qu'il cherchait depuis des décennies sur le logiciel qu'ils utilisent (PageSetter, ProPage, Publishing Partner Master). Et les fontes, qu'elles soient aux formats Adobes ou Compugraphics illustreront superbement vos textes, vos fanzines, votre Amiga Concept (si, si des fois !!!). Vous allez me dire que j'aime ce CD et c'est vrai. Seulement le problème est que ce fabuleux CD (et là j'arrête le cirage) ne fonctionne pas vraiment avec la CD-32. Son usage est réservé à toutes les configurations Amiga &



CD, mais sans un câble Parnet il est presque impossible d'utiliser le CD. Mais bon, ADMI fournit une disquette de boot pour les possesseurs de drive externe sur la console et puis comme il est très varié, pas trop cher (250 FF) et que ce sera pour vous une source inépuisable de découverte du top en matière de DP... De plus ADMI préparerait un nouveau CD pour Amiga entièrement composé de modules, ainsi qu'un Jumble II... Plus d'infos dans les mois à venir

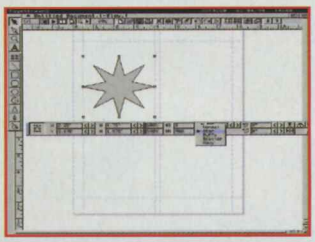
Disponible Chez :
ADMI,
21 rue de la Gare
91560 Crosne
Tél : (1) 69-48-80-18

DANIEL & DAVID



AMIGA BEST OF
LA SELECTION AMIGA-CONCEPT

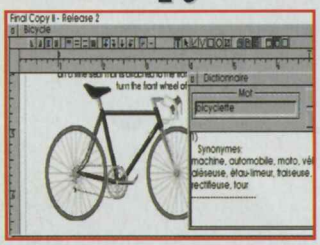
P.A.O.
Pagestream 3.0



En test ce mois-ci mes amis !

2990 Frs

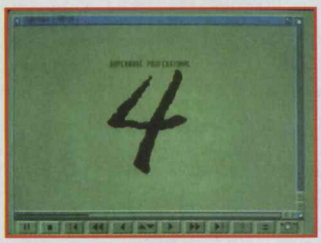
Traitement de texte
Final copy II VF



Le 3 débarque sous peu ...

990 Frs

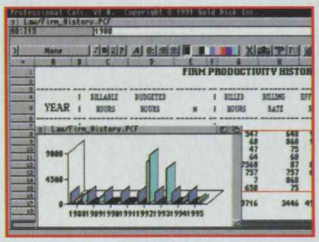
Base de données
Super Base IV



Rien de neuf

2690 Frs

TABLEUR
PRO CALC



Nous voulons un nouveau tableur !!!

1490 Frs

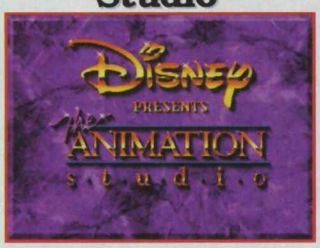
D.A.O.
BRILLANCE 2



Au crible dans ce numéro !

890 Frs

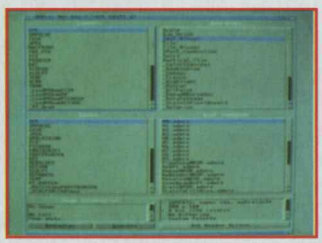
Dessins animés
Disney Animation Studio



Chercher dans les occases.

NC

Traitement Images
AD PRO 2.5



Toujours imbattable !

1690 Frs

MORPHING
MORPH +



Le grand transformateur

1590 Frs

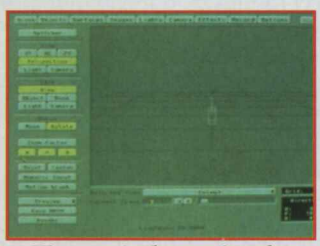
TITREUR
SCALA MM300



Pas de tergiversation possible.

2990 Frs

SYNTHESE
Light Wave 3.5



Y'a pas à chier, c'est le meilleur !

4990 Frs

M.A.O.
Bars & pipe pro



Et oui encore !

2490 Frs

Emulateur PC
PC Task 1.11



Ames sensibles s'abstenir

790 Frs

Gestionnaire de D7
Directory opus 4



Si tu l'as pas, cours vite l'acheter !

690 Frs

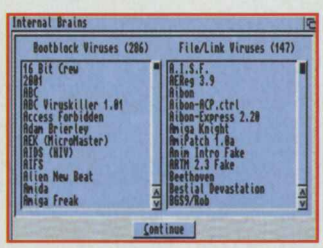
COPIEUR
X - COPY



Prudence mes amis !

390 Frs

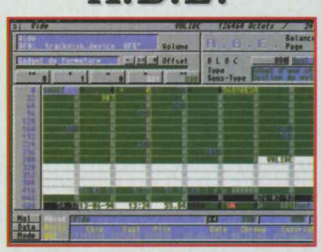
ANTI - VIRUS
VIRUS Z II



Y a pas mieux pour tout désinfecter

DP

Réparateur de volume
A.B.E.



No comment

690 Frs

LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



Vous en avez rêvé, A-CONCEPT l'a fait : 2 disquettes pour un même numéro. Amis lecteurs, amies lectrices, amusez-vous bien !

LA DISQUETTE : PINBALL ILLUSIONS

AH ! Les possesseurs de 1200 et 4000 sont vraiment chanceux, ce mois-ci. On vous offre sur un plateau d'argent le fabuleux PINBALL ILLUSIONS, le troisième de la saga de 21ST CENTURY. Vous n'avez rien à faire, à part nous envoyer le petit coupon clairement rempli (ça devrait pas être bien compliqué) accompagné d'un chèque de 15FF. Seulement il y a une contrepartie, c'est que vous devez faire tout ça avant le 20 Novembre 1994 (pas l'année prochaine) minuit, le traditionnel cachet de la poste faisant foi.

Pour vous récompenser de votre rapidité, vous recevrez chez-vous (pas besoin de se déplacer) un flip jouable pendant 5 minutes. Et c'est pas n'importe quel flip ! Il est encore plus somptueux que PINBALL FANTAISIES AGA et surtout il y a enfin l'option que tout le monde attendait, le mode multiball. Ca déménage. Dans la version commerciale, il y aura en plus un mode HIRES, pour jouer sur le flipper en entier, sans scrolling et deux touches qui permettront de bouger le flip' latéralement. Je vous dis qu'une chose n'attendez pas la dernière minute pour nous envoyer le coupon, on ne sait jamais...

