LA REFERENCE UNIVERSELLE DANS TOUT L'UNIVERS

N°10 AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°10 - DECEMBRE 1994 - 35 Frs

Les secrets de MEGARACE

Mais qui a dit que l'Amiga était fini ?!?!

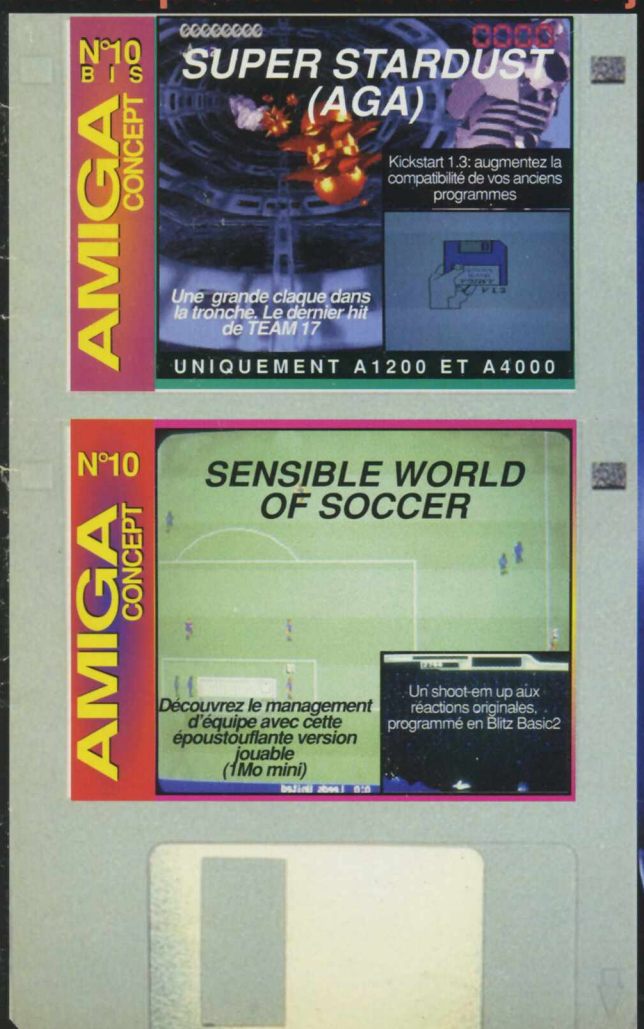
ALADDIN, SUPER STARDUST, SENSIBLE WORLD OF SOCCER...

RISE OF THE ROBOTS :

Beaucoup de bruits pour pas grand chose !

C'est NOEL !

Rétrospective de tous les jeux 94



ET TOUJOURS DEUX DISKS !

M 3452 - 10 - 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 Versailles 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.

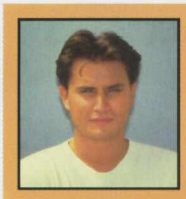
Directeur de publication :
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Assistante de direction :
Isabelle Hug (39 68 05 91)
Responsable publicité :
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Assistante de publicité
Anna Dos-Santos
Service juridique :
Michèle Tronel
Illustration et BD :
Julien GRYCAN
Chef maquettiste :
François Perret
Maquettiste :
David Brismontier

Rédacteur en chef :
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef adjoint :
Cyril De Graeve (39 15 73 92)
Rédacteurs:
Séverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Damien Bancal, Fabien Bonnargent, Stéphane Gabillot, Farid Berrais, Sebastien Mezière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes.

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

AMIGA CONCEPT / SOMMAIRE



Décidemment, on peut dire que les disquettes que nous vous proposons avec le magazine vous plaisent. En effet, le deuxième disk sur coupon réponse a eu un retour spectaculaire, si bien que nous ne pouvons pas satisfaire toutes les demandes avec notre stock. Milles excuses pour le retard concenant l'expédition des disquettes, mais nous avons été obligés d'en recommander. Quoi qu'il en soit nous recommencerons l'expérience dorénavant tous les mois. Ceci étant dit, le mois de Novembre aura été plutôt calme ; normal me diriez-vous juste avant Noël, mais en tous les cas toujours pas d'annonce d'une quelconque reprise de Commodore. Par contre, je peux vous dire sans trop m'avancer que pour début Décembre, on sera tous fixé sur l'Amiga et je pense dans le bon sens. En tous les cas, ce n'est pas maintenant qu'il faut perdre espoir. Avant de conclure, je voudrais m'adresser à tous les possesseurs de machine CD (CD32, 3DO, PC-CD, MAC-CD...) pour leur dire que nous lancons un nouveau magazine fin Décembre qui portera le doux nom de CD-Concept et qui s'adressera à toutes ces personnes. A noter que le magazine aura un CD gratuit en couverture. Mais bon, ne croyez pas pour autant que nous lachons l'Amiga, Amiga Concept n'est pas près d'être enterré et l'Amiga est pour nous la seule et unique passion que nous avons envers un ordinateur mais, business oblige, il nous faut nous diversifier.
Rendez-vous le mois prochain pour attaquer une nouvelle année pleine de joie et pleine d'Amiga. Bon Noël à tous et allez y molo sur les huitres et le fois gras...

Jérôme QUETARD
Directeur de publication

JEUX DU MOIS



SENSIBLE WORLD OF SOCCER
93%



SUPER STARDUST
92%



ALADDIN
90%



SIM CITY 2000
90%

04 EN VRAC
Toutes les infos AMIGA.

08 Tous pour PLEASANCE
Le soutient continu, le doute aussi.

10 Revue de PRESSE
Découvrez de nouvelles publications étonnantes.

12 INTERDIT de jouer !
Comment et pourquoi certaines associations d'éditeurs, dont l'ELSPA, décident arbitrairement de vous interdire d'utiliser certains softs.

14 ACONCEPT AU SUPERGAMES

16 WORK IN PROGRESS
Le dernier jeu de CRYO, décortiqué pour vous lecteurs.

20 PREVIEWS
CANNON FODDER 2, AKIRA, SHADOW FIGHTER...

26 GAG
Les délires de la rédac'.

LEGENDE

- Informations générales
- Rubriques techniques
- Rubriques ludiques
- Les délires de la rédac'
- Les «spéciaux» d'AC

28 La CHRONIQUE de la rédac'

46 La PIN-UP

55 Côtes de popularité

Y'a eu une inversion là !?!?

56 Les JEUX 94

C'est Noël. Tous les jeux de l'année listés pour vous, avec notes à l'appui.

68 BD

70 TRUCS & ASTUCES

72 ABONNEMENTS

73 BOUTIQUE

Toujours plus de produits à petits prix.

74 DEMO - NIAC

76 Le coin des bidouilles

78 TEST - NEWS

IMAGE MASTER 1.5 RT : le monstre

80 DP

84 COURRIER

88 LA DISQUETTE

A lire avant utilisation.
Je sais, c'est dur, vous êtes pressés !

90 MIC MAC

Illustration de couverture :
Personnage principal de RISE OF THE ROBOTS (Time Warner) et vaisseau intergalactique de SUPER STARDUST (Team17)

TEST 30

DISK

ALADDIN 48
CLUB FOOTBALL 54
FOOTBALL GLORY 37
JETSTRIKE AGA 33
MANCHESTER UNITED 32
REUNION 51
RISE OF THE ROBOTS 34
SENSIBLE W. OF SOCCER 42
SIM CITY 2000 52
SUPER STARDUST 38

CD

CANNON FODDER 45
GUARDIAN 30
RISE OF THE ROBOTS 34
THE BIG 6 41

LISTES DES ANNONCEURS

ADFI	PAGE 07
AMIE	PAGE 77
A-NEWS	PAGE 63
ASCII	PAGE 11
BAB MICRO CENTER	PAGE 09-81
CD CONCEPT	PAGE 91
DREAM GAMES	PAGE 19
FDS	PAGE 83
FI	PAGE 23
HUGOT	PAGE 17
INNELEC	PAGE 59
MICROFOLIE'S	PAGE 21
PHOENIX DP	PAGE 13
PREMIER MAIL ORDER	PAGE 25
TIME WARNER	PAGE 92
VIRGIN	PAGE 15

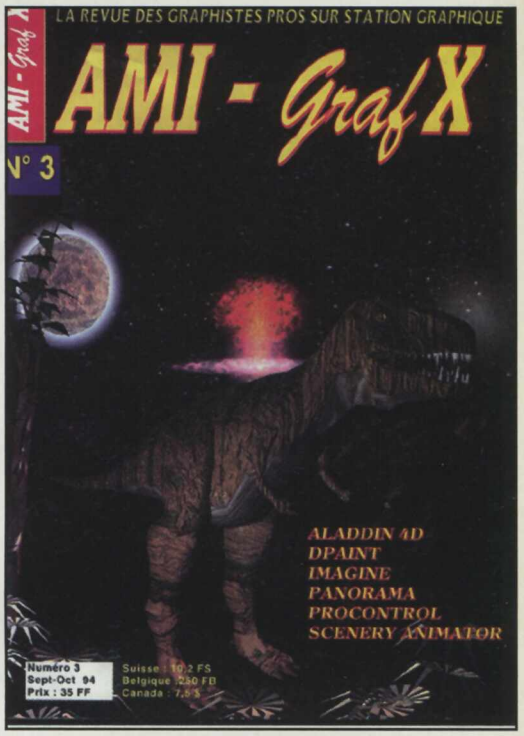
EN VRAC

AMI - GRAF X, POUR LES PROS...

...Ou pour le devenir. Nous vous rappelons l'existence du magazine AMI-GRAF X, spécialement pour les malades du graphisme et de la 3D. Cette revue est une référence pour ceux qui voudraient profiter des immenses possibilités de leurs logiciels. Chaque test est en fait un cours très explicite, et de nombreuses photos d'écran détaillent très bien les démarches à effectuer. Soyez sûrs qu'en quelques mois, vous serez maître des softs les plus complexes (ALADDIN 4D, IMAGINE, PANORAMA...), et ce, grâce à ce bi-mensuel. SERVICE ABONNEMENT: 42,rue Raymond Marcheron 92170 VANVES

La FNAC pense à nous

La Fnac a la merveilleuse idée de proposer «les mercredi du jeu interactif». Elle permettra aux consommateurs de connaître exactement les produits de toutes les machines, et ainsi, ils pourront mieux investir dans leurs achats. A partir du mois de novembre, le mercredi sera synonyme de bon temps, bon argent, à la Fnac.



REAL 3D

Avancée nous fait part de certains apports au sujet de REAL 3D v2.0. Ainsi, sur le plan logiciel, le SARE rend possible le calcul par une machine subalterne ; le logiciel ANDRE répartit automatiquement la tâche des calculs entre toutes les bécanes d'un réseau quelconque; et enfin OBI convertit les scènes d'autres formats vers celui de REAL. Avancée propose aussi quelques services propres à promouvoir l'utilisation de REAL. On pourra de ce fait bénéficier d'un Cross Update à partir d'un ancien software de synthèse (remise de 1000 F), ou d'une licence sur site pour les professionnels qui utilisent plusieurs REAL dans les mêmes locaux. Les établissements d'enseignement ont, quant à eux, droit à des tarifs avantageux. Contactez Avancée au 45 45 00 50 / 93-95, avenue du Général Leclerc - 75014 Paris.

PUTAIN DE CAM !!!

Amis drogués du Domaine Public, vous l'attendiez depuis si longtemps que vous alliez tenter le saut à l'élastique sans élastique. C'est désormais inutile... Mr ALMATHERA (à ne pas confondre avec Mr OMO ou Mme SKIP) vous a concocté les CD's de la collection CAM. A vous les joies des dernières nouveautés canadiennes. Dispo vers le 23 novembre chez Phoenix DP.

CMCL,

UN CLUB QUI NE CHÔME PAS

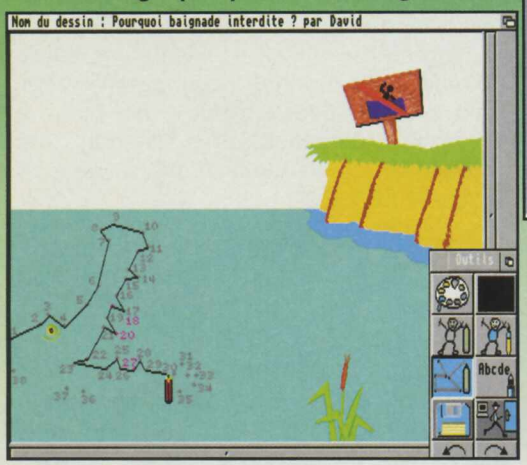
Microtel Gagny 93 est un club d'informatique dont l'activité remonte à 1980 (c'est dire si ce ne sont pas des opportunistes). Le club revêt le statut légal d'association depuis 10 ans, et l'Amiga y est bien représenté puisqu'on y trouve 3 de ces machines, équipées de CD-ROM, scanner et imprimante laser. Moyennant une inscription de l'ordre de 400 francs (réduction substantielle pour chomeurs et -15 ans, l'adhérent peut à loisir profiter de ce matériel, avec tous les conseils et apprentissages qu'il souhaitera - MAO, infographie, programmation, bureautique, DP-). Les jeux et démos sont même de la partie. Les réunions amigaliennes ont lieu le samedi à 14h30 au CMCL, 20 rue Contant, 93220 Gagny. Renseignez-vous au 43 88 08 30.

Be BAB A Lula,...

Chez BAB Micro Center, c'est Noël ! Le Blitz Basic 2 en version anglaise passe à 599 francs, Cinemorph en version française à 299 Francs, Amos Pro 2.0 (en V.O.) à 499 Frs, et Amos Pro Compiler (en V.O.) à 299 Frs. Les échangistes (de joysticks, bien sûr) seront heureux d'apprendre qu'un quadrupleur de joystick est disponible pour 99 Frs. BAB tient également à votre disposition toute la collection des livres Bruce Smith (vous en déduirez donc que Bruce lit, bon d'accord c'est une vanne qu'a raté) dans la langue de Shakespeare. Tout sur le Workbench 2.0 à 3.0, sur le 1200, sur ARexx, sur Amos, sur les imprimantes ; c'est la collection Mastering vendue entre 169 et 319 Frs le volume, port non compris.
Pour tous renseignements une seule adresse :
BAB Micro Center
7, rue de Coursic
64104 Bayonne CEDEX BP402 FRANCE
Tél : (16) 59-59-39-65

ADFI DECOLLE

ADFI continue sur sa lancée. Le thème central de ce nouveau logiciel éducatif est le coloriage à tout âge. Il comprend 4 disquettes et un manuel afin de guider vos chers bambins. La configuration minimum, 2 MO de mémoire dont 1 MO de mémoire graphique. La configuration





recommandée est celle d'un A1200 ou A4000. Ainsi vous pourrez leur enseigner le coloriage, le collage, les puzzles... En fait, tout ce dont a besoin un gamin pour travailler son éveil. Pour plus de renseignements contactez ADFI à : Résidence les Cottages. 83, rue André Theuriet 63000 Clermont-Ferrand

CORE DESIGN CHANGE DE PEAU

Ce 25 octobre est à marquer d'une pierre blanche pour Core Design. En effet, après maintes péripéties CentreGold plc (US GOLD entre autre) s'est enfin porté acquéreur. Cette association parait prometteuse, peut-être sommes-nous en droit d'attendre de nouveaux titres sur Amiga. Quoiqu'il en soit l'hosmose au sein de cette fusion parait totale : d'après Jeremy Smith, directeur de Core Design «avec l'explosion imminente de l'industrie du jeu vidéo, cette fusion avec un des plus gands noms européens du marché des video games représente pour Core Design un grand pas en avant». Geoff Brown, directeur de CentreGold, tient à ajouter que «Jeremy Smith par son dynamisme apportera énormément au staff technique de CentreGold, ce qui permettra au groupe de progresser». Messieurs, arrêtons les ronds de jambes, dès à présent agissez !

FANATIC ASSOCIATION DEVIENT PROMEDIA

Fanatik Association, informateur des applications sur Amiga, change de nom et s'aggrandit. Avec leur nouveau nom, Promédia, les gars apportent de nouvelles initiatives toujours en rapport avec notre machine. Ceux-ci proposent des formations à partir du mois de Novembre au centre culturel Henri Matisse de Noyelles-Godault (62950).

Leur élargissement dû à leur association avec le BBS, les poussent à proposer les mêmes services pour les autres supports (PC, Mac et ST), bien entendu, en y laissant une grande place à l'Amiga.

Pour plus de renseignements : Promédia, 177 rue Lambrecht, F-59500 DOUAI, tel : 27 99 33 45 ou tel (BBS) : 21 57 14 70.

SHERLOCK L'ASS-DESASS

Sherlock, c'est le nom d'un Assembleur-Désassembleur pour votre Amiga. Puissance et simplicité sont à mettre à l'ordre de ce programme. Compatible tout Amiga il est de plus intelligent : il suit le code machine pour reconnaître les appels aux fonctions des bibliothèques (saut relatif par exemple) et les remplace par leur nom symbolique (saut relatif en Ram, sur le répertoire c, etc...).

Entièrement en français, il vous familiarisera avec le langage codé du processeur 680x0 de votre machine. Sherlock est disponible chez Someware pour la modique somme de 590 Frs.

ENVRAC

SOMEWARE

SE DEFONCE.

Someware annonce que malgré le devenir incertain de l'Amiga, ses activités de développement et d'édition continuent de plus belle.

Pas question d'arrêter les remises à jour des logiciels distribués comme Praxitel 1.5, On The Ball 1.24 , et Hypercache 2.0 ; le support technique téléphonique gratuit et les traductions des meilleurs programmes, bien au contraire. De plus un serveur gratuit «Warehouse» accessible par modem servira de support aux utilisateurs des produits Someware et permettra d'accéder aux news et mail international.