LA DISQUETTE n°9

Deux nouveautés toutes fraîches en disk de couv', c'est pas mal, non ? BUBBLE AND SQUEAK et ALIEN BREED TOWER ASSAULT, c'est encore mieux ! Tous ceux qui ont un 500 (ou mieux) vont s'amuser à shooter comme des malades sur cette peste purulante que sont les aliens. Et oui, c'est le retour des Alien Breed. Ils reviennent en force avec de nouveaux tableaux, créatures, armes... En tout cas je ne vais pas prendre beaucoup de temps pour vous expliquer le fonctionnement : foncer tout droit et tirer sur le tas les yeux fermés, la main crispée sur le fusil (fire pour tirer). Petit conseil, jouez à deux (touches 1 ou 2 dans l'écran menu), ce sera plus facile et l'éclate totale !

BUBBLE AND SQUEAK vous met dans la peau du petit blondinet en couche culotte qui doit aider la créature bleuette à arriver à la borne de fin de niveau (sur 3 levels). Tout l'intérêt du jeu c'est qu'on découvre toutes les positions (interactions si vous préférez) des deux personnages petit à petit. Le bouton feu sert à tirer des étoiles, le bas à donner des ordres à Squeak (il vous collera au cul ou pas). Si Squeak est stoppé, que vous vous mettez au même niveau que lui et que vous faites haut + feu, vous serez projeté par votre ami dans les airs. Si vous lui donnez un coup de pied (droite ou gauche + feu) c'est lui qui va s'envoler (il y a encore plein d'autres trucs, comme mettre des pièces dans la machine à bubble-gum (il en faut trois et ensuite il faut taper dedans). Allez je vous laisse découvrir le reste sinon il n'y aura plus aucun plaisir... Au mois prochain avec encore plein de surprises !







Oh la vache ! Evidemment que j'la veux c'te disquette **PINBALL ILLUSIONS**. Alors voilà, j'vous envoie de suite un chèque de 15 F (disquette et frais de port compris).

NOM..... PRENOM.....
ADRESSE.....

VILLE..... CODE POSTAL

Le chèque devra être libellé à l'ordre d'**AMIGA CONCEPT** et renvoyé à :

AMIGA CONCEPT
47-49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

Offre valable jusqu'au 20 novembre 1994, le cachet de la poste faisant foi.



Conseils pour la disquette

Chers lecteurs, nous formatons et installons 40000 disquettes tous les mois. Vous comprendrez donc aisément que nous ne pouvons pas toutes les tester. L'erreur est ici plus magnétique qu'humaine. Les appels se multipliant pour savoir où se trouvait la touche Control sur le clavier pour sauter la pin-up (sauter l'écran, bien sûr !!!) et rentrer dans le vif du sujet, nous avons décidé de vous filer quelques trucs pour éviter les déconvenances d'une disquette défectueuse.

- La disquette arrive chez vous en version lecture/écriture (non protégée), pour éviter un formatage malencontreux poussez donc le petit ergot noir en haut de la disquette de manière à libérer le petit trou. Votre disquette est maintenant protégée....
- Dans le cas où la disquette nécessite une sauvegarde, copiez-la sans hésiter (grâce à un utilitaire) et gardez l'original à l'abri.
- Avant de l'utiliser, lisez la page de la disquette dans Amiga Concept.
- Assurez-vous que votre ordinateur est bien un Amiga (c'est écrit dessus), ça paraît bête et pourtant...
- Evitez de laisser trainer le petit rectangle bleu près d'une source de chaleur, ou mieux encore près d'une source magnétique (aimant, haut-parleur, dentier de la grand-mère, etc...)
- Dans le cas d'un message s'affichant sur votre écran du style «Read/Write Error» ou mieux si rien ne se passe, vous pouvez nous renvoyer la disquette : nous la corrigerons et vous la renverrons dans les plus brefs délais.
- Dans ce cas et seulement dans ce cas, inscrivez sur un bout de papier vos coordonnées précises, votre configuration exacte (par exemple, A500+ avec 2 Méga de mémoire et Disque Dur de 52 Megs) et surtout le défaut constaté à la lecture de la disquette (écran noir, ne boot pas, la pin-up est un homme, moi aussi, je préférais avant quand c'était une femme, etc...)

En espérant vous donner encore plus de satisfaction avec les disquettes à venir, nous vous souhaitons un bon amusement !!!

S.A.R.L DOMITO COLOR

91, 8eme Avenue

93 290 Tremblay en France

DOMITO COLOR

TELEPHONE 49. 63. 92. 90

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DES MEILLEURS LOGICIELS AMIGA POUR LE DESSIN 2D ET 3D. SERVICES DE GRAPHISME ET D'INFOGRAPHIE

	Prix TTC	Quantité
ADORAGE 2.01 - Générateur d'effets vidéo vous permettant de calculer avec de nombreux effets paramétrables vos animations que vous pourrez visionner avec une grande fluidité au format SSA. Compatible modes graphiques AGA. VO	1150	
CLARISSA 2.0 - Permet de créer et de manipuler des animations. Vous pouvez récupérer les fichiers Anim5 et les jouer au format SSA avec une fluidité sans égal. Compatible modes graphiques AGA. VO	1150	
BRILLIANCE 2.0 - Logiciel de dessin et d'animation très performant. Modes graphiques de 2 couleurs au HAM8. Config.Min: 2 Mg, 2 lecteurs de disquettes. (Un prolongateur de port joystick est nécessaire pour l'AMIGA 600). MF	890	
IMAGE F/X 1.5 - Contient 1 module de dessin 24 bits, CINEMORPH, 1 générateur d'effets spéciaux, 1 gestionnaire de mémoire virtuelle, 1 driver pour: vision 24, DCTV, scanners JX 100 et Epson GT 6000, 1 module de conversion avec lissage... VO	1690	
CINEMORPH 1.04F - Logiciel de métamorphoses d'images numériques. Compatible: IFF, AGA, ANIM, IFF 24 bits, DCTV. MF	390	
AD PRO 2.5 - Logiciel de traitement et de conversion d'images numériques. Formats d'images: IFF, IFF 256 couleurs et HAM8, JPEG, PCX, GIF, QRT, DIGIVIEW 3.0, DPIIe, SCULPT, IMPULSE, MAC PAINT, BMP, POSTCRIPT. Compatible avec : GVP VISION 24, DCTV, OPAL VISION, HARLEQUIN... Conversion de: format, résolution, palette de couleurs. Nombreuses transformations numériques. Impression 24 bits optimisée sur toutes les imprimantes supportées par les préférences Amiga. VO	1690	
PRO-CONTROL - Permet d'automatiser le traitement en série d'images via AD-PRO, sans aucune connaissance en Arexx. VO	590	
PCP - Permet de lire et d'écrire les formats PICT, PICT2 (Macintosh), X-WINDOWS, RENDITION, TARGA, TIFF et SUN sous AD PRO. VO	590	
PROFILLS Volume 1 - Générateur d'écran vous permettant de créer des fonds, pour le Business graphique ou la vidéo, grâce à 123 modèles et plus de 60 palettes. Résolution des fonds jusqu'à 10240*10240. config.Min: 512 K, DD. MF	650	
PROFILLS Volume 2 - Config.Min:512 K, DD. MF	650	
PROFILLS Volume 3 - Config.Min:512 K, DD. MF	650	
SCREEN MAKER 3.0 - 100 Images 24 bits professionnelles destinées au fonds d'écran pour des applications graphiques. Utilisables en Pal, ces images atteignent une résolution de 2048*2048. Config.Min: 10 Mg sur DD.	950	
PRO TEXTURES Combo - 9 disquettes de textures de très haute qualité en 24 bits et en Ham pour obtenir d'excellents rendus 3D. Config.Min: 10 Mg sur DD.	750	
LIGHTWAVE - Logiciel d'images de synthèse professionnel d'excellente facture et dédié particulièrement à la production vidéo. Config.Min: WB 2.0, 68030, 4 Mg. VO	4990	
CALIGARI 24 - Avec son modeleur, ses possibilités d'animations, son excellent rendu d'images et son très bon rapport qualité/prix, CALIGARI 24 devrait combler tous ceux qui débutent dans l'image de synthèse . MF	1590	
ALADDIN 4D V.3.0 - Un logiciel 3D puissant, optimisé pour accélérer le temps de calculs des 68040. Config.Min: Coprocesseur mathématique, 3 Mg, DD.MF	3950	
PEGGER - Compressez ou décompressez automatiquement vos images, jusqu'à 32000*32000 pixels, en JPEG ! Compatible AGA et DCTV. config.Min: Os 2.0, 3 Mg.	750	
PIXEL 3D Professional - Créez des objets 3D à partir de bitmap. Formats: LightWave, 3D Professional, Sculpt 4D, Turbo Silver, VideoScape 3D, DXF Autocad, Imagine, Wavefront, Draw 4D, Aladdin 4D, Digital Arts,Caligari. VO	950	
INTERCHANGE V.3.0 - Convertit des objets et des scènes 3D. Formats: LightWave, Turbo Silver et Terrain, Imagine, VideoScape 1.0 et 2.0, Objet binaire et ASCII, scène et script Sculpt 4D, AutoCad, 3D Studio, Wavefront, objets PageRender, D.E.M (Scenery Animator), ST CAD 3D (Atari), fichiers de dessin vectoriel: Professional Draw, Aegis Draw, Image Master IHS. Interfont (fourni), génère des textes en objet 3D dans n'importe quelle taille, 70 Fontes fournies. Config. Min : 1 Mg, DD. VO	1700	
SCENERY V.4.0 - Générez des paysages fractals, importez des objets 3D et animez le tout, c'est possible ! Formats: 16 couleurs au HAM8, PCX, DCTV et 24 bits. 3 fichiers DEM fournis dont le Grand Canyon. Config.Min: WB 2.0, 2 Mg, DD. MF	650	

Lire çi-dessous les conditions de vente. FRAIS DE PORT :

MF : Manuel en Français. VO: Version Originale NON Française. REMISE :

Prix T.T.C. en Francs Français valables du 1er au 30 Novembre 1994. **TOTAL TTC :**

Pour recevoir notre "Liste des meilleurs logiciels Amiga pour le dessin 2D et 3D" empoignez votre téléphone ou faxez-nous vos coordonnées au 49. 63. 92. 90 !

NOM, PRENOM : _____

ADRESSE : _____

_____

TELEPHONE : _____ SIGNATURE :

CONDITIONS DE VENTE

Vente par correspondance uniquement. Vous recherchez un logiciel qui ne se trouve pas ici ? contactez-nous...!
Frais de port GRATUIT pour tout achat supérieur ou égal à 1000 Frs, si inférieur, participation aux frais de port de 30 Frs. Remise pour tout achat supérieur à 5000 Frs, nous contacter...
Temps moyen de livraison : 1 semaine à partir de la réception de votre commande.Envoyez votre commande à l'adresse indiquée en tête de page, accompagnée de votre règlement par mandat postal ou chèque libellé à l'ordre de SARL DOMITO COLOR. Prix dans la limite des stocks disponibles et révisables sans préavis.
Toutes les marques citées sont des marques de fabrique et/ ou déposées par leur propriétaires respectifs.

SARL DOMITO COLOR au capital de 50000 Frs - RCS Bobigny B 394 711 378 -

AMAZING AMAZONS

_ scénario et dessin : ERIC GODEAU 94 _
















Bravo! Pour nous rejoindre, tape le code suivant : A.M.I.G.A.C.O.N.C.E.P.T. suite -
QU'EST-CE QUE C'EST ? J'ESSAIE!
KLIK!
ÇA ALORS! JE SUIS RENTRÉ DANS LE JEU.
INCROYABLE! QUEL PIED!
SOUDAIN....
WOOSH!
QUEL MONSTRE! IL EST ÉNORME! VENEZ M'AIDER!
MAIS OÙ SONT-ELLES PASSÉES ?
ELLES ONT DÉGUERPI! JE SUIS COINCÉ TOUT SEUL DANS LE LOGICIEL.
BONS! BONS!
HI! HI!
AU SECOURS!
HI! HI!
FIN
COULEURS : JULIEN GRVCAN'94



COUR

QUESTIONS TRES PERTINENTES

Salut à toute la bande d'AMIGA CONCEPT ! Je suis sûr que mon petit questionnaire ne paraîtra pas dans le prochain numéro (nb : tout le monde peut se tromper), mais je dis que l'important c'est d'essayer.
1) Je voudrais savoir si tous les jeux proposés de la formule 2 de l'abonnement sont tous compatibles avec le 600 ?
2) Quels sont les meilleurs jeux ?
3) Quel est le meilleur et le plus puissant des ordinateurs entre l'AMIGA 500 et le 600 ?
4) Quelles sont les meilleures imprimantes couleur que vous me conseillez pour mon 600 et quels sont leurs prix ?
5) Pourquoi vous ne publiez pas votre mag' une fois par semaine ?

Un lecteur inconnu

1) Oui, sans problèmes, à part les 3 premiers qui sont réservés exclusivement aux possesseurs de CD-32.
2) Reportes-toi au TOP 10 des rédacteurs, sinon je vais m'étaler sur la lettre suivante !
3) Il n'y a pas véritablement de différence, c'est d'ailleurs pour ça que ça a plutôt été un flop. Tu n'as pas de clavier numérique sur le 600, tu as un Workbench plus récent (2.0) et tu peux brancher un DD en interne.
4) Je me suis renseigné et à ce qui paraît ce serait la HP 550 (environ 3500 F) et si c'est trop cher la série SWIFT de Citizen (à aiguilles) pour environ 2500.
5) Tu sais je crois qu' on est déjà assez crevés par le rythme d'un mensuel, si en plus il y avait un bouclage toutes les semaines... De toute façon cela reviendrait au même, il ne faut pas croire que tu aurais plus d'informations.