Durant le mois de décembre, Someware annonce des mini-prix pour en faire le maximum sur son Amiga. Ainsi le scanner ColorBurst sera proposé à 3090 Frs, la carte accélératrice DKB 1240 pour A1200 à 1990 Frs sans Ram et à 2990 Frs avec 4 Mégas. Ceci sera valable du 1er au 31 décembre 1994.

Pour tous renseignements sur Warehouse, téléphonez au (1) 45-86-33-99.

EN VRAC

AGENDA

30 nov. au 4 déc.
SUPERGAMES'94
Quatrième salon international de la high-tech de loisirs qui se déroulera à nouveau à la Porte de Versailles, Hall 7-2 (Paris 15). Et devinez qui c'est qui vous attends là-bas... C'est toute l'équipe d'Amiga-Concept. Alors, passez nous saluer et venez participer à nos concours sur les meilleurs logiciels du moments, notemment le fameux SENSIBLE WORLD OF SOCCER (y'a pas mal de lots qui n'attendent que vous !).
Renseignements : 47 56 52 40

9 au 11 décembre
WORLD OF AMIGA SHOW
Immense fête autour de l'Amiga, en Angleterre, à Wembley. C'est à cette occasion que le monde de l'Amiga fêtera, on l'espère, l'acquisition par Commodore UK des licences Amiga. C'est le salon de la renaissance de l'Amiga... Espérons que d'ici là ça ne devienne pas le salon des funérailles de l'Amiga.
Renseignements : 19 44 13 69 77 11 (c'est en Angleterre bien-sûr).

COLOGNE 94

On vous avait prévenu que Noël durerait 3 jours cette année et que ça aurait lieu au mois de novembre. Même si le Père Noël dément et prévoit de livrer le 25 décembre cette année, nous parlons bien entendu ici du salon de Cologne. Sachez qu'il n'y avait pas un salon mais bien trois salons sur les 19000 m2 d'exposition, à savoir le World Of Commodore 94, le World Of Games et le Computer' 94. Personnellement j'y rajouterai un quatrième salon, celui des assistantes commerciales, qui étaient plus belles les unes que les autres. Ces trois meetings se mélangeaient parfaitement dans une ambiance chaleureuse. Chaleureuse ? Oui, car si notre cher David Pleasance n'est pas dans les temps pour la reprise de notre machine, les vendeurs allemands sont formels : l'Amiga vaincra. Et ce ne sont pas les 50000 visiteurs qui s'y sont rassemblés sur la durée des trois jours qui me contrediront. La moitié de l'expo était réservée à l'Amiga, 10 m2 pour IBM et OS/2 (normal !!!), et une bonne partie pour les nouveaux Acorn à processeur RISC-ARM (second micro complètement multitâches après l'Amiga). Bref beaucoup de choses dont je vous parlerai le mois prochain faute de place dans ce numéro. Dis, Jérôme c'est quand qu'on a 200 pages dont 150 de pub....

J'en ai rêvé S... l'a fait

S pour Someware, bien sûr, qui distribue le lecteur CD-Rom CDU 55s de Sony en remplacement de l'Apom CD-300. Plus de caddy, double vitesse, multisessions, CDXA, CDDA, Photo CD, temps d'accès de 220ms. Le lecteur en interne (1590 Frs) ou en externe (1990 Frs) se branche sur le port SCSI de votre Amiga et est fourni avec le logiciel de gestion de fichiers BabelCDFS en français. Vive Someware qui vraiment n'oublie pas l'Amiga !!!

RETURN

Vous savez c'est la touche avec la flèche courbée à 90 degrés. hormis celà c'est une société d'édition qui est ratachée à notre confrère Amiga Revue. RETURN annonce la sortie de deux bouquins pour l'Amiga. «Passeport pour le WorkBench 3.0» est le premier de ces deux volumes et «Maitriser l'animation en 2D» est le second. Au moment ou vous lirez ces lignes, les deux devraient être dispo respectivement pour la somme de 249 Frs et de 299 Frs. Return Editions, 23 rue du Faubourg Poissonière, 75009 Paris.

APOLLO : GLOUPS

Vous allez penser qu'on s'acharne sur cette histoire de carte accélératrice incompatible avec la plupart des disques durs, et vous aurez bien raison de le croire. FBI ne nous aime pas, on leur rend bien ! Plusieurs lecteurs nous ont fait part de leur détresse face à la désinvolture de FBI à régler les problèmes inhérents à la carte APPOLO pour 1200 (cf. AC n°7). Le distributeur (alias ARCHOS pour les intimes) ne daigne même pas rembourser (ça facilite le fond de roulement) les nombreux clients qui depuis des mois se retrouvent avec une carte inutilisable sur les bras. Alors on s'est dit qu'un dossier sur ces clients malmenés pourrait peut-être bousculer les choses... Aussi, chers lecteurs victimes, n'hésitez-pas à nous tenir au courant de vos mésaventures (avec les pièces à conviction, lettres, fax, conversations téléphoniques...). A suivre dés que possible donc...

ALLEZ L'IRIAM

Les 5 et 6 décembre, l'IRIAM, l'Institut International de Robotique et d'Intelligence Artificielle de Marseille organise un colloque foutrement sérieux intitulé «de la téléprésence vers la réalité virtuelle». Allez-y si vous l'osez: Technopöle de Château Gombert Europarc Bât.C - 13453 Marseille cedex 13 - tél:(33) 91 05 50 00.

Madame X, je vous remercie pour l'invitation, toutefois je ne suis guère intéressé, ni par le camping (je n'aime pas dormir sous une «tante») ni par la house. De plus je ne suis apparemment pas le destinataire, puisque vous vous êtes trompé de photo !! Je ferai donc part de vos soirées chez Sodom dans les plus brefs délais à Fabinou.

FABIEN



CONCOURS

Chers lecteurs, puisque le concours de dessin est au plus bas de sa forme, et étant donné qu'un ingénieu lecteur (Pierre FONTAINE) a eu cette idée, le concours de dessins sera dorénavant remplacé par le concours du Tee-Shirt le plus cool et le plus original. Envoyez-nous vos oeuvres réalisées sur Deluxe Paint en IFF le plus rapidement possible. Chaque mois 5 gagnants seront sélectionnés, et à la clef, ils pourront gagner : des abonnements, des jeux... Vite, tous à vos ordinateurs !

HUGOT REPARE

On le savait poète mais pas réparateur. Non, il s'agit bien entendu du magasin HUGOT (avec un T) qui se met à la réparation de nos machines. Leur technicien est l'ancien technicien de chez MAD (snif !), Mister DOAN. Merci à eux car il devenait de plus en plus difficile de trouver des réparateurs Amiga ces derniers temps.

AMIGA STEROPODES



En v'là un qui est intéressant, fort bien écrit et corrosif à souhait. AMIGA STEROPODES est un étonnant fanzine que nous venons de recevoir. On y cause Amiga (et on l'défend s'il vous plaît !), mais aussi PC (celui là, bah... l'est pas trop défendu l'engin !) et, plus globalement du monde informatique. La plupart des news sont bidons, mais valent franchement le détour. On apprend ainsi que Pleasance prépare activement l'Amiga du futur, le POWER AMIGA, muni d'un RISC 64 bits, de 8 Mo de Ram, d'un disk dur 1 giga SCSI 2, d'un chip vidéo AAA, d'un CD ROM triple vitesse SCSI 2, d'un chip sonore avec DSP 16 voies stéréo et du Workbench 4.0 compatible Windows 95 et système Mac 7.5.
On nous informe également, entre autres, que Georges Fornay, l'ex DG de COMMODORE France sort un bouquin : «Comment couler une société en 3 ans».
Bref, vous l'avez compris, les pages du fanzine fourmillent de gags et de parodies en tout genre, ça va même parfois très loin dans l'attaque. Superbe, continuez tant que vous pouvez vous le permettre. Sachez qu'ici on s'est bien fendu la poire.
Je ne vous donne pas d'adresse, ni de nom, c'est totalement anonyme, et c'est bien compréhensible !

UN A1200 POUR NOEL

Vous êtes sans cesse plus nombreux à nous appeler pour nous demander où acheter la machine de vos rêves, pour la bonne et simple raison qu'il n'y en a plus beaucoup, voire plus du tout en stock chez les revendeurs français. CD-32, A1200, et A4000 (68030, 68040 ou 68040 LC) ne sont plus des mots interdits chez nos amis belges. En effet la plupart des revendeurs belges qui ne sont pas encore passer sur PC et Mac, peuvent encore fournir. De plus Bruxelles n'est pas loin (3 heures de route de Paris). C'est pourquoi la société I-Média spécialisé dans la création graphique (3D & Infographie) nous annonce qu'elle peut vous vendre votre configuration pour Noël (NDLR: c'est quand le Noël Belge ?). I-Média est également distributeur des meilleurs logiciels et de l'OpalVision entre autres. Pour tout les allumés de l'Amiga, I-Média vend également du matériel d'occasion révisé ou en état au meilleur prix (A690, CDTV, A2000, cartes diverses, disques durs, etc...).
I-Média, 7 carré Peeters, 1180 Bruxelles, Belgique
Tél (de France) : 19-32-2-376-14-38
Fax (de France) : 19-32-2-332-18-69

DOOM SUR AMIGA

Impossible, et pourtant la chose nous vient de Finlande et la preview est beaucoup plus belle que le jeu dont elle est issue. Le programmeur ne le fera que pour les Amiga AGA et pense l'appeler POOM. Le mois prochain, on devrait vous montrer deux ou trois photos selon l'humeur de la rédac' (Ben, c'est tiré d'un jeu PC, alors pas chaude la rédac').



ADFI
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND
Commande et renseignement en direct au 73 93 77 31
Fax/Modem au 73 34 07 57 de 10 H à 17 H

La force créatrice A.D.F.I. en action.

On ne présente plus les créations A.D.F.I. : qualité, ultra-puissance, langue française, mises à jour, soutient de développement, ... tout, vraiment tout, pour optimiser toute la force de votre Amiga.

► **ABE** : le médecin de vos protections et de vos disques durs ou souples. Maintenant la version PRO.

Pour tout réparer, protéger et comprendre les protections, modifier et calculer, lire et comprendre, transformer,... c'est le logiciel de référence pour toutes vos disquettes et vos disques durs. (d'après Amiga news, Amiga Dream, Amiga Revue, Amiga Concept, des revues anglaises et allemandes) A.B.E. 3.060 a su éliminer tous ses concurrents par son énorme surpuissance et par sa grande facilité d' utilisation. 7 disquettes. 690 FF*

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.

5 disquettes de sources abondamment commentés pour passer du niveau débutant à initié puis Pro. 240 FF*

Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour avant le compilateur Amos Pro.

Une mise à jour indispensable si vous utilisez Amos Pro 1.0. 45 FF*

La Bible corrigée : l'important travail de correction des codages du livre Amiga.

Une correction indispensable si vous possédez le livre Amiga la Bible. 90 FF*

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA.

8 disquettes de sources abondamment commentés pour passer du niveau débutant à initié puis Pro. 390 FF*

Includes Blitz 3.1 : le nécessaire pour mettre à jour votre Blitz au WB 3.1.

Le Blitz n° utilisait que les fonctions du système 2.0. Voici la mise à jour pour passer en WorkBench 3.1. 160 FF*

WorkBench & Système 3.0 : le cours pour tout savoir sur votre Amiga.

Cours multimédia utilisant AmigaGuide (présent sur A600, 1200 et 4000). Interface, écran, Workbench, fenêtre, menus, guide de style, réglage des écrans, création de liens, création d'icônes pour les fichiers ne supportant pas d'icônes, recherche d' occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, ... avec de nombreux sources et conseils. 160 FF*

Le style Amiga : le cours pour tout savoir avant même de lire le mode d'emploi.

Cours multimédia utilisant AmigaGuide (présent sur A600, 1200 et 4000). Tous les logiciels Amiga obéissent aux mêmes règles de présentation et d'utilisation. L'utilisateur peut ainsi utiliser un logiciel avant même d'avoir lu son mode d'emploi et le programmeur peut créer un vrai logiciel (jeux, démo, utilitaire,...) en conformité avec toutes les règles de l'Amiga. Ecrans, Fenêtres, Menus, Gadgets, Icônes, Couleur, Police, Ergonomie, ... 160 FF*

Encyclopédie ADFI Tome 1 : Bien débuter sur Amiga.

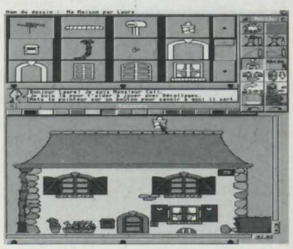
Cours multimédia hypertext écrit avec le nouveau logiciel Momm. Pour comprendre enfin comment utiliser votre A 600, 1200 ou 4000. Vous lisez un chapitre illustré par des graphismes de fond et il vous suffit de cliquer sur les divers boutons parsemant le texte pour avoir aussitôt une autre explication textuelle, graphique, sonore ou même un autre chapitre hypertext. Toutes les commandes WorkBench et Shell enfin clairement expliquées. 240 FF *

L'INTEGRALE DE L'AUTEUR 1990 FF au lieu de ~~2215~~.

Tout ci-dessus (disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

Décollages, le logiciel des collages à tout âge

Faites croire à vos enfants (6 à 12 ans) que vous avez acheté Décollages pour eux et mettez-y leur nom, leur prénom et leur date de naissance pour que Décollages leurs souhaite Bonjour, Au revoir et leurs anniversaires. Mais prétextez que vous devez apprendre Décollages (il y a une aide en ligne vocale et écrite pour tout !) pour mieux leurs enseigner l'infographie (collage, coloriage, reliage, puzzle). Tous les outils ont été conçus en étroite collaboration avec des éducateurs spécialisés et ont été testés pour plaire à tous les enfants même handicapés ou surdoués. Décollages a été conçu pour prendre en compte toute la puissance et les particularités de l'Amiga. Encore un nouveau logiciel ultra puissant A.D.F.I. 340 FF*



Configuration minimum : Monotâche, ROM 2.0 (A600), 2 MO de mémoire dont 1 MO graphique. Configuration recommandée : multitâche, AGA, ROM 3.1 (A1200 et A4000), 3 MO de mémoire, Disque dur pour installer le programme et les 3 disquettes de thèmes livrés avec le logiciel. Décollages est une création Stéphane Anquetil et David Scrève copyright © 1995 A.D.F.I.

Amiga logiciel et matériel, enfin une solution !

Spécial WorkBench 1.3

La Bible Amiga Tome 1 + disquettes	260 FF
Amiga Toolbox + disquette + manuel	190 FF
GFABasic (basic orienté Pascal + Logo)	480 FF
GFACompiler (compilateur du GFA)	320 FF

La sélection A.D.F.I. des meilleurs logiciels Amiga

Devpac 2.14 (assembleur)	450 FF
BlitzBasic (basic orienté C + assembleur)	790 FF
→ Gold Ed (éditeur de texte en français)	290 FF
Easy Amos (basic orienté débutant)	290 FF
Amos Creator (basic orienté jeu et démo)	350 FF
Amos Compiler (compilateur d' Amos)	290 FF
Cando 2.5 (créateur de programme à la souris)	990 FF
→ DirWork 2.1 (gestion de fichier en français)	690 FF
PCTask 2.03 (émulateur PC en français)	420 FF
GPFax 2.346 (pour modem en français)	780 FF
→ PageStream 3.0 (P.A.O en français)	2890 FF
TYPEsmith 2.03 (créateur de fontes en français)	1390 FF
KGB (jeu A1200)	250 FF
Populous (jeu A1200)	250 FF
Cannon Fodder (jeu A1200)	250 FF

Les logiciels présents sur PC et Amiga

→ KidPix Amiga (apprendre le dessin en français)	290 FF
Real 3 D classic Amiga	990 FF
Real 3 D Amiga	3990 FF
Real 3 D Windows	8990 FF

Le matériel

Ecran Commodore 1085 stéréophonique	1390 FF[1]
Barrette mémoire OKI Simm 1 méga 32 bits	790 FF[1]
Modem USR 14400 + logiciel PC & Amiga	1690 FF
Modem USR 28800 + V.34 + logiciel PC& Amiga	2490 FF
→ Joypad infrarouge StartFighter	200 FF

P.A.O
Consultez-nous (exemple de travaux courants) :

Impression Laser	1 FF HT par page
Mise en page CV Laser	50 FF HT la page
Logo	300 FF HT / heure
Catalogue, thèse, mailling	300 FF HT / heure
Typon	30 FF HT 1/4 page

PageStream 3.0
Le logiciel de référence de la P.A.O. sur Amiga (et les autres) est enfin disponible et en français.

Fax/Modem USR 28800
USRobotics V34 supportant tous les modems de classes inférieures à 28800 bauds dont V32-V.FC. Garanti 5 ans.

KID PIX pour les 3 à 6 ans
Le logiciel d'apprentissage du dessin bourré de tellement d'effets spéciaux particulièrement géniaux qu'il vous sera difficile d'arrêter vos enfants dans leurs élans...

DIRWORK 2.1
Nous le livrons avec une explication supplémentaire hypertext utilisant Momm et activable avec Help.

ENVOI ULTRA URGENT LOGICIEL : 100 FF en contre-remboursement collissimo dès la validation de l' appel.
ÉTRANGER : lent par mandat postal 40 FF, lent par chèque bancaire en franc français 90 FF, rapidité + 10 FF.