LETTRE FLEUVE

Salut à tous ! Tout d'abord félicitations à un mag' qui a su s'imposer si vite dans cet univers impitoyable qu'est la micro et qui, en plus, a accueilli des nanas, ce qu'on ne voyait pas dans le monde machiste de la micro (à part Noëlle de feu TILT).
Pour la nouvelle maquette, bravo, c'est plus clair pour tout le monde (ndlr : j'en connais qui vont être contents). Reste que l'orthographe laisse à désirer (surtout au n°7 *NDLR : tu n'avais pas encore vu le 8, mais maintenant ça va changer*). Pour le contenu il faudrait deux pages par jeu (sauf les daubes) et trois pour les Jdr et aventures. En effet le scénario prend une page et demi sur deux, donc nada sur le jeu lui-même : on a tendance à croire que vous recopiez le packaging. Par exemple, pour Universe, superbe jeu s'il en est, j'en ai appris plus dans Gen 4 que dans votre article. C'est pourtant vous qui êtes spécialiste AMIGA.
Surtout, n'allez pas croire que je veux vous jeter la pierre. Au contraire, je vais continuer à vous acheter et suivre votre évolution pas-à-pas (comme un gros bébé !). Trois suggestions quant au lot mag/disquette :
_ soit vous pouvez développer les tests et rajouter 20 pages, avec l'habituelle disquette à 35F
_ soit mag identique avec 2 disks pour 40F
_ soit mag identique avec un jeu pour 35F (comme le n°6)
Maintenant quelques questions :

1) L'Overdrive est-il plus rapide qu'un DD interne ? Si oui, est-ce à cause de son format (3'5 contre 2'5).
2) L'Overdrive se connecte-t-il sur le PCMCIA ? Est-ce que le CD-ROM utilise la même prise ? Si oui, comment utiliser les deux ?
3) Comment faire fonctionner les vieux jeux et DP sur A1200 ? Faut-il changer le Kickstart, mais dans ce cas peut-on encore utiliser des jeux et utils AGA, ou faut-il à chaque fois faire le changement ? Puisque l'A1200 tourne 2 fois plus vite qu'un 500, est-ce qu'un jeu comme KICK OFF ne devient pas injouable ?
4) Je sais ça commence à faire long !
6) Bon je sais, y a pas de 5)
7) Est-ce qu'on peut utiliser un poste TV standart et obtenir une même qualité qu'avec un moniteur type 1084S ?
8) Est-ce que le Disk-expander, qui «multiplie par deux la capacité du DD» est réellement efficace, et dans quelles limites, sachant que les logiciels sont déjà compactés ou compactables.
9) Peut-on faire tourner les CD de la CD-32 grâce au CD-ROM et, dans ce cas, serait-il possible d'ajouter la carte FMV, et comment ?
10) Si je veux acheter le 1200 en Janvier, y a-t-il risque de rupture de stocks au vue des problèmes de COMMODORE ?
11) Lequel est le meilleur : SENSIBLE ou SIERRA ?

Pour les remarques, saches que pour trouver un article faisant plus de 15 lignes sur AMIGA dans le mag' sus-cité, il faut être très fort. Es-tu sûr que le test était sur AMIGA ? Bon c'est vrai, je l'ai lu. Désolé si notre test ne t'a pas convaincu.
Pour les suggestions, à ton avis à quoi servait le sondage ? On l'a dépioté et maintenant on réfléchit à ce qu'on va faire(c'est la partie la plus difficile).
1) Tout dépend du format du DD interne, si c'est un 3'5 il n'y a aucune raison qu'il soit moins rapide qu'un externe. Après, à toi de comparer les caractéristiques des différentes marques de DD.
2) En plein dans le mille ! Et les lecteurs CD-ROM spécifiquement conçus pour le 1200 se branchent sur le même port. La solution c'est donc de débrancher son DD, puis de brancher son lecteur CD et de le redébrancher...
3) Au départ, pour une meilleure compatibilité, tu as un menu interne au 1200, que tu actionnes en restant appuyé sur les deux boutons de la souris après avoir initialisé, qui te permet de cacher certaines spécificités du 1200. C'est loin d'être parfait. Autrement tu as la possibilité d'acheter une ROM 1.3 avec un switch qui dès que tu le souhaites, transforme ton 1200. Un programme fait la même chose (Kickstart 1.3) et ne t'inquiète pas, il ne reste pas en mémoire. Il faut te dire que de toute manière ce ne sera jamais parfait et que tu n'achètes pas un 1200 pour avoir un 500 !
4) Bonne remarque !
6) !?!
7) La qualité d'image est légèrement moins bonne que celle d'un moniteur, mais ça ne saute pas vraiment aux yeux. Et puis on

RIER DES LECTEURS

vous le déconseille, ça abîme le poste.
8) Ouais, ouais, ça marche parfaitement bien sinon il ne le vendrait pas. La moyenne de compression est en règle générale de 40%.
9) Sans problème sauf lorsqu'il s'agit de jeux qui utilisent la puce AKIKO, inexistante sur 1200 (MICROCOSM ne tourne pas par exemple). Pour la FMV, pas de problème, si un port a été prévu sur le lecteur.
10) Reporte toi au dossier du numéro 8, Pleasance est très clair là-dessus. Dans le meilleur des cas (c'est-à-dire si c'est lui le repreneur) pour Noël, il y aura certainement des difficultés d'approvisionnement...
11) A la rédaction, la question ne se pose pas. SIERRA l'emporte haut la main (à part Farid qui préfère SENSIBLE ; il faut dire que c'est un vrai pied à SIERRA SOCCER). Pour le méga-dossier sur le football au n°7, on y peut vraiment rien, si on avait pu faire quelque chose je peux te jurer qu'il n'y en aurait pas eu autant...

Un autre lecteur X

Amis Lecteurs, Amies Lectrices

Alors, qu'est ce que j'apprends ? Toute la planète n'a pas viendu au meeting d'Amiga Concept ? Comment ça le chat du voisin avait la diarrhée ? Pas une excuse ça ! Pour ceux qui n'ont pas daigné venir, tant pis pour eux, moi je me suis bien marré (osons le fandage de gueule !). Quant à ceux qui auraient voulu mais pas pu, écrivez à la rédaction, faites une pétition, la grève de la fin, pardon faim, bref, demandez une prochaine édition. Quoi qu'il est soit, dans ma grande bonté, je m'en vais vous décrire en quelques lignes ce qui c'est passé à l'Aquaboulevard. Il s'agit d'un compte-rendu personnel qui n'engage que moi-même personnellement je. Il est fort probable que toute l'équipe vous en aura causé dans ce numéro, mais je persiste. Commençons par les stands. Des types sympas avec gros matos (informatique évidemment !) venus de toute la France rien que pour vous. De belles démos, des jeux, des logiciels à prix explosés, y'avé plein de choses. J'étais venu pour jouer, et bien j'ai appris plein de trucs. Bon, quoi d'autre ? Ah oui, l'équipe d'Amiga Concept ! Ouïe aïe aïe ! Sympas comme tout ! Ils étaient tous là. De Jérôme à Imré, en passant par Alexandre et Cyril. Les filles aussi, mignonnes comme tout, je les ai vues, je leur ai parlé, je les ai touchées je les ai «&ß*£®^∞ß+, enfin non, là malheureusement, c'est pas vrai, snif, snif !! Et les tournois vous allez me dire ? Et bien bonjour le niveau, pas des amateurs ces gars là. Pour Sierra Soccer d'abord, avec plus de dix buts par match, y'avait du sport ! Ca valait le déplacement. Et sur Great Courts 2, même chose, des gros costauds moi j'vous le dis : passing, smash, la totale ! Là je vous sens avoir des regrets, mais dois-je vous parler des cadeaux ? Non, non, je préfère vous épargner ça, c'était trop beau. Alors, la prochaine fois, viendez toute la planète ! Merci à toute l'équipe d'Amiga Concept, formidable, aux exposants magnifiques, à l'Aquaboulevard chlorhydrique, et à la revoyure.