* **Frais de gestion** logiciels envoi lent 30 FF, rapide 40 FF. Avec moniteur 170 FF ou autre matériel 50 FF.
Spécial Noël Emballage cadeau spécial pour Noël et Fêtes de l'an, avec facturation séparée : 10 FF.
Mise à jour A.B.E. 3.056 en 3.060 = 90 FF + disquettes Programmes, PubDomain 1 et 2, les frais de gestion.
3.00 à 3.055 en 3.060 = 220 FF, les 5 disquettes originales, les frais de gestion.
2.00 à 2.099 en 3.060 = 320 FF, l'original complet, les frais de gestion.
1.00 à 1.099 en 3.060 = 420 FF + l'original complet.

Le prix des 2 matériels marqués a été réduit de 300 FF à 600 FF car nous l'avons utilisé pour un test logiciel de configuration grand public ; cette offre est limitée au seul stock disponible.

TOUS POUR PLEASANCE

Aux alentours du 7 novembre, les liquidateurs auraient accepté l'offre de David Pleasance. Celui-ci se serait alors empressé de faire la tournée des éditeurs et des revendeurs pour connaître leur position et les encourager à continuer ou à reprendre le développement sur Amiga. La tournée des éditeurs, il l'a faite, nous en avons eu confirmation de certains, quant à l'offre, rien ne nous dit qu'elle a effectivement été acceptée. Une semaine plus tard, nous apprenions que Creative Equipment International (CEI), le distributeur américain, faisait une contre-offre, bien plus intéressante. Leurs ambitions ne sont pas de mauvaise augure, mais Pleasance semble plus adapté à la situation. Quant à Escom, la société allemande, fabricante de PC, elle semble être hors-course, dixit les rumeurs prises ça et là à Cologne. Bref, on attend toujours, et la situation devient grave, avec toutes ses tergiversations, Noël 94 se fera sans l'Amiga. Bah, foutu Noël ! La rédac' est en folie, Pleasance est maudit, rien ne va plus.
En attendant, voici donc, en vrac, quelques extraits de lettres reçues dans le mois, envoyées immédiatement et directement à l'intéressé.

«J'aimerais apporter mon soutien à tous les membres de votre journal et en particulier à Farid qui est le seul à penser que SENSIBLE SOCCER est le meilleur jeu de foot (quand tu veux pour une petite série de parties). Mon soutien, je l'apporte aussi à David Pleasance par l'intermédiaire de ces quelques vers que je lui dédie :

Lettre à David

Du Vic 20 à l'Amiga 4000,
Commodore, pour l'instant, est quelque peu fébril,
Mais nul doute qu'à l'échelon mondial,
Un grand boom connaîtra, Amiga International.

Tel un sauveur, l'illustrissime David Pleasance
Qui, je l'espère, procurera encore jouissance
En tapotant nos touches, au cours de longues nuits blanches
Et en remuant énergiquement, nos pads, nos manches.

Des heures durant, ne pouvant m'arrêter
Devant mon écran, sans pouvoir en décoller,
Je m'abandonne gaiement à la plus grande des bécanes,
J'ai nommé principalement, l'Amiga et ses fans.

Dans ce monde sans pitié qu'est la micro,
Les possesseurs de PC rigolent bien haut.
Amigaïstes de tout pays, attendez deux ou trois mois,
Et vous verrez comme c'est inouï, comme l'AMIGA VAINCRA.

Voilà, j'espère que ça vous aura plu et que vous ferez passer ce message au destinataire. Au fait, si Farid voulait (tout en restant très humble) trouver son maître sur SENSIBLE, je vous donne mon numéro de téléphone.»

Patrick Richard (Meaux).

Les amigaphiles sont aussi des poêtes, Patrick le prouve sublimement bien. Quant à Farid, tu le verra au SUPERGAMES. Ca tombe bien puisque nous organisons un méga-tournoi sur SENSIBLE WORLD OF SOCCER (voir p.14). C'est l'occasion rêvée de le battre, non ?

Aïe aïe aïe ! Rien de nouveau, toujours rien d'officiel ! Nous reçevons un nombre considérable d'appels téléphoniques, de courrier et de fax nous posant cette sempiternelle question : «où en sont les négociations ?». Pas de doute, les amigaphiles



ne perdent pas espoir et restent résolument accros à l'Amiga, quoiqu'en disent les mauvaises langues. Idem pour nous, puisque la rubrique continue. Allez-y, faite nous part de votre envie de voir l'Amiga perdurer et ne lâchez plus les éditeurs pour que leurs merveilles figurent aussi, et plus que jamais, dans la logithèque Amiga.

«Salut à tous ! Je vous écris car j'ai préparé pour vous et surtout pour tous les lecteurs d'AC, une liste d'adresses avec les numéros de téléphones (c'est pas sympa ça, hein ?)...» suit une liste complète d'éditeurs. On ne la passe pas par manque de place, mais elle correspond à peu près à celle publiée dans le n°8. N'hésitez-pas à nous contacter pour connaître un numéro, une adresse d'éditeur que vous recherchez. Tout de suite la suite : *«Une fois que Commodore sera racheté par David Pleasance, tout se passera à merveille. Par contre , ce qui me manque, c'est l'adresse de Bullfrog Angleterre car c'est pas normal que THEME PARK sorte sur 3DO et Jaguar (arrrg !) et pas sur CD32, alors que Peter Molyneux, le PDG de Bullfrog l'avait annoncé à la presse anglaise ! Il y a un problème, non ? Pouvez-vous faire quelque chose ?*
Je souhaite que des tas de jeunes et d'adultes fassent comme moi et envoient des milliers de lettres aux éditeurs pour leur dire que l'Amiga n'est pas mort, mais qu'il est bel et bien en bonne santé et qu'il faut continuer à travailler sur cette machine !!!

Francis Sponcet - 15 ans (Briey)

P.S. : Je suis l'un des plus fidèles à l'Amiga depuis déjà 4 ans. Je tiens à ce que tout le monde se mobilise pour que l'on parle de l'Amiga !»

C'est pas mignon tout plein ça ? Bon, alors Francis, THEME PARK sur CD32, ce serait formidable, je suis d'accord. Seulement, c'est l'éternel dilemme : tant que la situation sera aussi douteuse, les développeurs resteront fébriles et s'attarderont sur des plateformes plus prometteuses. Bullfrog pense qu'il n'est pas rentable de proposer THEME PARK sur CD32. Pourtant, c'est certain, un jeu comme celui-là remporterait la faveur d'une floppée de possesseurs de la console. C'est dur, injuste même, mais c'est la dure loi du marché.

«...C'est à vous, Mr Pleasance, et à personne d'autre de montrer pourquoi nous sommes si nombreux à nous battre farouchement pour NOTRE machine (...). Ne refaites pas l'erreur de feu Commodore : n'oubliez jamais que l'Amiga, c'est en quelque sorte nous, les amigafans !»

Arnaud Michaud (Lyon)

Je crois que David Pleasance l'a bien compris, et c'est un peu pour ça que nous le soutenons.

«...qu'on lui (D. Pleasance) donne sa chance, les utilisateurs d'Amiga le soutiendront, comme ils soutiendront également les éditeurs FIDELES. Pour ma part et quoiqu'il arrive, je ne me séparerai jamais de mes deux Amiga (500 et 1200), n'en déplaise à JOYSTICK et MICROKIDS MULTI PC.»

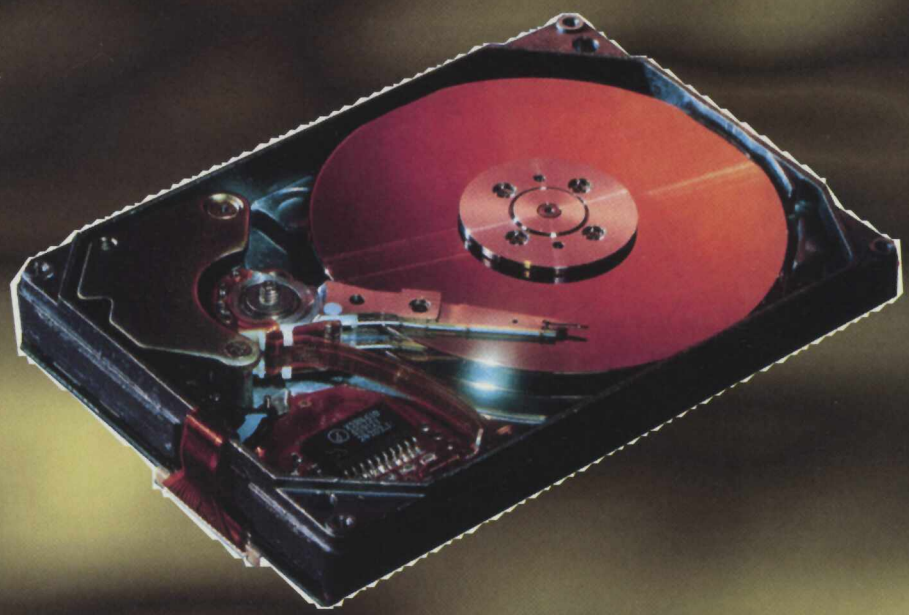
Michel Todeschini (Besançon)

Il est effectivement fort dommage que les magazines les plus influençables contribuent à la mise à mort de l'Amiga. La presse se doit, pour vivre, de suivre le marché et de trouver des lecteurs, mais n'est-ce pas non plus son rôle que d'essayer de changer un tant soit peu le destin ? L'Amiga n'en vaut-il pas la peine ? Humm...

Au mois prochain donc. Nous serons peut-être fixés. Y'en a qui doutent ?

Cyril

Bab MicroCenter



DisqueDurA1200

Kit DR. Disque dur pour A1200, plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide qu'un disque dur 2"1/2 interne classique, notre kit permet d'obtenir les meilleures performances por votre A1200. Laissant votre port PCMCIA libre, vous pourrez toujours connecter votre lecteur CD-Rom ou autre. Contrairement aux modèles utilisant le bus PCMCIA, ce kit est entièrement compatible avec toutes les cartes accélératrices et extensions mémoire. Livré avec notice de montage illstrée, il s'installe aisément. Livré avec 20 Mo de DP et d'images Ham 8, Hotline Gratuite !!!

Kit DR-210 Mo	1.650 frs
Kit DR-260 Mo	1.690 frs
Kit DR-340 Mo	1.890 frs
Kit DR-420 Mo	2.090 frs
Kit DR-540 Mo	2.390 frs
Kit DR-700 Mo	2.790 frs

A retourner à : BabMicroCenter 7, rue de Coursic BP 402 - 64104 Bayonne
Tél : 59593965 - Fax : 59597163

Nom :

Prénom :

Adresse :

CodePosal :

Ville :

Pays :

... **Kit DR à** ..... **frs** .....
... **Kit DR à** ..... **frs** .....
... **Kit DR à** ..... **frs** .....
Total : .....

Règlement : o CB o Mandat o Chèque

CB n° :

Exp le : /

Signature :

La Revue de Presse

La reprise n'est toujours pas officielle et franchement, ça devient lourd, voire insupportable. Tiens, pour la peine on va faire l'impasse sur l'Angleterre. De toutes façons à part tergiverser sur le sujet, il n'y a pas ce mois-ci de textes alléchants. Alors on profite de l'occasion pour vous présenter pêle-mêle les quelques exemplaires de presse européenne Amiga, rapportés de Cologne.

Et oui, c'est au salon de Cologne, le Computer'94, que nous avons repérer quelques échantillons de revues Amiga dont nous ne soupçonnions même pas l'existence. De l'Allemagne à l'Italie, en passant par les Pays-Bas et la Pologne !

AMIGA MAGAZINE, UN TITRE BIEN ORIGINAL

Nous allons commencer par l'Allemagne avec **AMIGA PLUS** : 136 pages plus un disk pour 9.90 DM, soit 32 F environ. Pas franchement de bon goût au niveau mise en page, mais loin d'être inintéressant, AMIGA PLUS est la référence outre-Rhin. Le numéro de décembre (plus récent tu meurs !) propose un dossier complet opposant BRILLIANCE, DPAINT, PPAINT, IMAGINE, REAL 3D et CINEMA 4D... comment ? Mais qu'est-ce que c'est que ce machin, CINEMA 4D là. Renseignements pris, c'est un raytracer qui n'est pas dispo chez nous. Dommage, parce qu'apparemment, c'est le meilleur du genre. Peut-être faut-il en causer deux mots à VITEPRO pour une éventuelle distribution française.



On trouve également le classement des meilleurs matos hardware, des meilleurs utilitaires et jeux. Sachez par exemple, que c'est PERSONAL PAINT 6.0 (toujours pas dispo en France !) qui remporte la palme en matière de graphisme. OCTAMED 5.0 pour la musique, PAGE-STREAM 3 pour la PAO, FINAL WRITER pour le traitement de textes (à quand en France, et en français !), TURBO CALC pour les tableurs, DOPUS 4.0, ADORAGE, CLARISSA, la liste est longue. Côté jeux, pour l'action c'est TURRICAN 3, pour le plateforme c'est MR.NUTZ, pour l'aventure c'est SIMON et pour la simul' c'est GUNSHIP 2000. Sur CD32, le meilleur jeux, selon nos confrères germaniques, c'est PIRATES ! GOLD. Intéressant tout ça.

J'apprends dans ces pages que TURBO CALC 3.0 arrive sous peu. J'espère, non seulement qu'il sera distribué en France, mais aussi qu'il sera au top, parce que sinon ça va chier ! Depuis le temps qu'on attend un bon tableur sur Amiga.

Pour finir, les allemands nous offrent sur trois pages une floppée de photos de femmes nues, tirées (non, pas les nanas !) de divers CD du DP. Ca n'a rien à voir, je vous l'accorde, mais qu'on ne vienne pas me dire qu'AC est trop branché sexe, y'a pire !



En provenance des Pays-bas, **AMIGA MAGAZINE** s'étale sur 92 pages et coûte 7.5 florins, soit 25 balles. En feuilletant le mag, je me suis cru lire A-NEWS. La ressemblance est à s'y méprendre. Dans son look bien sûr, pas dans le texte, A-NEWS ne fait toujours pas de l'hollandais !

C'est en examinant les jeux testés que l'on peut s'apercevoir que notre marché n'est finalement pas si à la traine. Parce que PERIHELION, K240, ELF-MANIA et HIRED GUNS sont, excusez-moi, sortis depuis un bon bout de temps.

AMIGA MAGAZYN (encore une fois !) est un mag polonais. Son prix, tenez-vous bien, 6 F et quelques centimes. Ceci pour 108 pages. Le look du journal est atroce, mais le fond n'a pas l'air trop mal et puis le fait d'écrire en polonais est, ma foi, une idée bien orginale *(NDLR : crétin, va !)*. On y cause, dans ce numéro, (Octobre) de DOPUS 4.10. C'est niveau ludique qu'il y a de quoi rire, en test : SINK OR SWIM, GOB-LINS, BANSHEE (ah quand même !) et STARLORD. Pas de doute, il y a vraiment un énorme décalage temporel entre l'Ouest, nous en fait (NDLR : Merci abruti !), et l'Est, donc eux (NDLR : Faudrait voir à ne pas trop chercher le lecteur quand même !).



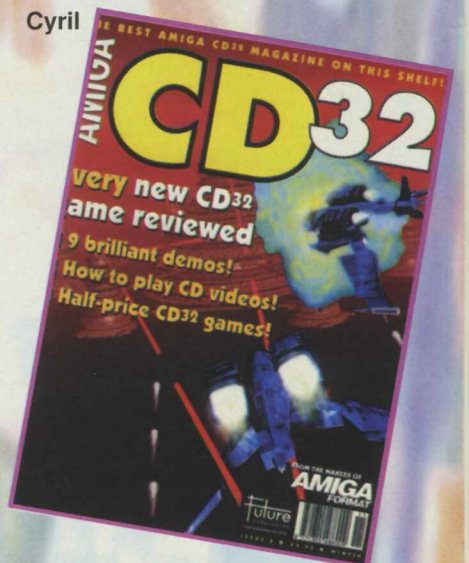
L'Italie, ses pizzas, ses spaguettis, sa tour de piz... et son **AMIGA MAGAZINE** (encore et toujours !). «Adio COMMODORE... bienvenutao AMIGA INTERNATIO-NAL» : oui, toute l'Europe s'intéresse de près au devenir de nos machines et n'hésite pas à anticiper les événements. Mais je vous le répète, rien est aujourd'hui officiel. Prudence donc ! Sur 84 pages, ce mag se veut le number 1 en Italie. VIDEO CREATOR d'Alma-thera est testé de fond en comble dans le numéro d'octobre.



SOIS PAS VACHE AVEC LES ANGLAIS

Bon, j'ai des remords, je vais quand même finir sur l'Angleterre. En réalité, je voulais vous signaler la sortie du numéro d'hiver **AMIGA CD32** (n°2). Je vous en avais brièvement parlé le mois dernier. Ce mag est un véritable catalogue des jeux CD32, ils y sont tous. Quant à l'objectivité, c'est une autre histoire, il y a du sûr et du moins sûr. 4.95 £, soit 42 F environ avec un CD de couverture bourré à craquer de démos jouables. Très fort ! A +...

Cyril



Un Workbench 100 % libre de tout souci, 100 % de Bonheur en 1995

A1200-A600 sur PCMCIA ou Interne

Le DISQUE DUR 990 F

60 Mo 2,5 pouces

Peut être monté en interne

+ 15 Mo de DPublic offert

Ultra-simple à brancher en externe

+ Pack AGA offert

+ Boitier Overdrive offert

Overdrive = Boîtier externe pour disque dur

Formaté,WB3.0 installé, livré avec disquette.(Si 2.0 préciser à la commande)

Amiga CD 32 1190 F

Livré avec **4** jeux : Diggers et Oscar
+Dangerous street +Wing Commander
Cable Péritel, Manette, Alim. et Doc.
CONSOLE CD DE JEUX
LECTEUR DE CD AUDIO
véritable lecteur de compact disc



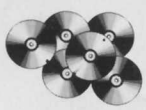
VRAI clavier A4000/CD32 .. 300 F

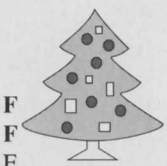
SX-1+ CD 32 2950 Frs

Amiga CD 32 + CD Chronologie du Monde 1290 Frs

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Nigel Mansel CD32	**99 F**	**Chaos Engine CD32**	**99 F**
Diggers/Oscar CD32	**29 F**	**Brian the lion CD32**	**245 F**
Sim City	**149 F**		
Asterix 1 * *educ*	**69 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)

Amiga 600 Disque Dur 60 Mo +15 Mo DP ..... **1990 Frs**

Amiga 1200..... **2790 Frs**

PACK AGA A1200-A4000 *Les 5 logiciels +1 jeu offert*

Logiciels et manuels en Français

Deluxe Paint IV
Programme de dessin

Digita Wordworth
Traitement de texte

Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions

Dennis - Oscar Jeux de plateaux

Jeu disquettes Nigel Mansel AGA Offert

299 F



ATTENDU

PAR TOUS LES POSSESEURS D'A1200 QUI PEUVENT ACHETER UNE CONSOLE D32, 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 TRASFORMER SA CONSOLE EN 1200 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 .... 2950 F

Disquette AGA Nigel Mansel .... 199 F

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**
Manuel AREXX	.....	120 F

Imprimante couleur FARGO PRIMERA

SUBLIMATION thermique La PRIMERA ..... 7890 F

KIT SUBLIMATION ..... 2090 F

La PRIMERA + Le KIT ..... 9980 F

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

DATAFLYER SCSI pour A1200 **850 F**
Utilisez vos périphériques SCSI (jusqu'à 5) en plus de votre disque dur IDE interne



Ne mobilisez pas votre Télévision

Ecran1083/1085 S **1190 F**

Moniteur couleur stéréo

Tous modèles sur demande

PROFIL

Traitement de texte,**C**alculatrice,**A**genda

Gestion de compte familiale ..... **299 F**



Disque dur IDE 60 Mo 2,5 + câble +15 Mo DP..	990 F
Disque dur IDE 80 Mo 2,5 + câble +15 Mo DP..	1490 F
Disque dur IDE 120 Mo 2,5 + câble +15 Mo DP..	1790 F
Disque dur IDE 260 Mo 2,5 + câble +15 Mo DP..	2590 F
Disque dur IDE 340Mo 2,5 + câble +15 Mo DP..	2990 F
Clavier 102 touches PC-AT ..(conseillons clavier A4000)....	250 F
Clavier Amiga 4000/CD 32	300 F
Joypad (Joystick) CD32	130 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

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

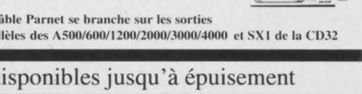
Manuel comprendre et bien exploiter son Amiga **270 F**

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

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

Pour relier 2 amiga entre eux et exploiter les ressources 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 de la CD32

Livré en 48 H

Port offert à partir de 5000 F d'achat

Articles disponibles jusqu'à épuisement

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

PORT | +15 F pour les CD | +40 F pour les logiciels et périphériques | +120 F pour les unités centrales | +200 F par écran

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

INTERDICTION DE JOUER



Avertissement sur l'article.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de cet article. Ne vous tenez pas trop près des pages et évitez de lire cet article si vous êtes en manque de sommeil.

Il est interdit d'interdire ?

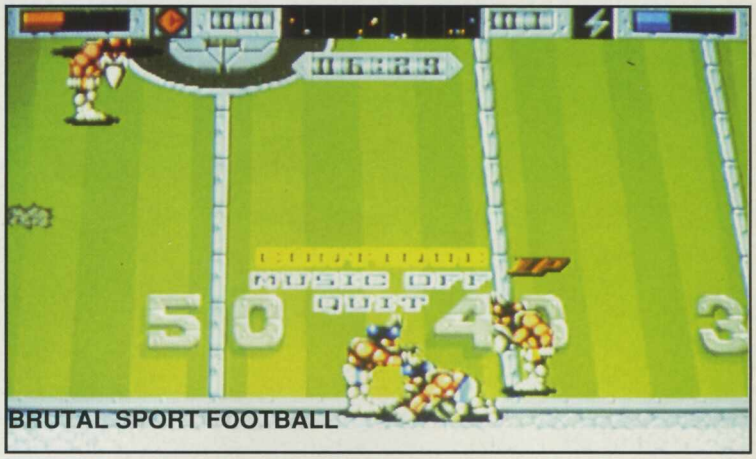
Depuis que les jeux vidéo sont apparus, divers interdits ont suivi, après l'épilepsie et les contres indications ayant rapport avec les flashs et autres lumières (d'abord on ne vous oblige pas à jouer la tronche sur l'écran), depuis quelques temps est apparue une nouvelle interdiction ou plutôt une nouvelle réglementation ayant rapport avec votre petit cerveau, et oui si on vous dit qu'un jeu n'est pas fait pour vous c'est que celui ci peut éventuellement aggraver votre état mental qui est déjà bien avancé dans sa combustion.



L'ELSPA, et puis quoi encore ?

Vous avez déjà du entendre parler de cette association, elle a pour but de protéger les petits êtres que vous êtes, d'abord son véritable nom c'est l'European Leisure Software Publishing Association, rien que par le nom on comprend que c'est pas fait pour être simple. Sérieusement, le but de cette association d'éditeur (Core Design, Team 17, Millenium...), est de fixer l'âge d'utilisation d'un jeu par tranches d'âge, 3 - 10 ans, 11 - 14 ans, 15 - 17 ans et 18 ans et plus, vous noterez qu'à partir de 18 ans vous pouvez tout regarder, tout subir... Le plus étonnant est de regarder de plus près les jeux qui sont estampillés de cette réglementation. La logique ne semble pas être appliquée, voici quelques exemples...

chez certains bambins des crises de destruction évidente... Non sérieusement, faire interdire à des gamins de jouer à BRUTAL SPORT FOOTBALL n'est-ce pas un peu démago-



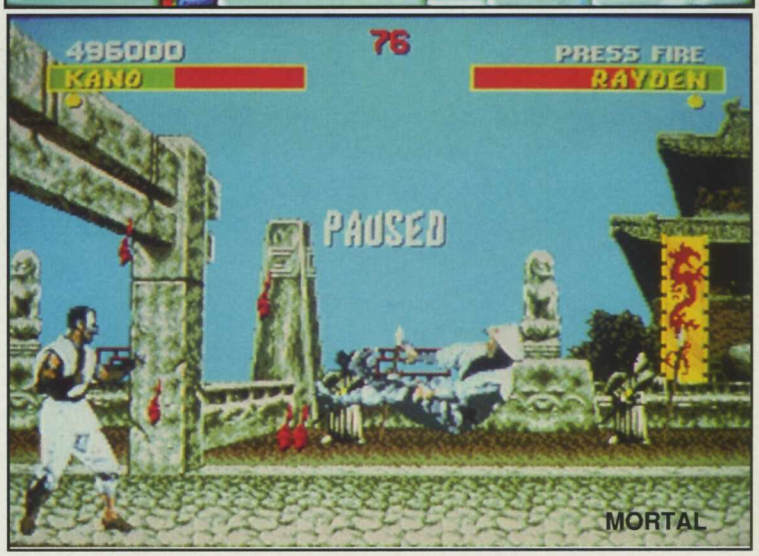
BRUTAL SPORT FOOTBALL

Pourquoi tant de haine ?

Bon commençons par un jeu qui est certes très violent, et d'un réalisme qui pourrait effectivement faire déclencher

gique, j'ai pas souvent vu des gosses de 10 ans lancer des bouteilles sur les joueurs ou frapper d'autres supporters. Dans un autre style, les enfants de 0 à 10 ans n'ont pas le droit de jouer à GLOBAL


GLOBAL EFFECT



MORTAL

EFFECT, et s' ils sont accompagnés c'est possible ? Il est vrai que la gestion du jeu ne peut être prise en compte par un gamin mais si son grand frère ou son père joue avec lui ça ne lui fera pas de mal de voir que l'on peut diriger le monde autrement qu'en y foutant le feu.
Pourtant un enfant pourra plus facilement jouer à un jeu comme SIM CITY qui est légèrement à dominance dictatoriale, BIG BROTHER is back. Oups pardon Mr Allgood, c'est vrai que c'est interdit d'causer l'anglais.
Il existe aussi des jeux qui ont une forte tendance masochiste, comme MORTAL COMBAT, il est interdit au moins de 18 ans celui là, et bien non, la loi ne l'a pas touché, il a eu de la chance. Pourtant il est bien crados comme jeu, et je t'arrache le coeur, et je te brûle...
Sur Amiga les octets ayant rapport de près ou de loin au sexe ne sont pas vraiment courants sauf en DP. Par exemple, il y a maintenant l'incontournable BOMB-X, un jeu plutôt marrant, mais côté hard, sachez que les avertissements se limitent à une annotation «strictement réservé aux adultes». C'est plutôt léger comme interdiction, vous ne trouvez pas que c'est plutôt racoleur. Mais le problème c'est de définir ce qui est malsain : voir une jolie fille de temps en temps ou voir une série de petites culottes toutes les 5 minutes. Les personnes qui régissent ce genre d'interdiction doivent certainement encore croire à la naissance des bébés dans les choux.

Et le sexe alors ?



C'est pas juste...

Vous avez pu voir que les interdictions sont un peu mises n'importe comment, même si on peut penser qu'il y a de longues études et de longues recherches autour de la bonne tenue d'un jeu. Nous interdire de jouer à certains jeux ne nous empêchera pas de voir des scènes violentes que nous proposent les journaux, le cinéma, Ils n'ont pas vu le superbe film d'Oliver Stones, TUEUR NE. Ah si !! il est interdit au - 16 ans, ça n'a pas empêché certaines personnes de devenir fous et de tuer des innocents. Influencer des enfants c'est certes très facile, mais le plus grave c'est peut être aussi le manque de soutient social de la grande majorité des parents, après tout, l'éducation c'est aussi et d'abord la famille.

Bon je vous laisse, on se retrouve le mois prochain avec un reportage sur le Super-Games. Ah oui, une dernière chose, si vous voyez un mec tout en rouge le 24 décembre à minuit, éviter de lui tirer dessus...

DAMIEN BANCAL

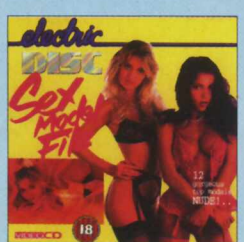
OFFREZ UN CD À VOTRE CONSOLE CD 32 !!

(Extrait de notre Catalogue)

STRICTEMENT
RÉSERVÉ AUX ADULTES



Un CD d'images et d'animations à ne pas mettre dans toutes les mains.
299 F



Un CD vidéo très coquin nécessitant la carte FMV.
399 F



Un CD comprenant des centaines de jeux, DP utilitaires, cliparts, animations, etc...
199 F



Un CD de Karoké de 15 tubes anglosaxons.
399 F



Partez à la rechrche des commandes, dans ce jeu comportant plus de 10000 niveaux.
149 F



Pour les fans de démos et jeux DP.
Le CD de référence pour votre CD 32.
199 F

Frais de Port 20 Frs

PHOENIX-DP • BP 801 64008 PAU Cedex • Tél. 59 82 95 00

• APY PUBLICITÉ • 59 32 96 96 •

AMIGA AU SUPERGAMES

CONCEPT

MEGA - TOURNOI

SENSIBLE WORLD OF SOCCER !

Du 30 novembre au 4 décembre, au SUPERGAMES de la porte de versailles (Paris), toute l'équipe d'Amiga Concept vous attend sur son stand pour vous voir participer au tournoi continu sur le dernier hit de Sensible Sofware : Sensible World of Soccer

Le 1er décembre sur le stand AC John HARE, Co-Concepteur de Sensible World Of Soccer et de Cannon Fodder entre autre, viendra dédicacer les boites de jeux, et vous pourrez lui communiquer vos appréciations...



Sensible WORLD OF SOCCER

NOUVEAUTE :

Après le succès de Sensible Soccer,
SENSIBLE WORLD OF SOCCER RISQUE DE VOUS MARQUER A JAMAIS :







OFFRE SPECIALE
248 Frs
+ port

EN CADEAU : 1 Tapis - Souris + 1 Démo jouable de premier Manager 3 (Gremlin)

- OUI, je souhaite recevoir ce tout nouveau hit en puissance de Sensible Software : SENSIBLE WORLD OF SOCCER. En cadeau, je recevrais un tapis souris et une démo jouable du dernier né de chez GREMLIN : PREMIER MANAGER 3.

- En ce qui concerne les frais de port, c'est moi qui choisi la formule :

☐ 20 Frs, en courrier normal
☐ 35 Frs, en courrier recommandé

- Je joins donc un : ☐ chèque ☐ mandat (à l'ordre d'Amiga Concept), de ..... Frs (248 Frs + frais de port)

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ PAYS : _____
TELEPHONE : (Facultatif) : _____ SIGNATURE :

MEGARACE :

Une nouvelle ère pour la CD32 ?

WORK IN PROGRESS

CRYO



Numéro 1 des ventes aux charts américains pendant près de 5 mois avec la version PC, MEGARACE débarque enfin sur CD32 après plusieurs mois de retard. L'adaptation sur Amiga va t-elle s'engager dans la lignée des produits - trop rares - qui exploitent vraiment les capacités de la machine ?



Pour le «work in Progress» de ce numéro spécial des fêtes de fin d'année, je me suis rendu, pour vous et en exclusivité interplanétaire, chez l'éditeur français CRYO (cocorico !). Vous devez encore vous souvenir de leur dernière création en date sur Amiga, un jeu qui a dû faire passer de longues nuits blanches à certains, que dis-je, à beaucoup d'entre vous, moi le premier ! Je veux parler de DUNE 2. C'est vrai, on aurait souhaité plus de titres de leur part sur notre bécane mais apparemment ils se réservent par rapport à l'actualité de COMMODORE. Si la politique marketing de l'Amiga repart et se fait sensiblement remarquer, CRYO envisage de voir l'avenir sous un tout autre jour, ce qui nous laissera espérer des conversions de logiciels tels que LOST EDEN (...). Mais revenons à la source de ce dossier, c'est à dire MEGARACE sur CD32...

RETARD rimerait-il avec OPTIMISATION ?

Ce jeu a été l'un des plus attendus sur CD32 à la rentrée des «grandes vacances», c'est à dire en septembre, mais pour des raisons techniques que vous allez vite comprendre le jeu ne sortira pas avant la fin du mois de décembre. En effet, une seule personne travaille d'arrache-pied, depuis maintenant un an, sur cette conversion optimisée : Lionel Guillang, 27 ans (cf. photo pour les demoiselles), fidèle apôtre de la secte Amiga depuis ses débuts, a même entamé son apprentissage de la programmation sur C64, c'est dire qu'on peut lui faire confiance. Pour expliquer d'autant plus le retard pris par cette conversion, Lionel nous a avoué que le transfert seul des 40.000 images, nécéssaires au logiciel, lui a pris plus de 5 mois. Durant tout ce temps, les images ont été optimisées sur une palette de couleurs beaucoup plus importante que sur PC, mais je reviendrais sur ce point dans le chapitre de comparaison avec les versions d'autres plateformes (sur PC en l'occurence).

Un autre problème s'est posé : l'adaptation du logiciel était initialement prévue sur 2 CD mais COMMODORE (bientôt AMIGA INTERNATIONAL, on l'espère) a manifesté son voeu de commercialiser le logiciel avec ses prochaines CD32, ce qui parait d'un point de vue marketing, beaucoup plus plausible que d'offrir avec la console un jeu tel que DANGEROUS STREET qui ne reflète en rien les possibilités de l'engin. Pour une question d'économie peut-être, «va savoir, Charles !», COMMODORE a insisté pour que le logiciel ne prenne qu'un seul CD... Il a donc fallu reconsidérer la question au niveau de la conversion et comme vous pouvez l'imaginer, cela n'a pas été sans concession. Au final, rassurez-vous, vous ne perdrez pas grand chose. Enfin si, quand-même, puisque la version finale, qui devait être constituée de 2 niveaux comme sur les versions PC et 3DO, n'en comportera plus qu'un seul (le plus difficile qui correspond au deuxième) : il est composé de 14 circuits, tous plus beaux les uns que les autres avec en plus 2 circuits de bonus. Mais en prime, vous avez un mode ENTRAINEMENT qui remplace en fait le niveau 1, des versions PC et 3DO, qui était considéré comme trop facile : celui-ci propose 8 circuits pour que vous puissiez vous faire la main.

H.U.G.O.T

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

Vente par correspondance uniquement

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

Achat et Vente de Matériel D'OCCASION !!