Philippe

Réponse d'une des fifilles d'Amiga Concept, mais laquelle ?

*Et oui, même les filles étaient sur le salon, il fallait bien que deux Pin-up y soient vu que celle de la page centrale n'avait pas pu venir. Mais nous l'excusons, peut-être qu'une prochaine fois..., alors patience! Gérard est tout triste, et oui, tu n'as même pas pensé à lui dans ta lettre, tu ne l'as même pas complimenté, alors qu'il a fait tout son possible pour se faire remarquer, en hurlant des «TAPETTES !!!!!» au micro. Tu n'as pas non plus parlé de David, tu sais celui qui durant ces deux jours vous a préparé de somptueux sandwichs aux rillettes pur porc, au pâté forestier, au jambon gruyère, tu sais, il est tout dégoûté. D'ailleurs, toutes les rillettes (**PAS RILLETTES MAIS JAMBON-FROMAGE ! David**) qu'il a ingurgitées durant ce salon, maintenant par ta faute, il a du mal à les digérer. Et François, tu ne l'as pas vu ou quoi ? Tu sais, c'est le mec qui ressemble vraiment à une tapette, et qui a des cernes à force de faire des nuits blanches pour faire la zolie mise en page du magazine. Alors lui, il te boude, carrément, et il fait un super caca nerveux concentré (**ATTEND QUE JE TROUVE LA FIFILLE ET TU VA VOIR. François**). M'enfin, nous on ne t'en veux pas, ta lettre était très sympa, et on te dit à la prochaine !*
NB : Terminator va certainement s'entraîner d'avantage pour être sûr de te battre encore une fois, alors ressaisis vite ta manette !

UN LACHEUR DE PLUS !

Je vous écris car je déprime, je suis assis devant mon 1200 et je m'ennuie..., pourtant j'ai acheté Banshee et Universe vous allez me dire que je suis fou et pourtant cela fait plus de 10 ans que je suis fidèle à Commodore, j'ai eu la chance de posséder un VIC20, C64, C128, Amiga 500 et maintenant un 1200. Mais là, c'est trop. Allant comme d'habitude à mon magasin informatique préféré, je regarde le rayon Amiga et là HORREUR ! Il est devenu tout rikiki et pour la CD 32, n'en parlons pas, que des daubes (on se demande même pourquoi ils ont fait une console CD chez Commodore). C'est alors que je vis une merveille, un jeu fantastique, je demande au vendeur (qui était en train de jouer avec) quel est donc ce jeu. «Road Rash» : me répondit-il, c'est sur la 3DO que ça tourne. Alors que penser, cette console coûtait 4790 Frs, maintenant elle ne coûte plus que 2990 Frs et il faut compter 350 Frs le jeu. Alors je me pose la question, mon 1200 + DD 80Mo m'a coûté près de 4300 Frs, Universe et Banshee plus de 500 balles. Le compte est vite fait. Si rien ne change, du côté de l'Amiga ou de la CD32 à Noël, je revend le tout et est à moi la 3DO avec ses graphismes à faire rougir un Microcosm. Il n'y a pas que l'Amiga, tournez vos têtes et regardez autour de vous, et vous verrez que vous êtes dans l'un des derniers wagons du train.
P.S. : Ayez le courage de publier cette lettre.

Fifi
Un Amigaïste déçu

C'a y'est, on rencontre toujours les mêmes phrases à la fin de certaines lettres soit-disant tapageuses, du style «ayez le courage de publier cette lettre», «si vous ne publiez pas cette lettre, c'est que vous êtes vraiment des..., alors osez». Oui, osons, osons, osons, ça y'est c'est fait, t'es content, t'es dans le magazine. Ah, bah ça fait du bien par ou ça passe là !! Bon bref, passons, alors, on s'ennuie ? Et bien moi ça me fait un peu, beaucoup le même effet en répondant à ton courrier, m'enfin, il fallait que je le fasse, là-dessus, j'ai mon mot à dire. En effet, c'est pas avec des gens comme ça, que l'on pourra continuer à soutenir nos machines préférées, surtout lorsqu'on ne sait pas exactement ce qu'il va se passer dans les prochains mois. Alors, retourne ta veste si tu le veux, mais saches que nous, on continuera coûte que coûte à venter les atouts de nos machines et que contrairement à ce que tu peux croire, nous ne sommes pas dans le dernier wagon du train. A bon entendeur, je te salue, ô lâcheur.

FORMIDABLE EQUIPE D'AMIGA CONCEPT

Je rentre donc du fabuleux meeting avec bien sûr le souvenir de «GENCO SOCCER» et «GREAT COURTS 2»... J'aurais dû lui mordre l'oeil ou piétiner sa main pour le battre Eric ! Mais bon, je suis satisfait d'être arrivé 3ème, d'avoir battu Jérôme à «GENCO SOCCER» et surtout d'avoir passé un agréable week-end avec vous tous. Encore bravo à Jérôme, il est vraiment fort à GREAT COURTS 2. Un prochain meeting ? Déjà le SUPERGAMES, et peut-être après... De toute façon, on ne vous quittera jamais ! Promis.

Sébastien (Bug)

Merci, merci encore de ta participation, et d'avoir tenté de battre l'indestructible Jérôme au tournoi Great Courts 2. M'enfin, c'est toujours bon d'espérer. En ce qui concerne Eric, as-tu vraiment espéré un seul instant le battre ! Non, vraiment, même si tu as terminé Cannon Fodder en 4 jours (info ou intox recueillie lors du meeting), il te faudra d'avantage d'entraînement pour battre l'un de ces deux indétrônables. En tout cas, ravie de t'avoir rencontré !

PA

ACHATS

(02) Cherche pour A500+ original Cadaver the Pay off. Prix : 100 Frs. Téléphoner au 23.24.44.34 après 18 h.

(30) Achète à prix raisonnable Cadaver The Play Off. Ecrire à Valadou T. 6, rue Tilleuils 30600 VESTRIC

(42) Urgent : recherche logiciel Imagine 2.0 ou 2.9 + documentation V.F. Prix à débattre. Demander Olivier au 77.22.35.48. Après 17 h 30.