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)

DISPONIBLE !
AMIGA 600 : 1050 FTTC
AMIGA 500 : 1190 FTTC
AMIGA 500+ : 1250 FTTC

Disponible MONITEURS

1083 S	1690 Frs
1084 ou 1085	1290 Frs
1934	1890 Frs
1438 autoscan	3090 Frs

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

LECTEURS

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

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 KO AVEC HORLOGE	**279 Frs**
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	1175 Frs
HD 120 Mo	1690 Frs
HD 210 Mo	2090 Frs

C'est du délire !
Interne 3"5

HD 120 Mo	1350 Frs
HD 260 Mo	1550 Frs
HD 350 Mo	1690 Frs
HD 420 Mo	1890 Frs
HD 540 Mo	2450 Frs

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

BUDGET FAMILIAL	279 Frs
EXCELLENCE	590 Frs
FINALCOPY II (Promo)	790 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
STYLO 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

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	1390 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

IMPRIMANTES

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

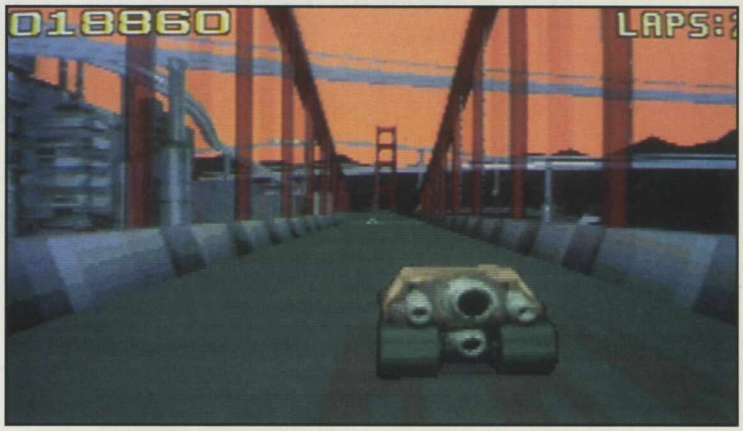
DESIGNATION	QTÉ	MONTANT
Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires	Total :	

WORK IN PROGRESS

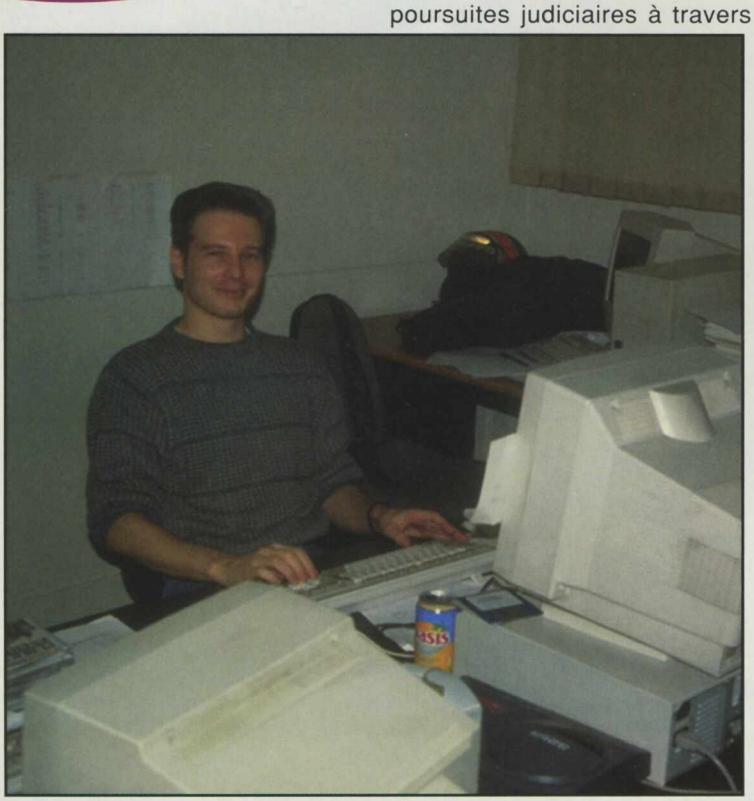
CRYO

MEGARACE, C'EST QUOI AU JUSTE LE PRINCIPE ?

Dans un temps futur, des gangs motorisés sévissent un peu partout dans le pays (où vous vous trouvez), terrorisant la population. MEGARACE est un reality-show télévisé qui offre au public la possibilité de se venger de ces gangs. Pour les initiés, sachez que le reality-show est fondé sur un principe de réalité du spectacle, comme son nom l'indique ; cela signifie que tout ce qui s'y passe implique réellement le ou les participants. C'est d'ailleurs un genre d'émission qui prolifére dangereusement aux USA, avec notamment des retransmissions de procès à scandales, des poursuites judiciaires à travers toute la ville, etc... tout ceci se déroulant bien sûr en direct. J'ai dit «...dangereusement...» car ces émissions risquent inévitablement un jour d'arriver à un déroulement équivalent de celui de MEGARACE où il s'agit, en fait, non pas de finir les courses en tête, mais de les finir tout court ; vous aurez au moins eu le mérite de sauver votre peau.

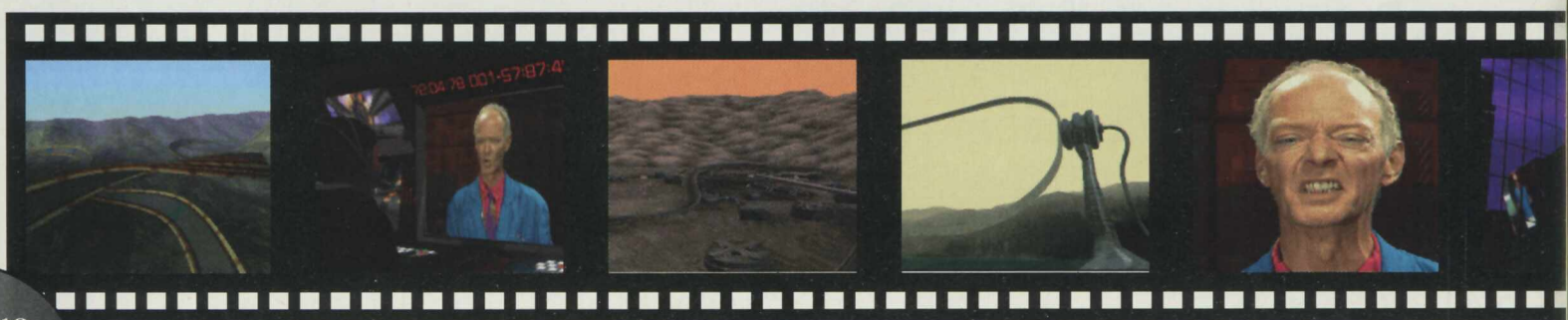






Le jeu est d'autant plus intéressant qu'il donne vraiment l'impression de regarder une émission télévisée. C'est un principe hérité de la 3DO où il n'est pas rare de passer d'avantage son temps à regarder les séquences vidéo que de participer à l'action même du jeu. Ici, un présentateur commente vos exploits entre chaque étape de votre périlleuse aventure. Les discours digitalisés sont en anglais, il n'y a pas de francisation prévue mais un sous-titrage en français est disponible pour tous ceux qui sont encore allergiques à la langue de Shakespeare. Au niveau graphique, tous les décors du jeu ont été précalculés sous 3D Studio (comme d'hab et pourtant avec Lightwave...), générés en vectoriel - en 3D réelle - puis projetés en bitmap à l'écran : l'effet est total, on se croirait mouvant dans le paysage.

Pour le déroulement du jeu en lui-même, un mode practice (entrainement) dispose de 8 circuits tandis que la course (seul niveau disponible) en propose 16 dont 2 de bonus et pour nourrir le spectacle, vous aurez le choix entre 8 engins destructeurs aux caractéristiques bien spécifiques (armement, vitesse, maniabilité...). Sur le bitume de vos parcours, des marquages, du style bonus, interfèrent sur la maniabilité de votre engin armé jusqu'aux dents : les H vous bouffent des points, les flèches en avant vous boostent, les pointillets aimantent la voiture sur une certaine trajectoire, les vagues vous font partir en tête à queue, etc...



LE FACE A FACE ETERNELLEMENT RENOUVELABLE : AMIGA contre PC

Tout le problème est de savoir si les possesseurs de CD32 ont encore une fois été laisés par une conversion d'un intérêt inférieur à celui de la version PC, ou bien si l'adaptation a été suffisamment optimisée pour nous permettre d'affirmer qu'elle exploite le maximum de la machine.



LES GRAPHS :

Les images et animations ont été converties à partir de la version PC mais Lionnel, le programmeur attaché à ce projet, nous a confirmé que les graphismes étaient beaucoup plus beaux sur la version CD32 ! «Comment se faisse !», me direz-vous ? Et bien, simplement parce que sur PC, les images (en 256 couleurs comme sur CD32) ont une palette de 262.000 teintes seulement alors que sur CD32 elle est de 16,8 millions ! Comme nous le précise Lionel, la différence de qualité provient aussi, bien évidemment, du hard même de l'Amiga qui affiche des pixels bien ronds contrairement au PC qui rend des carrés.
1 bon point donc pour la CD32.

L'ANIM :

Sur le circuit, en vitesse de croisière normale, la CD32 affiche 15 images/seconde et 30 en mode boost !!! Sur un PC 486 DX 33 seulement 12 i/s en mode normal et pas plus de 15 i/s avec le boost. La CD32 écrase littéralement son adversaire ! (A noter que sur 3DO, avec des graphs en 32000 couleurs - hum ! - le boost plafonne à 18 i/s)
2ème bon point donc pour la CD32.

LA BANDE SON :

3ème bon point pour la CD32 puisque, outre la qualité sonore indéniable, sa version comprend 400 ko de bruitages (comme sur la version 3DO) contre seulement 60 ko sur PC.

La conclusion est donc facile : si MEGARACE sur PC, avec des caractéristiques inférieures à la version Amiga, a été un hit en puissance durant des mois, le logiciel risque d'en marquer plus d'un sur CD32. Alors si vous possédez la console et que vous ayez déjà réservé votre budget de fin d'année à des jeux comme PINBALL ILLUSIONS ou SUPER STARDUST, il va p't-être falloir y prévoir aussi MEGARACE, mais pour ça vous vous ferez votre propre idée à l'occasion du prochain numéro d'AC où le test y figurera ! D'ici là, méditez-bien sur la chose.

IMRÉ

EDITEUR : CRYO
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE
FORMAT : CD32
DISPO : NOEL 94



DREAM GAMES

Enfin, voici le club d'échanges dont vous rêviez !!!

Nouveau : consultez notre catalogue sur votre minitel
3615 ALL GAMES*DREAM GAMES (2,19 F min)
La mise en route du service minitel s'est faite avec un peu de retard début novembre mais il est maintenant pleinement opérationnel.

Vous trouvez les jeux trop chers, nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à 55 FF / 300 FB.
De plus, en cette période de fêtes, le nombre de bons jeux est tellement important que l'on ne sait pas lesquels acheter. Grâce à notre système d'échanges, vous avez la possibilité d'essayer un jeu pendant une période allant jusqu'à un mois ce qui vous permet ensuite de décider, en connaissance de cause, s'il mérite d'être acheté.

L'Amiga n'est pas mort, la preuve en est le nombre de jeux sortant en cette fin d'année. Les plus gâtés seront sans conteste ceux qui ont soutenu l'Amiga en achetant un A1200 (et d'autant plus s'ils ont un disque dur) mais les autres sont loin d'être oubliés, voir la liste de jeux ci-dessous.

Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés :

A500 / A600 / A1200 :
Apydia, Arcade pool EC9/AGA, Banshee VF AGA, Beneath a steel sky VF, Benefactor, D-day VF, Carton rouge VF, Darkmere VF, Detroit VF, Fields of glory VF AGA, Fifa international soccer VF, Heimdall 2 VF EC9/AGA, Ishar 3 VF, James Pond 3 AGA, Kid chaos, King's quest VI VF, Overlord VF, PGA european tour, Pinball illusions AGA, Putty squad AGA, Reunion AGA, Rise of the robots, Robinson's requiem VF, Ruff'n'tumble, Sierra soccer VF, Skeleton crew AGA, Star Trek 25th VF AGA, Super stardust AGA, Theme park VF AGA, Tower assault EC9/AGA, UFO VF AGA, Universe VF et dès leur sortie : Aladdin AGA, All terrain racing, Cannon fodder 2, Dragonstone, Flight of the amazon queen, Football glory, Jungle strike, Lemmings 3, Le roi lion AGA, Mortal Kombat 2, Sensible golf, Sensible world of soccer, Sim city 2000, T.F.X
CD 32 :
Guardian, James Pond 3, Litil divil, Nick Faldo's golf, Rise of the robots, Ultimate body blows et dès leur sortie : Cyberwar, Lost eden, Megarace, T.F.X, Tower assault.

L'inscription pour un an coûte 400 FF / 2400 FB. Chaque échange coûte ensuite 55 FF / 300 FB. Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste constamment remise à jour et comprenant plus de 70 titres. Tous nos jeux sont des originaux. Soutenez l'Amiga, achetez les jeux, ne piratez pas.

NOUVEAU : chaque mois, vous recevrez gratuitement une sélection de démos et/ou de sharewares que vous trouverez sur notre disquette catalogue.

CADEAU : les démos jouables de Dragonstone, Football glory, Putty squad AGA, Valhalla plus un jeu surprise à tout nouvel inscrit durant le mois de décembre. CD 32 : Un CD de 16 démos (dont Guardian) + une sélection des meilleurs sharewares aux 10 premiers inscrits de décembre.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :
DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
France : Tél : 19 32 69 84 04 10
Belgique : Tél : 069 84 04 10

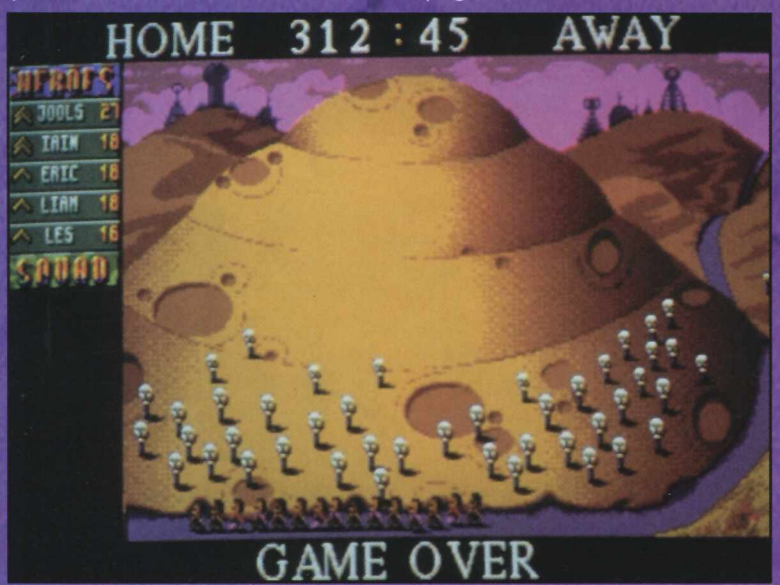
Paiement par chèque postal, bancaire ou par mandat-poste.

Pour plus de renseignements, écrivez ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre disquette catalogue sur laquelle vous trouverez la liste complète des jeux ainsi que celle des solutions, aides de jeux et sharewares que nous vous proposons.

CANNON FODDER 2

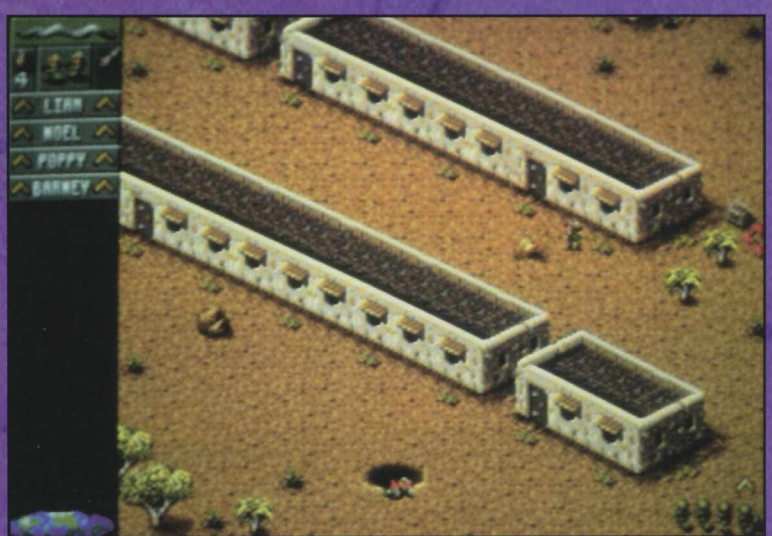


Et bien chers lecteurs, j'ai l'honneur de vous annoncer que CANNON FODDER 2 arrive à grands pas ! Je suis sûr que vous êtes très impatients de savoir comment se présente le deuxième volet... Vous vous souvenez sans doute du premier, avec ses 24 missions délirantes et passionnantes et toujours avec cette facheuse envie de mitrailler les ennemis avec autant de sang froid. On parle parfois de la violence dans les jeux vidéo, mais CANNON nous procure tellement de plaisir... Alors ce n'est vraiment pas cela qui va nous faire lacher la souris avec répugnance... Bon, ceci étant dit, parlons dés maintenant des nouveautés de cette suite. Des nouveautés, il n'y en a pas beaucoup, juste une nouvelle musique, de nouveaux décors et quelques retouches... Tout d'abord, on pourra voir après la belle rose rouge comme présentation, une bien grosse grenade, pour faire plus vilain. Aussi, après la petite dune verte en guise d'emplacement de tombes, nous voilà avec stupéfaction avec une petite dune version «space», genre planète du système solaire... Vous inquiétez pas, l'équipe de SENSIBLE n'a pas pété les plombs, il y a une explication. Et bien oui, quand vous arriverez à la mission 4, vous vous retrouverez dans l'espace ! Avec des superbes extra-terrestres armés jusqu'aux dents, des yeux flottants dans les airs pour remplacer les petits oiseaux, et avec une atmosphère digne de STAR WARS ! En fait, le changement majeur de cette suite sont les nouveaux décors, ils sont originaux et très bien réalisés graphiquement. Un autre exemple, à partir de la mission 5, vous aurez le droit à l'époque médiévale... Mais attention, vous n'allez pas vous en tirer comme ça, la difficulté est bien plus accrue. Les ennemis tirent plus loin et avec une forte précision. Alors ne vous énervez pas les mordus de CANNON, vous en aurez des pertes humaines ! D'ailleurs, ce ne sont plus des tombes que vous verrez, mais des têtes de mort plantées sur des pieux, avec un bandeau sur leurs crânes pour le grade... C'est vrai que ça rend perplexe quand on a connu le premier. Quand une navette spatiale vient vous chercher à la fin de la mission 3, où quand vous tombez contre des chevaliers aux yeux rouges et munis de boucliers en ferraille dans la mission 5, c'est plutôt nouveau... Bref, CANNON FODDER 2 est aussi bien réussi que le premier volet, et nous apporte toujours autant de plaisir à y jouer sans cesse, et ici, avec de nouvelles missions prenantes et délirantes.