(43) Recherche A1200 à bon prix. Contacter Mr AILLOUD Richard 7 Bd St-Louis 43000 LE PUY.

(95) Achète jeux A1200.
Tél. : 34.19.18.05

(03) Recherche contacts sur Amiga 500. Envoyer liste échange jeux nouveautés. Ecrire à SANGA Catherine 32 Rue des Merles 03100 MONTLUCON.

(44) Cherche contacts sur A600. Téléphoner le week-end au 40.65.79.02.

(50) Cherche contacts sur A1200 (démos, images, utilitaires,jeux). Envoyer liste à DILLENSEGER Alex La Tradelière 50590 REGNEVILLE SUR MER.

(54) Recherche contacts tout Amiga à Nancy. Olivier BARTHELEMY 4 Rue de Verdun 54220 MALZEVILLE. Tél. : 83.21.27.16

(62) Cherche plan pour installer DD 3 pouces 1/2 dans un 1200 avec liste de matos nécessaire. Ecrire à WISSART Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 AUCHY HESDINIT, ou téléphoner au 21.03.52.32.

(76) Cherche contacts sur Rouen Amiga 600. ROESSLER Dominique 6 Rue Anatole France 76000 ROUEN

(78) Cherche news A600/1200 pas chères. Envoyer liste à Nicolas RIQUIER 52 Rue du Bois 78320 LA VERRIERE, ou téléphoner le week-end au 34.61.48.85.

(92) Recherche contacts sur Asnières ou proximité pour échanger jeux sur Amiga. Contacter FOEILLET Guillaume 178 Bd Voltaire 92600 ASNIERES, ou téléphoner au 47.33.39.39 vers 18h30

(94) Attention, accrochez-vous à votre Amiga. Vds à très bas prix (ou échange) Démos, Images, Modules, DP. Pour obtenir la liste contacter CHAPLAIN Gérald 21 Place de Florey 94350 VILLIERS SUR MARNE.

VENTE

(12) Vds jeux A500/A1200. Cherche utilitaires Brillance 2.0, Cinemorph, env. enveloppe timbrée pour liste. Contacter VIDAL David Résidence Le Galion Appt 358, Place d'Acadie, Antigo 34000 MONTPELLIER.

(13) Vds A2000 + moniteur 1085S + DD 120 + carte accélératrice 6840 + 4 még 32 bits + nbx jeux + joysticks + 2ème lecteur + souris. Le tout pour 12000 Frs. Tél. : 42.24.50.74 ou 42.24.50.76 le matin uniquement, demander Jean-Luc.

(18) Vds jeux pour A500, 600, 1200 à petits prix. Tél. : 48.57.05.69 après 19h.

(19) Vds pour A500 - A1200 jeux, utilitaires, démos. Liste sur demande. Ecrire à CONCHE Gérard 33 Rue André Maurois 19100 BRIVE.

(27) Vds A500 1Mo Chip Ram DD GVP A500 HD Impact série II 4Mo Lecteur 5 1/4 3 1/2 revues 480 Disquettes. Le tout en très bon état dans emballage d'origine. Tél. : 32.36.95.94.

(33) Vds Amiga 500 + et 30 utilitaires + 200 jeux + souris + 2 manettes turbo compatibles Amiga et Méga-drive + Mégadrive 2000 FF. Tél. : 56.95.38.11. URGENT.

(36) Vds A500 1Mo + 1 joystick + de nombreux jeux + souris + revues. 1500 Frs à débattre. Téléphoner à Gaël BELLECULEE 36250 NIHERNE.

(40) Vds jeux sur Amiga 500 : Z-out, Lemmings, Merce,... 80 FF le jeu. Tél. : 59.64.32.58.

(44) Vds jeux pour A500, 100 FF pièce, Lotus esprit 1, Power monger, Maupiti island, 3D Pool, Tip off. Tél. : 40.30.01.86 (Stéphane à partir de 18h).

(57) Vds originaux DDay K240 175 Frs, Dune 2 Elite 2, Syndicate Civilisation, Genesia 100 Frs. GEFFROY Jean-François 6 Rue Charles Richet 57050 METZ. Tél. : 87.30.28.70.

(59) Vds DD 60 Mo 2,5» conner ss garantie + nappe + D7 instal 3.0 + DP : 750 FF. Ext Mém 2Mo 32 bits + horloge + empl copro ss garantie : 900 FF. Tél. : 20.53.42.13.

(57) Vds jeux originaux sur A500-600-1200 Skidmarks 100 FF, Indiana Jones 4 100 FF, Dune 2 120 FF, Syndicate 100 FF, Brutal Football 80 FF, Gunship 2000 140 FF, Hired Guns 150 FF, Jurassic Park 100 FF, Desert Strike 80 FF. Le tout 700 FF. Tél. : 87.32.77.11 entre 19 h et 20 h.

(59) Vds CD 32 (déc.93) TBE + 12 jeux + 1 manette. Prix : 2000 FF.
Contacter Frédéric entre 19h00 et 20h00. Tél. : 20.39.52.08.

(62) Vds A500 (2Mo) + moniteur couleur + imprimante Citizen 120D + manette infrarouge + chaine Hi-Fi + nombreux jeux et utilitaires. Prix : 5000 FF à débattre. Tél. : 21.28.48.88.

(69) Vds a1200 + DD85 Mo + Ext mém 4Mo + moniteur 1084 + lecteur externe + 400 jeux + souris et tapis + 2 joysticks + magazines.
Prix : 6000 FF. Tél. : 78.90.34.54.

(74) Vds A500 + 9.5 Mo + 68030 + 68881 + 50 Mhz + 32 Bits + Lecteur externe + imprimante + nombreux logiciels (son, animation, dessin, jeux) + digitaliseur de sons. Téléphoner à Aimeric au 50.37.02.25.

(75) Vds A600 avec imprimante Epson Lq 100 + 80 disquettes dont jeux (93-94), logiciels de TTX + dessin + musique + copieurs. Prix 2500 Frs. Tél. : 46.71.88.60, demander Christophe.

(75) Vds nombreux jeux sur Amiga. Contacter Carlos au 43.41.41.88 (avant 20 h).

(77) Vds A500 + extension de mémoire 4Mo + DD Dataflyer 1058 Mo (le tout en très bon état) : 3500 Frs. Contacter Jeff au 64.07.35.75.

(77) Vds jeux, utilitaires, Eduk, DP pour A500-1200. Emmanuel PREIN 4 Rue de Verdun 77500 CHELLES. Tél. : 60.20.95.69.

(78) Vds Amiga 500 1Mo + 2 manettes + souris + écran 1083 S + disquettes + jeux + Delux Paint 3 + divers. Prix : 1500 FF. Tél. : 39.68.22.91. MYON Bruno à Houilles.

(83) Vds A600 + souries et cables + 10 jeux aux choix. 1200 FF à débattre. Tél. : 94.62.17.74.

(86) Vds moniteur vidéo 1084S TBE 800 FF. OPA int Aga 200 FF. Cannon Fodder 150FF. Dennis 50FF. Alien Breed 92 50FF. Les trois 200FF. Dic DP 3 FF pièce liste sur demande : Rodolph GABARD 11 Rue de Bimegue 86000 POITIERS. Tél. : 49.45.15.93.

(91) Vds A1200 HD60 + moniteur couleur + imprimante + lecteur externe + nombreux jeux + utilitaires + démos. Le tout en TBE et sous garantie : 4500 Frs. Tél. : 60.86.86.80 après 18 h et demander David.

(92) Vds A1200 + 2 manettes + 10 jeux (Second Samurai, Desert Strike, Beneath, Mortal Combat, Canon Fodder, Dracula...). Prix 1800 Frs. Tél. : 47.57.19.07 demander Karim.

(94) Vds A500 + 1Mo + imprimante + TTX + logo dessin + jeux + utils + boite de rangement + 2 joysticks + 2 souris : 1700 FF.
Etienne : tél. : 48.77.05.95 après 19h.

(95) Vds A500 + écran 1084 + 200 jeux + 2 joysticks + souris + péritel + utilitaires. Tél. : 34.72.74.29 (après 19 h). Prix à débattre. Demander Patrick.

(95) Vds Beneath a Steel Sky : 150 Frs et Starlord : 150 Frs. Les deux 290 Frs. Contacter Richard au 34.14.14.62 après 20 h.

(95) Vds New sur Amiga 1200/500 à bas prix. Contacter Yann au 39.86.47.55 après 18 h ou écrire à TOURNON Yann, 4 Rue d'Albert 95140 GARGES LES GONESSE.

DIVERS

(34) Echange A600 + alimentation + souris + joystick contre DD + contrôleur + boitier pour A500+. Envoyer proposition à ACIER Marck 30 Avenue Albert Scheitzer 34110 FRONTIGNAN

(75) Recherche langage C, contacter Xavier (HR) au 43.80.48.32

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... (SH = 21 Frs)

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.
2538 - X-Beat Professional : Improvisez une véritable boîte à rythme professionnelle. Pas de sauvegarde dans cette version non enregistrée.

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)
2537 - EasyCalcPlus : Sans doute le meilleur tableur disponible sur l'Amiga... Il intégre les caractéristiques de certains tableurs commerciaux très réputés sur d'autres machines... (2.x/3.x).
SH641 - DiskLabel v1.1 : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement. (21 F)
SH1176 - Budget v6 (2.04.6f) : Excellent utilitaire français de gestion de comptes. (21 Frs)
SH2278 - Association 1901 : Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association. (21 Frs)
SH2520 - Gestion Bancaire v4.02 : Nouveau logiciel en français idéal pour gérer votre compte bancaire. (21 Frs)

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
2553 - PolkaBrothers - FRIDAY AT8

TRES CHAUD !

2510a,b,c&d - SCENARIOS-X : Slide-show très très hard en quatre disquettes. Les photographies sont de bonne qualité (256 couleurs). Interdit aux mineurs. (3.x)
693 BNK STAG II - 848 BNK STAG III
1124 - BNK STAG EXTRA : Animations classées X. Strictement interdit aux moins de 18 ans.
SH2400a&b - Schemat'X Collection : 360 positions X sous forme de schémas. (2.x/3.x). Interdit aux mineurs.

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

JEUX AGA

2556a&b - MOTOROLA INVADERS II : Remake AGA de Space Invaders avec une musique d'enfer... (3.x).
2565a,b&c - KLONDIKE DELUXE AGA : En 3 disquettes, la fameuse réussite ! (3.x).
2568 - THE FARM - THE ROKETZ : Superbe Shoot'Em Up AGA pour un ou deux joueurs avec des graphismes en ray-tracing... A voir absolument ! (3.x).

LE TOP DES JEUX...

Les jeux sélectionnés ci-dessous sont compatibles avec tous les Amiga (1 Mo &+) sauf indication contraire dans le commentaire. Vous découvrirez souvent plusieurs autres jeux sur chaque disquettes.

2532 - PENGO II_v1.0 : L'ultime clone du jeu Pengo en Domaine Public. Beaucoup de bonus... 50 niveaux !
SH2567 - MOTS MELANGES : Jeu en français dans lequel vous devez reconstituer des mots mélangés d'un nombre de lettres défini par vos soins. (SH = 21Frs)
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...
AS171 - AMOSTEROIDS : Un Shoot'Em Up où vous devez détruire les météorites avant la collision. .
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 style Tron. Le nombre es adversaires augmente d'un niveau à l'autre.
AS176 - SPORT CHALLENGE / SPRING EDITON : Pour les sportifs : la natation, le balle trap, la gymnastique, le tir à l'arc...
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 : A bord de votre véhicule lunaire vous devez bondir pour éviter les pièges...
AS198 - PUSH : Jeu de réflexion dans lequel vous devez ranger des cases dans des endroits respectifs...
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.
AS203 - CROAKER : Aidez vos grenouilles à traverser l'autoroute. **GO** : Un genre de casse-briques. Votre raquette se déplace sur le côté gauche et de bas en haut. Vous devez récolter les pièces qui apparaissent..
AS204 - BLACKDAWN II : Jeu d'aventure. Le but est de délivrer votre peuple des immondes aliens. **KILLER TOMATOES** : Jeu de réflexion. Vous avez pour but de descendre les tueurs de tomates. **JVP** : Un Video Poker identique à ceux des bornes d'arcades.
AS205 - LOOTY : Jeu de plates-formes, ramassez les clefs pour ouvrir les portes et ainsi accéder aux tableaux suivants. **GREENIZ** : Jeu de type Invaders. La différence est que vous vous déplacez sur le côté gauche de l'écran et de bas en haut. **POKER SQUARES** : Le but est d'aligner différentes combinaisons de poker (suite, full, etc...).
AS206 - BEBOP'N'DROP : Clone de Tetris où les objets sont représentés par des drapeaux. **ZOMBART** : Shoot'Em Up où votre héros est Bart Simpsons. **MIND OUT** : Le but est d'arriver de l'autre côté du tableau sans faire sauter la moindre mine.
AS207 - SENSIBLE MASSACRE : Adaptation humoristique du jeu de football Sensible Soccer. **SPITFIRE ASSAULT** : Vous devez éviter les assauts des avions ennemis. **SLIDENT II** : Jeu de réflexion.
ASI 208 - KNIGNTS : Jeu d'aventure pour 2 joueurs. **PUZZLE** : Jeu de réflexion. **PSYCHO SQUARES** : Jeu de réflexion pour 1 à 2 joueurs. Vous vous déplacez sur une grille. Chaque case affiche un nombre de points, le but est donc d'en accumuler tout en essayant d'empêcher votre adversaire d'en faire autant.