SORTIE : NOEL
PREVU : tous les Amiga et plus tard, sur CD32
EDITEUR : VIRGIN

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

500 AMIGA 500 +

Elfmania	129,00 Fr	Oscar	159,00 Fr
Entity	69,00 Fr	Perihelion	169,00 Fr
Excellent Games	19500 Fr	Prime Mover	109,00 Fr
Fire and Ice	159,00 Fr	Second Samourai	109,00 Fr
Fury of the Furries	145,00 Fr	Seek & Destroy	109,00 Fr
Globdule	109,00 Fr	Sensible Soccer	139,00 Fr
Goal	185,00 Fr	Sim City Deluxe	175,00 Fr
Grandslam Clas.	105,00 Fr	Sim Life	189,00 Fr
Heimdall 2	185,00 Fr	Skidmarks	150,00 Fr
Hired Guns	179,00 Fr	Space Hulk	175,00 Fr
Inno. Until Caught	169,00 Fr	Stardust	90,00 Fr
Ishar 2	169,00 Fr	Strategies	159,00 Fr
Ishar 3	175,00 Fr	Syndicate	165,00 Fr
Jump	109,00 Fr	Total Carnage	159,00 Fr
Kid Pix	119,00 Fr	The Patrician	159,00 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

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

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 : .....

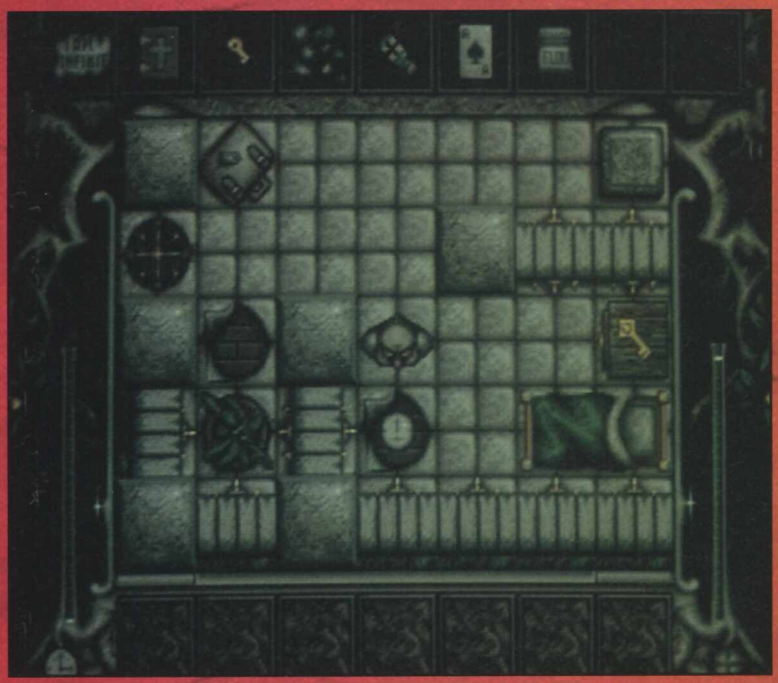
PRODUITS COMMANDÉS	MACHINE	QTÉ	PRIX UNITAIRE	SOUS - TOTAL

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.

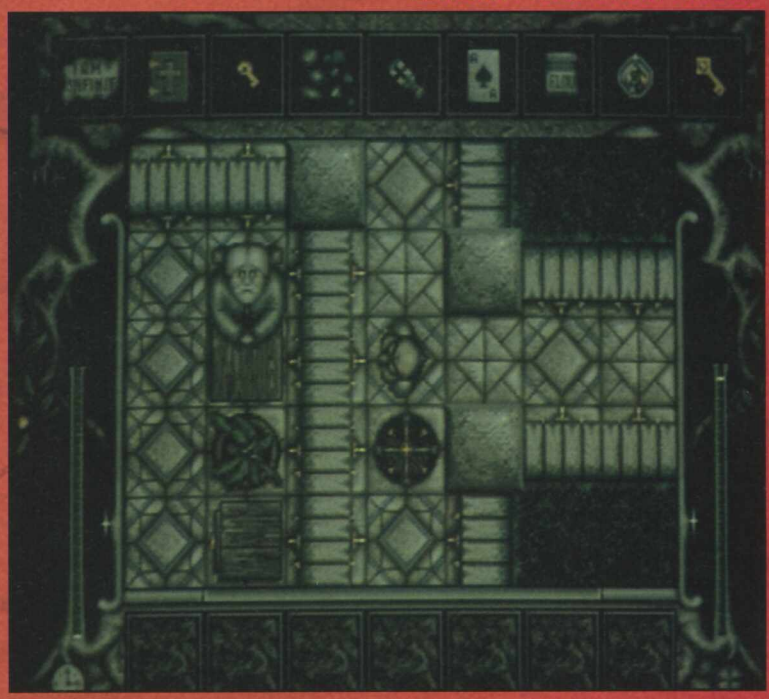
PREVIEW

VALHALLA BEFORE THE WAR



Depuis de longues années, le Lord of Infinity était jaloux de la réussite de son frère Garamond, le roi de Valhalla. Vous devez découvrir comment le Lord souhaite se débarrasser de son frère et essayer de contrecarrer ses projets. La tâche ne sera pas simple, car dans cette nouvelle version de nombreuses modifications ont été apportées. Initialement VALHALLA devait sortir en version budget avec deux niveaux d'aventure seulement. A présent il s'agit d'une version complète (donc un prix revu à la hausse, un peu moins de 300 francs) avec quatre niveaux. D'autres modifs sont également à prévoir : votre personnage parle et son vocabulaire se verra enrichi de 1000 mots nouveaux. une fonction sauvegarde a également été créée. Fini le chargement lourd (6 disquettes) à vous les joies du disk dur. Enfin, toute une panoplie de petits trucs qui rendront ce jeu très intéressant. Cette version de VALHALLA BEFORE THE WAR a été entamée en août 1994 et ne verra le jour qu'en janvier 1995 (sur support Amiga, bien sûr). Si toutefois Vulcan Software respecte ses engagements. On ne sait jamais à quoi s'en tenir avec eux.

PREVU SUR : A500
SORTIE : JANVIER 1995
EDITEUR : VULCAN SOFTWARE



PREVIEW

AKIRA

Qui ne connaît pas Akira, l'un des héros les plus célèbres que l'on puisse trouver dans les mangas (vous savez, les BD au format de poche vendues par millions au Japon) ? La célébrité a poussé ce personnage à sortir de ses planches pour être animé dans un film qui a remporté un immense succès.

Le jeu est décomposé en 20 parties plus ou moins différentes se déroulant dans l'ex-tokyo, rebaptisé Neo-Tokyo, dans un univers post-apocalyptique. Toutes les scènes importantes du film ont été adaptées, pour votre plus grand plaisir, par des séquences du type arcade très variées.



Sur votre moto, vous parcourerez Neo-Tokyo en vue du dessus ou en vue de côté selon le niveau, vous visiterez des décors et tirerez sur tout ce qui bouge dans des sections plateformes. Des séquences à la SPACE HARRIER seront à priori présentes, mais on en sait encore pas des masses.



La séquence du rêve sera adaptée sous la forme d'un jeu de plateformes psyché avec pour second rôle l'ours Teddy.

Tout ce que vous verrez dans le jeu sera tiré du film : les musiques, les sons et, bien entendu, des graphismes intermédiaires tirés des anims. La version disk sera agrémentée d'une séquence d'ouverture et de fin digne du chef d'oeuvre, quant à la version CD32, elle comportera, entre chaque niveau, des scènes animées du film (ça promet).

Maintenant, pour parler des scrollings, des animations et de la jouabilité, il n'y a pas grand chose à dire : la seule chose qu'on ait pour travailler, ce sont des photos d'écrans. Alors, on va faire comme vous, on va attendre la version définitive !

PREVU SUR :
Tout Amiga et CD32
DISPO : Janvier 95
EDITEUR : ICE

Le TOP du DP

3 logiciels pour 49 francs
6 logiciels pour 89 francs
10 logiciels pour 119 francs

+ 1 jeu surprise en cadeau

3615 SPIDER Tout y est !

La sélection DP du mois

ACTION

CYBERTECH CORP
Éliminez la vermine qui infeste les couloirs de ce superbe clone de Alien Breed, soyez sans pitié.
Amiga 1200 uniquement



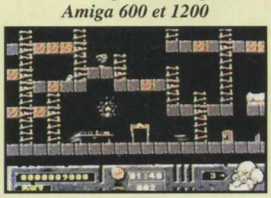
PERPETUAL CRAZE
Deux joueurs s'affrontent dans ce superbe Beat'em up digne des meilleurs jeux du genre.
Amiga 1200 uniquement



DERRING DO
Ramassez les cerises et éliminez les ennemis à coups de pommes. C'est délirant et très speed.
Amiga 600 et 1200



Dr STRANGE
Les blobs craignent les coups de pioche, alors n'en épargnez aucun et remplissez vos poches.
Amiga 600 et 1200

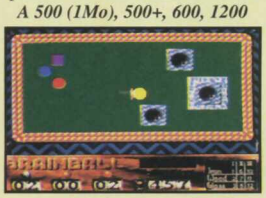


RAID 4
Action pure pour le dernier volet de ce célèbre shoot'em up. Qualité requise, des réflexes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



RÉFLEXION

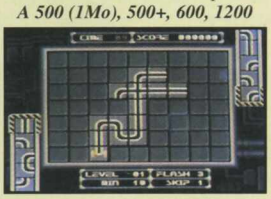
BRAINBALL
Doigté et patience sont les deux seuls mots d'ordre pour réussir à pousser les boules dans les trous.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



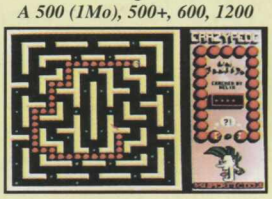
SLIDE IT 2
Rassemblez les pièces semblables en évitant les nombreux pièges et en utilisant les télétransporteurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



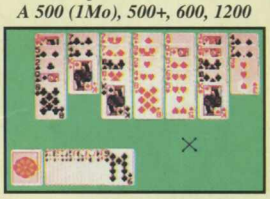
PIPELINER
2 heures de yoga sont nécessaires avant chaque partie pour venir à bout de cette version de Pipeline.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



CRAZYPEDE
C'est le jeu classique du serpent qui ne doit pas mordre sa queue, revu et corrigé avec brio.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

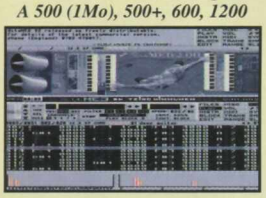


GOLF
Un nom original pour ce jeu de solitaire très complet qui plaira à tous les passionnés de cartes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

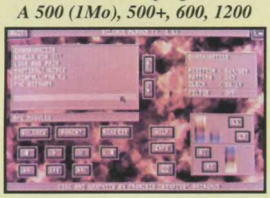


UTILITAIRE

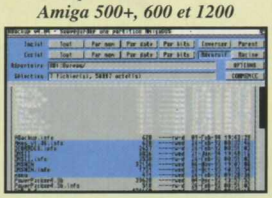
OCTAMED 2.0
Version shareware de ce super tracker, une excellente gestion Midi et des outils très complets.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



SILENCE PLAYER 2.1
Enfin, un player de modules Protracker simple et beau à la fois, merci Monsieur le programmeur.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



A BACKUP 4.04
Un bon programme en français qui permet de faire un backup de son disque dur très facilement.
Amiga 500+, 600 et 1200



ÉROTIQUE

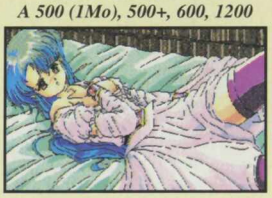
EROTIC MANIA
Cinq nouvelles images de jeunes filles pleines de charmes.
Réservé aux adultes
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X MANIA
Cinq images plus osées à ne pas laisser entre toutes les mains.
Réservé aux adultes
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



MANGAS
Douze Mangas tirés de BD érotiques japonaises.
Réservé aux adultes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



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

3615 SPIDER

Vous pouvez également les commander et recevoir vos logiciels + le jeu offert en moins de 3 jours en renvoyant le bon de commande à l'adresse indiquée.

F.I. 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 ——— NOM : _____
○ Chèque ——— N° de carte : _ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _
○ Mandat ——— 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							

SHADOW FIGHTER





Gremlin tardait à nous pondre un beat'em-up. On l'a enfin eu : dégagez ça va exploser !!!

SHADOW FIGHTER ou le combattant de l'ombre : soyez sûrs que ce jeu n'y restera pas beaucoup (à l'ombre bien entendu). Il est digne de figurer parmi les plus grands. Il faudrait lui dresser une stelle afin de l'immortaliser. Envoyez vos lettres de remerciements à Gremlin, car il le mérite réellement. Tant de louanges, et dire que nous n'avons eu entre les mains que la version démo, comportant 6 personnages, 5 lieux de combats, 4 options, 3, 2, 1, partez !!!

Le «tournoi de l'ombre» (et non pas de Londres), non reconnu et interdit par la loi (n'est-ce pas Charlie) met aux prises chaque année les plus grands experts en arts martiaux. Chaque combattant se bat pour son intérêt personnel, dans le but de remporter le tournoi. Tous les pays se succèdent et les combats vont bientôt commencer. Tout combattant a son terrain de prédilection, affrontez-le sur terrain neutre, conseil d'ami. La version définitive sera tout à fait démente. Il y aura 4 modes de combats différents : facile, normal, dur, et arcade. Pour vous faciliter la vie, Gremlin a intégré dans le jeu des coups spéciaux, ainsi que des armes spécifiques à chaque combattant : Le nuncha-ku pour Lee Chen, la crinière pour Ran, le coup de pied à distance pour Rey... Si vous perdez un match lors du tournoi, vous aurez trois chances pour changer de combattants ou pour persévérer dans le match. Après il sera trop tard, vous retomberez dans l'ombre et attendrez le prochain tournoi (vous recommencez simplement la partie, bah oui, quoi !). Ce jeu sera disponible en 80 couleurs sur A500/600 et 256 couleurs sur AGA. Les backgrounds seront animés et le scrolling encore plus fluide (c'est dire ce qui nous attend). Les sons et musiques seront surmultipliés (une musique différente pour chaque endroit et pour chaque combattant). 16 protagonistes différents plus SHADOW FIGHTER, le maître des maîtres (peut-être 28 si on se fit à la démo). Environ 25 coups différents pour chaque gars, environ 4 coups spéciaux par tête de pipe (avec possibilité de brûler ou d'électrocuter votre adversaire), certains personnages pourront rebondir, s'accrocher aux parois, disparaître et réapparaître à tout moment... En attendant rangez votre joystick dans un endroit sûr, on ne sait jamais...

SORTIE : janvier/février 95
PREVU : Tout Amiga
EDITEUR : GREMLIN



ZONKED

PREVIEW



Renouveller les genres, ça va être de plus en plus compliqué, et en particulier pour le jeu de réflexion ! Pourtant Psygnosis s'est apparemment donné un mot d'ordre : trouver un système prise de tête assez complexe, ou qui peut être rendu complexe, et surtout, qui n'a jamais été utilisé auparavant. J'ai beau chercher dans mes relents de souvenirs de «vieux briscart» des jeux vidéos... vraiment je crois qu'ils ont réussi. Il s'agit d'aider un paumé à retrouver la sortie des niveaux (120 au total) et le truc original, c'est que le sol a été transformé en gruyère. Il vous faudra donc à l'aide de cubes qui traînent dans les coins, boucher les trous ! Le problème c'est que les cubes ne sont pas tous du même poids, certains sont radioactifs (ils ne faut pas trop traîner à côté), d'autres glacés (une fois poussés, ils continuent leur chemin jusqu'à un obstacle)... Vous trouverez également des aimants pour utiliser sur les bouche-trous, et il suffira alors de les mettre à côté d'un bloc électrique pour qu'il y ait un effet «d'aimant du même pôle» qui se produise... C'est plein de petites trouvailles qui rendent vraiment le jeu intéressant sans pour autant le rendre infaisable. Malheureusement la réalisation qui est loin d'être mirobolante en repoussera plus d'un. On reconnaîtra les vrais amateurs du genre, ceux qui sont capables de rester des heures dessus pour résoudre un problème (de toute façon pas de risque d'épilepsie dans ce genre de jeu, n'est-ce pas Damien !).

EDITEUR : Psygnosis
DATE DE SORTIE : décembre
SUPPORTS PREVUS : Tous les Amiga



PREMIER MAIL ORDER

	AM	
A320 Airbus (USA)	229	
A320 Airbus (Europe)	229	
Air Bucks 1.2	229	VF
Air Force Commander	199	VF
Aladdin	**A1200 199**	
Alien Breed 2	A500 149	NF
Alien Breed 2	A1200 199	NF
Alien Olympics	A500/CD32 199	
All Terrain Racer	179	NF
All Terrain Racer	A1200/CD32 199	NF
Ambermoon	199	
Arabian Knights	A500/CD32 99	
Arcade Pool	89	NF
Arcade Pool	CD32 129	NF
Archer Macleans Pool	129	
Armourgeddon 2 - Codename Hellfire	199	
A Train	129	
Banshee	A1200/CD32 199	NF
Beau Jolly Compilation	269	
Beneath A Steel Sky	**229**	
Beneath A Steel Sky	CD32 199	
Bloodnet	199	
Body Blows Galactic	A1200 AUSSI 159	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199	NF
Brutal Sports Football	A500/CD32 159	
Bubba & Stix/Premiere	CD32 139	
Bump N Burn	179	
Caesar Deluxe	129	
Cannon Fodder	229	
Cannon Fodder	CD32 199	
Cannon Fodder 2	**199**	
Cannon Fodder & Settlers & Chaos Engine & T2	**199**	
Championship Manager End of Season Data Disk	129	
Championship Manager '93	169	
Championship Manager CompendiumA1200	179	
Chaos Engine	A500/CD32 149	
Chuck Rock 1 & 2	CD32 139	
Civilisation	A1200 159	NF
Classic Collection - Delphine	**199**	
Classic Collection - Lucas Arts	**199**	
Club Football - The Manager	199	NF
Cohort 2	199	VF
Combat Air Patrol	**99**	
Combat Classics 3	229	
Crystal Dragon	199	
Cyberspace	229	
D Day 6 Juin - Jeu de Guerre et de Strategie	269	VF
Dark Seed	CD32 229	
Dawn Patrol	**229**	
Deluxe Paint 4	A500/A1200 549	
Detroit	A500/A1200 229	VF

	AM	
Dogfight	**129**	**NF**
Dragonstone	A1200/CD32 229	
Dreamweb	A500/A1200/CD32 229	
Dune	129	
Dune 2	199	VF
Dungeonmaster 2	A500/A1200 229	
Elite 2 (Frontier)	**249**	
Elite 2 (Frontier)	CD32 199	
Embryo	A500/CD32 179	
Empire Soccer 1994	199	
Evasive Action	199	
Excellent Games	249	NF
Extractors	CD32 269	
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	NF
Flashback	189	
Flight Simulator 2	229	VF
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	
Football Glory	**A500/A1200 179**	
Formula One Grand Prix	129	
Frontlines	229	
Goal	159	
Goblins 3	249	
Graham Gooch Cricket	199	
Guardian	CD32 199	
Gunship 2000 (1 Meg)	129	
Hannibal	199	
Heart of China	129	
Heimdall 2	A500/A1200 149	NF
History Line (1914-1918)	199	
Impossible Mission	**A500/A1200/CD32 199**	**NF**
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199	
Inferno	CD32 199	
International Open Golf Championship	179	
International Rugby Challenge	189	
Jetstrike	A1200/CD32 199	
Jimmy Connors-Great Courts 2	89	
Jimmy White's Snooker	129	
Jungle Strike	**A500/A1200/CD32 179**	

	AM	
Kick Off 3	**A500/A1200 99**	**VF**
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 SEUL 229	
Knights of the Sky	129	
Lemmings 1	CD32 199	
Lemmings 2 (The Tribes)	149	
Lemmings 3	**A500/A1200 199**	
Lionking	A1200 199	
Links - The Challenge of Golf	149	
Litil Divil	CD32 199	
Lords of Power	249	
Lords of the Realm	229	
Lost Eden	**CD32 269**	
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32 219	
Lovers Guide	CD32 199	
Lure of the Temptress	129	
Manchester United Premier League Champions	219	
Manchester United Premier League Champs	**CD32 199**	
Man Utd Premier League Champs Datadisk	89	
Marvin's Marvellous Adventure	A1200/CD32 199	
Master Axe	A500/A600/A1200 179	
Master Axe	CD32 199	
Mighty Max	A1200 199	
Military Masterpieces	199	
Mortal Kombat	209	
Nick Faldo	149	NF
Nigel Mansell World Championship	A1200 129	
Nigel Mansell World Champ	CD32 219	
On The Ball - World Cup Edition	199	
On The Ball - World Cup Edition A1200	229	
On The Ball - League Edition A500/A1200	229	
Out to Lunch	A1200 179	
Overlord	229	
PGA Tour Golf +	149	NF
PGA Eurotour	A500/A1200/CD32 189	
Pinball Dreams & Fantasies	249	NF
Pinball Fantasies	A1200/CD32 199	NF
Pinball Illusions	A1200/CD32 199	
Pinball Magic	89	
Pinkie	CD32 199	
Police Quest 1/2/3	129	
Populous 2	129	
Powerdrive	A500/600/CD32 299	
Powerhouse	229	
Premier Manager 2	99	
Premier Manager 3	**179**	
Prince of Persia	89	
Putty Squad	A1200/CD32 199	

	AM
Quest For Glory 1 ou 2	129
Reunion	A500/A600/A1200 229
Rise of the Robots	**A500 269**
Rise of the Robots	**A1200 279**
Rise of the Robots	**CD32 229**
Robinson's Requiem	A500/A1200 269
Ruff n Tumble	179
Rugby League Coach	199
Second Samurai	A500/A1200 199 NF
Second Samurai	CD32 169 NF
Secret of Monkey Island (1 Meg)	**129**
Secret of Monkey Island 2	129
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 NF
Sierra Soccer-World Cup Edition	169 NF
Sim City 2000	**A1200 269**
Sim City Deluxe	249
Sim Classics	229
Simon The Sorceror	A500/A1200 249 NF
Simon The Sorceror	**CD32 249**
Simon The Sorceror 2	**229**
Simon The Sorceror 2	A1200/CD32 269
Skeleton Krew	A1200/CD32 229
Skidmarks	CD32 AUSSI 179 NF
Soccer Kid	A500/A1200 99
Soccer Kid	CD32 199
Software Manager	179
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129 NF
Speedball 2	89
Spherical Worlds	A500/CD32 179
StarTrek 25th Anniversary	A1200 219
Streetfighter 2	129
Subwar 2050	**A1200 229**
Subwar 2050	**CD32 199**
Superfrog	CD32 129 NF
Super League Manager	A500/A1200/CD32 199
Super Putty	CD32 129
Super Stardust	A1200/CD32 199 NF
Syndicate	199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais	199
Tactical Manager 94/95	**129**
TFX	A1200/CD32 249
The Blue And The Gray	249
The Clue	CD32 199
Theme Park	**A500/A1200 229**
Tornado	A500/A1200 99
Tom Landry Strategy Deluxe	A500/A600/A1200 199

	AM	
Top Gear 2	CD32 199	
Tower Assault	CD32 199	NF
Tracon 2	159	
Traps + Treasures	CD32 149	
Turbo Trax	169	
UFO	A1200 249	
UFO	CD32 199	
Ultimate Body Blows	CD32 199	NF
Universe	CD32 AUSSI 229	
Vital Light	A500/600/A1200 179	
Voyagers of Discovery	199	
Wembley Rugby League	A500/600/A1200 179	
Wing Commander	129	
World Class Rugby (5 Nations)	129	
World Cup Golf	CD32 199	
Wild Cup Soccer	CD32 199	
World Cup Year 1994	199	NF
Zeewolf	199	
Zonked	169	
Zool 1 ou 2	**CD32 199**	**NF**
Zool	A500/A1200 99	NF
Zool 2	CD32 199	NF
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
SCREENBEAT 3, ENCENTINES - SB203	129
SAITEK MEGAGRIP II AUTOFIRE - MX220	109
LOGIC 3 DELTA-RAY AUTOFIRE - JT156	109
LOGIC 3 QUATRO GT AUTOFIRE - JT155	109
LOGIC 3 QUATRO - GT154	89
LOGIC 3 LOGIPAD - JT160	119

DISQUETTES 3.5"

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

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

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

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

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

PREMIER MAIL ORDER
DEPT. ACON12, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

BON DE COMMANDE

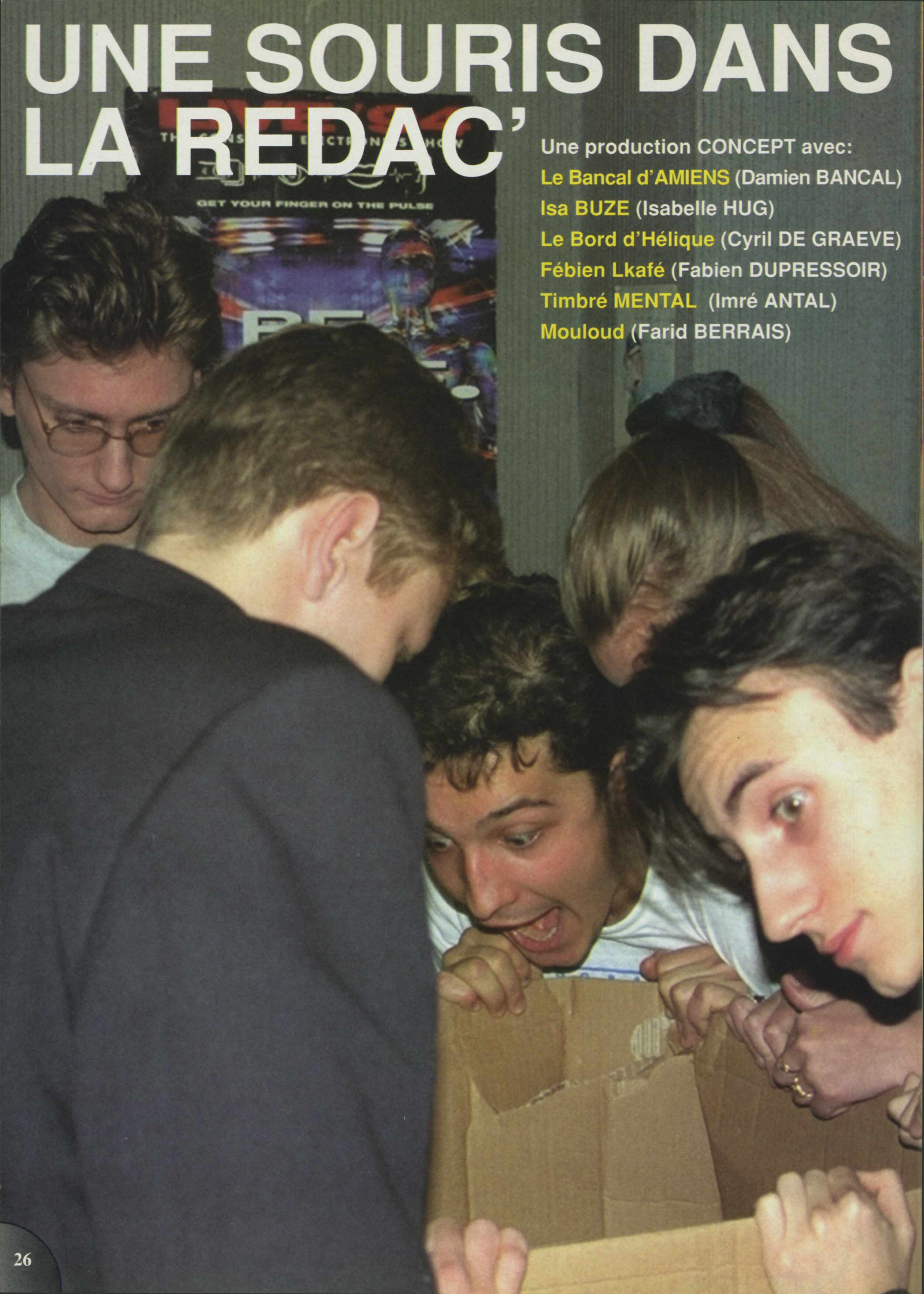
TITRES

PRIX-FFrs

☐ ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL TOTAL

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

UNE SOURIS DANS LA REDAC'



Une production CONCEPT avec:
Le Bancal d'AMIENS (Damien BANCAL)
Isa BUZE (Isabelle HUG)
Le Bord d'Hélique (Cyril DE GRAEVE)
Fébien Lkafé (Fabien DUPRESSOIR)
Timbré MENTAL (Imré ANTAL)
Mouloud (Farid BERRAIS)

Par un beau jour d'automne, la rédaction d'Amiga Concept à ses occupations, oh combien nombreuses...







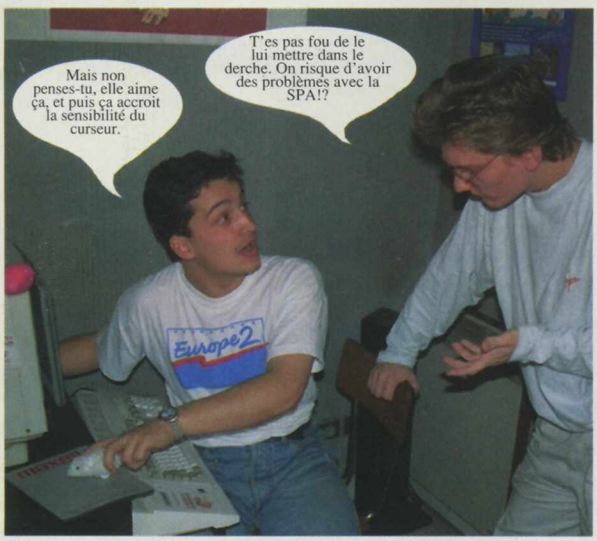
Mais qu'y a t'il dans ce carton ?





Damien se décide à l'essayer.









Une souris aux réactions bien bizarres....



Comme tout le monde voulait se la garder, ça s'est joué à une course de souris.



En fin de compte, c'est Damien qui à gagné le droit....





LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

Encore une !! Et oui une nouvelle tapette vient d'arriver au magazine. Ce cher Gérard, dépourvu, ne sachant que faire face à cette montagne de travail qui l'attendait chaque matin a pris la sage décision d'engager une assistante. Enfin toujours est-il qu'Anna a su charmer Terbar par son habillement fort sexy. En parlant de vêtements, sachez qu'Isa a désormais la ferme intention de s'habiller en tailleur. Si si vous avez bien lu, fini les jeans troués et chaussures montantes !!! Et Françoise (oh t'aime bien quand je t'apelle comme ça) ou plutôt Françoise la poisse s'est fait voler non pas ses jantes, son guidon, ou encore sa selle comme la dernière fois, mais sa moto !! Allez désespère pas et vive le RER. Dans la série accident, continuons avec David et Isa (encore elle) qui s'amusent à rentrer dans le cul des voitures sans faire de constats. Daniel fait de même avec sa grosse moto (qui n'a pas encore été volée) et Jérônimo se fait rentrer dedans par une mobylette. Heureusement sa petite voiture n'a pas été égratignée sinon il nous aurait fait un caca nerveux pendant une semaine voire deux !! Ca t'apprendra à arnaquer les personnes agées en leur achetant leur Macintosh à des sommes dérisoires. Jérôme dispose enfin de sa carte de presse. Désormais il pourra frimer autant qu'il le voudra. Seuls Gérard et Isa n'ont pas pu se la procurer, malgrés leur barratin incessant, on leur a rétorqué un simple NON ce n'est pas possible. Ceci a provoqué des conséquences très graves sur leur phsychique, pour preuve, Isa ne se contrôle plus au volant et Terbar a eu son code en allant seulement cinq fois aux leçons, aurait-il corrompu ou encore su..

Enfin Alex est porté disparu, en avait-il assez de voir toutes ces tapettes régnant dans un univers bestial, toujours est-il qu'il ne s'est pas montré depuis un certain temps. Bref, si vous trouvez un bourge portant le tatouage n°BEL 78 à l'oreille droite, veuillez le ramener à son propriétaire Amiga Concept !!!!



LE DROIT DE REPONSE

ALEXANDRE

Dommage pour moi, Amiga Concept m'a retrouvé. J'étais depuis trois semaines caché aux séchelles où je me faisais dorer la pillule sur une plage de sable fin. Profitant de mon sommeil, Isabelle m'a kidnappé, déjouant par là même la surveillance de mes gardes du corps Eva et Claudia, deux otoctones aux formes généreuses. Aujourd'hui je suis séquestré dans les sous-sols glauques du local, où je subie constamment les sévices sexuels des tapettes du département P.A.O. En m'infligeant de telles tortures Jéronimo veut me faire renoncer à vous dévoiler un terrible secret : j'ai été obligé de perdre la finale Great Court 2 (moyennant finance) pour sauver son honneur.



LE DROIT DE REPONSE

FRANCOIS

(Y'en a marre !)

Oui on m'a volé ma moto, oui maintenant je prends le RER (j'en ai horreur). Eh bien puisque c'est comme ça je ne viendrai plus au bureau tant que Jérôme ne m'aura pas acheté une grosse, une très grosse, une très très grosse moto. Quant à Alexandre le service maquettiste n'est pas un lieu obscur. Bon j'avoue, tu t'es fait violé, mais c'est que David et Daniel ne sont pas habitués à voir débarquer quelqu'un dans ce bureau. Désolé, j'ai pas réussi à les retenir, mais maintenant c'est quand tu veux, promis, ils ne te toucheront plus, peut-être.....



LE DROIT DE REPONSE

DANIEL

Oui, ma petite Marie-Chantal (heu, Séverine) j'ai fait bobo la moto. Sache que les auxerrois et les possesseurs de Pigeot 405 ne sont plus mes amis depuis cet accident. Mais moi contrairement à certains, suivez mon regard, j'ai fait un constat en bonne et difforme parce que moi je n'étais pas en tort. Ce qui fait que moi je vais avoir une moto toute neuve gratuite, et que je vais revendre mon scooter à François pour racheter une V-Masque neuve. Au fait, Séverine tu nous raconteras ton accident de poussette...