CD ROM

* = Compatible CD32

17 Bit Collection #1	299 F
17 Bit Collection #2	199 F
AMIGA TOOLS	249 F
AMINET 2	149 F
AMINET 3 Share	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
QWIKFORMS 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
Sex Model File (FMV)	**399 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 :

Les commandes sont traitées sous 48 h seulement !

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 !__!__!

AmigaConcept 11.1994 - Les marques citées sont déposées. Règlement par CB : 100 Frs minimum.

QUESTIONS POUR UN AMIGAPHILE

Ce mois-ci, varions les plaisirs, c'est tellement plus agréable ! Un «questions pour un champion» à la sauce Amiga. Julien Lepers vous gonfle peut-être, c'est pour ça que vous ne regardez jamais son émission... Qu'à cela ne tienne, ce jeu là va vous permettre de l'éviter. Trouvez-moi les deux jeux et les deux éditeurs dont on cause... Trouvez-moi aussi le jeu qui se cache derrière la photo trafiquée... Et pour les deux premiers qui auront les bonnes réponses, c'est le jeu de leur choix, (n'oubliez pas de le préciser !), selon la liste suivante: Sierre soccer, T2, Wrestle Mania, Robocop 3, Wizkid, Epic, Sports Collection, Parasol starts, Simpsons, Sleepwalker, Coolworld, Espania the games, Open Golf et Adams family).

Le gagnant du mois dernier, DESERBAIS Sébastien (86200)

DEVINEZ LE JEU...

Je suis né au début de l'année d'un père australien, puis élevé en France par un ami aux conditions plus aisées. Inattendu, j'ai créé la surprise par mon mode de programmation. Cela ne m'a pas empêché d'avoir une superbe réalisation tant au niveau de l'animation que des bruitages grinçants. Le départ est un élément déterminant pour ceux qui auront accepté de participer à mes courses démentes... Qui suis-je ?

DEVINEZ L'EDITEUR...

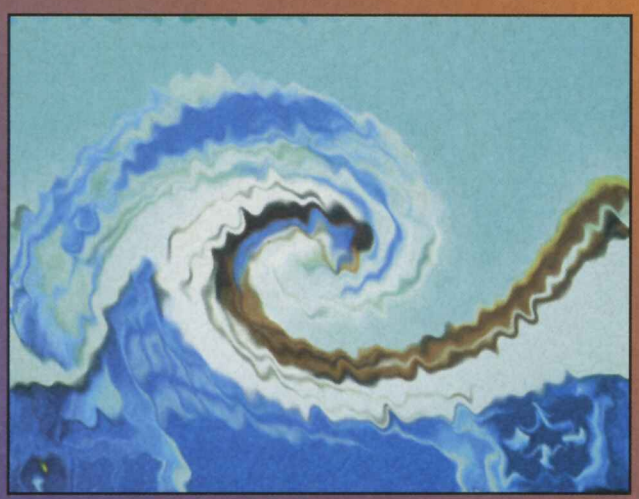
Je suis une équipe de passionnés acharnés qui ne cessent de sortir des titres et conversions en tous genres sur Amiga. Notre style de jeux, c'est plutôt l'Action, le sensas et l'adrenaline à fortes doses. Je mets en scène des monstres ou des super-vaisseaux et nos projets ont eu un succès inespéré mais bien mérité. La moyenne d'âge de mon équipe aurait pu être située entre 16 et 18 ans mais ce n'est qu'un signe de reconnaissance. Qui suis-je ?

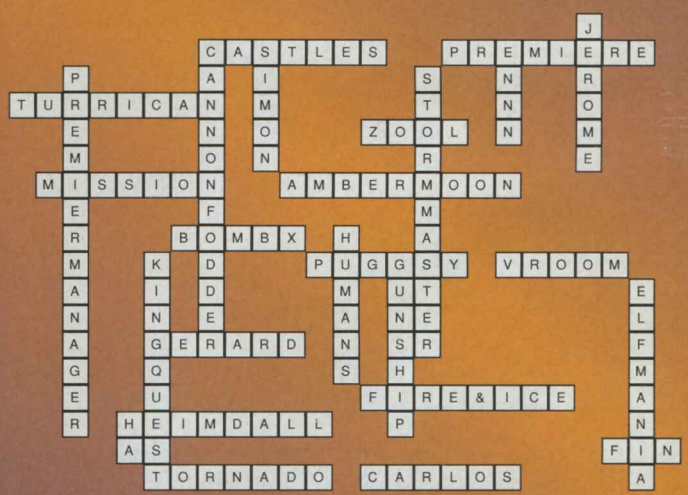
REDEVINEZ LE JEU...

Je suis un produit français, l'un des meilleurs de ma catégore. Mon titre représente une onomatopée bruyante. J'ai pour particularité d'énerver les novices qui tentent de relever mes défits; c'est plus particulièrement mon réalisme et ma rapadité qui font de moi un jeu difficile aux sensationzs fortes. Adapté initialement sur Atari ST, j'offre depuis peu la possibilité à deux personnes de jouer simultanément. Alors, que demande le peuple ? Une version qui exploite l'AGA ? Oui, ce serait bien mais faudrait l'demander à mon éditeur !

REDEVENEZ L'EDITEUR...

Je suis d'origine étrangère et ma réputation est d'avantage basée sur mes jeux de stratégie-wargame que sur mes jeux d'action ou de sport, moins nombreux. Ca ne m'a pas empêché de faire un carton dans ce dernier domaine, le sport, avec un titre bien apprécié par la rédaction d'Amiga Concept. Malheureusement, j'ai pour l'instant arrêté tout développement sur Amiga pour me consacrer, comme par instinct grégaire, au monde PC. Pour vous donner quelques indices supplémentaires sur mon identité, je peux vous dire qu'il a souvent été question de jeux de mots douteux sur mon nom; je dément donc tout rapport avec les Schtroumps dont mon logo aurait pu être le totem si le dessin animé avait été destiné à un public adulte et averti.





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

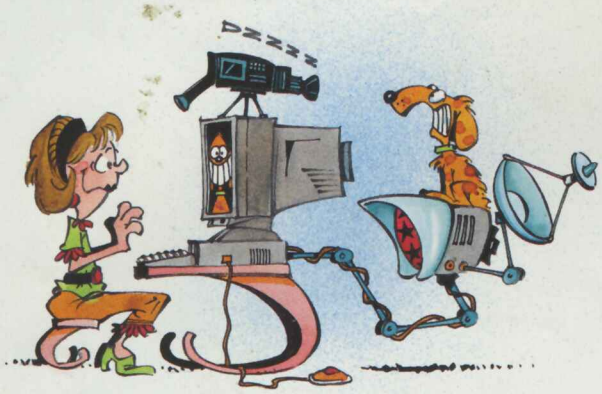
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



+



+



+



= L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

-20% payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à SUPERGAMES

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

AMIC 9

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance : ☐☐

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

ORGANISATION : BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX ● FAX : 47 56 11 90