LE DROIT DE REPONSE

ISABELLE

Et oui ! Je joue à la voiture tamponneuse avec mon Y10 Turbo Diesel 16S Injection ABS, mais c'est que c'est du solide cette machine là. Certains perdent leur temps à faire des constats, mais à quoi ça sert Daniel (surtout quand on est en tort), quelle pine d'huître ! Gérard lui, se fait un joli petit trou dans sa trésorerie (achat d'un Mac, 3 Cartes grises, la vignette...), il envisage donc de revendre la 21 pour acheter une 2 chevaux (attention, il n'a pas encore le permis). Conseillez-le, ou si vous en vendez une, n'hésitez pas à le contacter rapidement. Attention, proposez-lui à des prix très raisonnables, car il est un peu Picsou sur les bords.



LE DROIT DE REPONSE

ANNA

AU SECOURS, SORTEZ MOI DE LA !!!!!



LE DROIT DE REPONSE

FREDERIC

Voilà déjà un bon mois que je végète dans les locaux d'Amiga Concept, et que dire sinon que les conditions de turbin sont des plus infamantes : les pigistes sont traités comme des galériens et n'ont droit à la parole que pour flatter leurs collègues, les tests qu'on vous fournis sont en réalité de simples traductions des magazines anglais (les rédacteurs ne sont que des interprètes camouflés), la censure rôde comme le KGB, on bosse dans un caveau humide et lugubre, et enfin ils vont jusqu'à nous payer en yen pour nous perdre dans les chiffres.

PS: j'ai pu insérer cet encadré alors que le maquettiste s'était absenté avec la secrétaire.



LE DROIT DE REPONSE
JEROME

Je hais les deux roues. Ah, ils ont l'air vraiment fin sur leur petite pétrolette de daube, surtout quand ils trouvent le moyen de me rentrer dedans sous aucun prétexte valable. Mais Jéronimo est bon, il est parti sans rien dire, laissant le cyclomotoriste seul, avec son scooter défoncé. Grand Prince, n'est ce pas ?
A part ça, je délecte avec passion tous les avantages d'avoir une carte de presse, même si certains rient jaune en voyant tout ce que cela peut permettre tout en sachant qu'ils ne pourront jamais l'avoir, n'est ce pas Gérard et Isabelle. Ah... La vie est si cruelle sans la carte de presse...



LE DROIT DE REPONSE
GERARD

Très chère Séverine, si j'ai pris Anna comme assistante, c'est parceque j'ai vraiment trop de boulot, et pas du tout pour son incontestable charme, son corps de déesse, son visage d'ange, son arrière-train dément, ses lèvres pulpeuses..., mais je crois que je m'égare. En tout cas, sache que pour mon code je n'ai ni corrompu, ni su... Et pourtant je n'ai fait qu'une faute. Tu sais, c'est comme à Arcade Pool, Il n'y a qu'une seule explication : le talent. Au fait, Isa, tu me traites de Picsou ? Moi ? Tu n'auras plus de croissants le matin pour la peine. Quant à la carte de presse, sachez que je me suis renseigné. Il paraitrait que cette carte est exclusivement résérvée aux tapettes, aux vraies.
Cela vous prouve, en tout cas, chers lecteurs, qu'Isa et moi nous ne sommes pas des TAPETTES. Tiens, Jérôme, je crois que tu l'as eu tout de suite, toi ? J'en étais sûr, t'en es une, mais une GROSSE !

TOP 10 REDACTION

Histoire d'innover un tant soit peu et de vous donner une idée des hits en puissance à venir, la rédac' s'est permis un petit classement des meilleures previews. Euh... meilleures previews... ça veut pas dire grand chose ça ! Bah oui, puisque c'est pas sorti, comment peut-on juger ?! Bon, en fait, sont ici classés les jeux les plus attendus par la rédac'. Et la rédac', promis-juré, c'est n'importe qui !

1 - PINBALL ILLUSIONS
2 - ALADDIN
3 - KING OF THIEVES
4 - CANNON FODDER 2
5 - SIM CITY 2000
6 - LOST EDEN
7 - JUNGLE STRIKE
8 - ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS
9 - LE ROI LION
10- OFF ROAD RACER

VIENDEZ GAGNER UN JEU ! VIENDEZ AVEC UN AMI !

Le TOP-10 c'est votre classement des jeux que vous aimez le plus sur Amiga et CD32 ! Faites-nous parvenir vos classements, par tous les moyens que vous pouvez avoir à disposition.. courrier, fax, fichier,carte PCMCIA, pneumatique, radio, télé... Enfin bref, tout ça pour vous dire que chaque mois y'a le jeu de votre choix qui vous attend éventuellement à la clé, par un tirage au sort. L'un d'entre vous gagnera donc l'un des jeux proposés, à savoir :

TITRES DISPONIBLES :

Terminator 2, The Games, Brutal Foot, Wizkid, Ralph, Robosport, Open Golf, Famille Adams, Morph, Sim Ant, Moktar, F29, Arme Fatale, James Pond 3, Sport Collection, Global Effect CD, Dangerous Street CD ou Trolls CD.

Si vous avez un fax à disposition, pas de problème pour nous envoyer votre classement en n'oubliant pas d'indiquer vos coordonnées et le jeu que vous souhaiteriez recevoir si jamais vous étiez sélectionnés. Fax : (16-1) 39-15-72-56

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

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

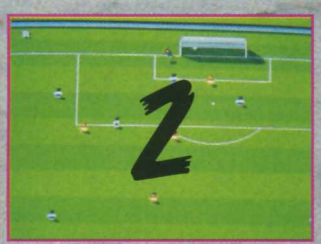
JEU SOUHAITE :. .....

TOP 10 LECTEURS

Le calme plat ce mois-ci, avec un classement qui n'a pratiquement pas bougé à l'exception de Dune II qui s'est trouvé giclé hors du Top 10. Mais qu'à cela ne tienne, avec tout ce qui sort d'intéressant en cette fin d'année, ça risque de bouger pas mal : entre Sensible Soccer qui menace Flashback à la première place (la version management de Sens. risque de taper fort dans vos méninges), Alien-Breed 2 qui s'impose, Pinball Illusions, Rise of the Robots, S-Stardust... etc... etc... Sinon, ben pour cette fois, c'est Frédéric CARRE (21) qui empoche Dangerous Street sur CD32.

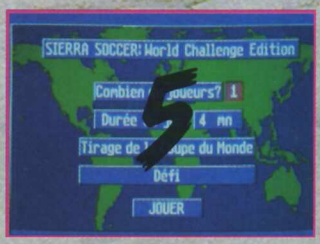
1 - FLASHBACK (=)
2 - SENSIBLE SOCCER (=)
3 - CANON FODDER (=)
4 - SKIDMARKS (+1)
5 - SIERRA SOCCER (-1)
6 - ALIEN BREED 2 (entrée)
7 - VROOM (-1)
8 - ULTIMATE BODY BLOWS (=)
9 - SYNDICATE (=)
10- PINBALL FANTAISIES (=)













TEST CD 32

ACID SOFTWARE

GUARDIAN

SHOOT'EM UP	
1CD	CD32
NON INSTALLABLE	__ Mo
JOYPAD	1-2 Joueurs
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	75
ANIMATION	73
MUSIQUE	95
BRUITAGE	92
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	85

REALISME	88
ERGONOMIE	87

AMIGA CONCEPT 88%

La sensation de pilotage est démente. La 3D, super!!!

GOOD & BOF

Il manque une intro à la hauteur du jeu.

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



Des dégradés sublimes, mais un environnement trop pauvre.



Envolez vous à bord de votre vaisseau interstéllaire et détruisez vos ennemis de toujours. En éditant GUARDIAN, Acid Software frappe un grand coups. A vous maintenant de faire le reste.

« Allo, salle de contrôle à guardian. Ennemis en approche. Prêt à décoller pour combat rapproché. Bonne chance ! »

Telle aurait pu être l'intro du nouveau shoot'em up en 3D d'Acid Software, GUARDIAN. Mais hélas, vous n'aurez pas le bonheur d'entendre une douce voix digitalisée répondant au nom de Clarice, une androïde de la planète Fartrax. Et pourtant, la place ne manque pas sur CD pour ce genre de petit caprice. Enfin bon, les programmeurs ont jugé que le jeu en lui même suffisait : allons nous partager leur avis ? Est-ce une erreur de leur part ? Sue Ellen a-t-elle tiré sur JR ? La dernière question reste un mystère. Quant aux deux premières, nous allons faire un gros effort pour y répondre. Attention c'est parti...

QUE DE BOUTONS!!!

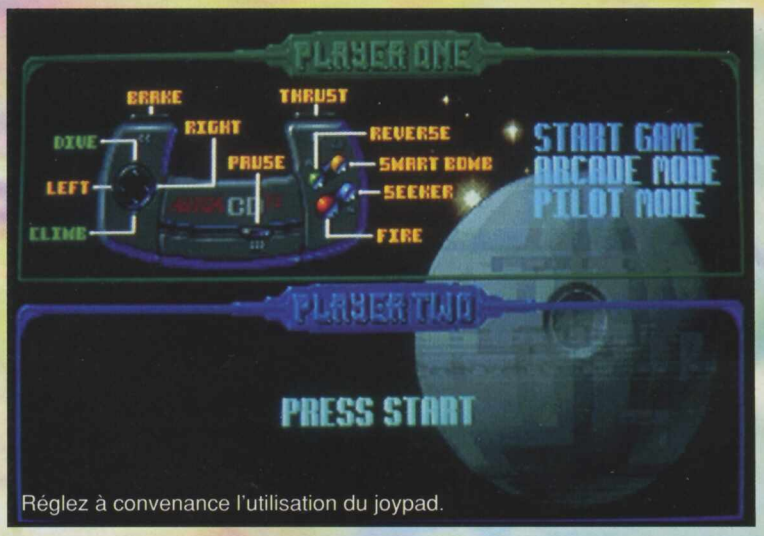
Un écran apparait en guise d'introduction. Il s'agit de votre écran de contrôle permettant de sélectionner vos options. Deux modes de pilotage vous sont proposés: le premier, le mode arcade, vous permet de préserver le contôle normal de votre vaisseau (sur votre joypad, flèche du haut vous montez, flèche du bas vous descendez). En revanche le second, le mode pilot, modifie ces paramètres (les commandes sont simplement inversées : excellent pour les amateurs de simulateurs de vol). Des détails sont également communiqués sur le maniement des boutons. Les quatre boutons sont utilisables : le premier controle le tir (un conseil: branchez le tir automatique because à la longue vous aurez des crampes), le deuxième les missiles (ces missiles sont à récupérer lors de destructions d'ennemis et quand ces derniers vous offrent des bonus), le troisième le renversement de votre vaisseau (très important dans la poursuite de vos ennemis), enfin le dernier que l'on pourrait comparer à un coup spécial



C'est de ce gros zouave que sortent tous vos ennemis.



Le menu de départ, classique.



Réglez à convenance l'utilisation du joypad.



AVIS

Décidemment les shoot'em up ce n'est vraiment pas ma tasse de thé, mais soyons tout de même objectifs. Je dirais donc tout simplement que ce jeu n'est pas mal cependant la maniabilité reste assez mauvaise et la simplicité des graphismes donne au jeu un aspect plutôt banal. Aussi, Guardian vous prendra vite la tête (c'est mon cas) notamment par sa difficulté à percevoir vos adversaires. Enfin, la musique est bonne et vous aidera à surmonter la complexité de ce jeu et vous entrainera dans une atmosphère de combat.

SEVERINE

DANS LE MÊME GENRE :
SUPER STARDUST
AQUAVENTURA



Le niveau 2, vous pouvez même dégommer les palmiers



AVIS

Quoi ! Qu'est ce que c'est que c'te daube encore. Encore un de ces jeux que vous avez déniché dans une poubelle du coin. On a l'impression de jouer à Space Harrier, ce logiciel qui est sorti il y a 5 ans au moins sur 500 et qui a même existé sur l'A..... CPC 6128. Les graphismes ne sont pas plus réussis et il n'y a que l'animation qui est à peu près potable. Heureusement d'ailleurs, car vu la qualité des images qui défilent à la seconde c'était pas bien dur d'avoir un jeu fluide. Courage à ceux qui veulent l'adopter, encore faut-il avoir le courage de claquer ses sous la dedans...

FABINNOU

dans BODY BLOW, permet la destruction immédiate, dans un éclair bleu marine (moi, j'ai toujours cru que les éclairs étaient gris. Alors pourquoi pas bleu marine), des méchants à proximité. Autant vous dire qu'un aussi grand nombre de commandes est assez dur à gérer. Ne paniquez pas, avec l'habitude on s'y retrouve très facilement. Vous pouvez aussi partager votre pain avec un (ou un(e) charmant(e) camarade : ce jeu vous propose de jouer à deux simultanément.

TOUT FEU, TOUT FLAMME

Allez y, car tout ce qui était à savoir à propos des commandes de votre vaisseau, maintenant vous le savez. Jetez vous dans le grand bain, mais attention de ne pas y laisser trop de plumes. Ce jeu tourne à 200 à l'heure, pas un moment de répis. On ne peut même pas s'arrêter un instant pour admirer le paysage ou pour prendre une photo (n'est-ce pas fabien). Des ennemis vous arrivent de partout. Vous les visualisez sur votre écran de contrôle: les points jaunes représentent les chefs (une espèce de vaisseau à trois pattes) et les points bleus les vaisseaux qui vous courrent après. Ces derniers sont en quantité variable : ils apparaissent aussi rapidement qu'ils disparaissent. Avec ce mélange explosif, à vous de mettre le feu au poudre. On attendait que vous pour ouvrir le bal. Et quel bal vous est proposé !!! En ouverture Acid Software, avec votre aimable collaboration, met en place un feu d'artifice permanent, où rayons lasers surpuissants et débris galactiques se cotoyent. Parlons en de ces explosions : elles sont si puissantes, qu'il ne reste plus une miette du vaisseau détruit (ne nous en vantons pas trop car un sort similaire nous est réservé). A chaque destruction de gros vaisseau à trois pattes des bonus vous sont offerts. Ils sont de couleurs différentes et comportent chacun leur spécialité : un laser plus puissant, une vie supplémentaire, un super éclair bleu marine ou un missile à tête chercheuse : autant de bonus vous permettant d'atteindre l'invincibilité.

Le mode pause vous présente de nouvelles options. Vous pouvez faire varier l'angle de vue de la caméra (cela vous permet enfin d'admirer le paysage et de prendre quelques photos, n'est-ce pas Fabien, bis) et si celui-ci au moment du vol ne vous convient pas la fonction «reset camera» vous remet l'angle de vue initial. Vous pouvez également augmenter le niveau de son de vos explosions (attention au bruit, vos voisins croiraient que vous trafiquez quelque chose de louche). Vous pouvez, si vous le désirez, supprimer la musique, mais alors là je préfére vous prevenir : des musiques comme ça, on n'a pas tous les jours l'occasion d'en entendre. Alors par pitié, faites un effort : écoutez et savourez ce grand moment.

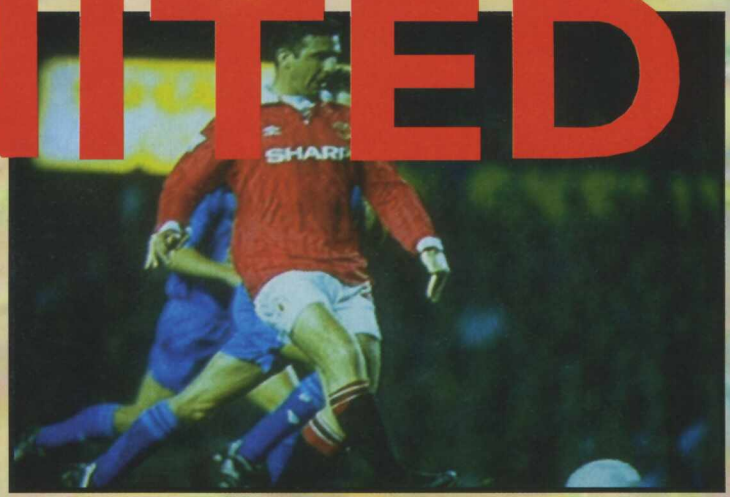
OU SONT LES DETAILS, MESSIEURS !!!

Côté musique, il n'y a rien à dire. Par contre côté graphisme, les critiques se bousculent au portillon. Les vaisseaux sont pixélisés, on croirait du vectoriel. Certes, il s'agit d'un shoot'em up en 3D avec une maniabilité exceptionnelle, mais par pitié où sont les détails. On se croirait revenu à l'âge de pierre avec des niveaux de détails digne des bons ZX 81 ou SPECTRUMS. Mais que fait la police ! Comment peut on laisser passer ça ! Cependant, tout en reprenant notre calme, il est à noter que les couleurs sont très belles et qu'un effort notable a été fait au niveau des dégradés. Cela ne vous excuse pas, messieurs les programmeurs ! Malgré mon mini coup de gueule final, ce jeu reste digne des très bons shoot'em up. Maintenant, c'est à vous de jouer...

STEPHANE

TEST CD 32

Manchester UNITED



KRISALIS SOFTWARE LTD.

SIMULATION MANAGEMENT	
1 CD	CD 32
NON INSTALLABLE	___ Mo
JOYPAD	1-2 Joueurs
DISPO DECEMBRE	FRA

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	89
ANIMATION	88
MUSIQUE	82
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	84

CONVIVIALITE	45
SENSATION	49

AMIGA CONCEPT 82%

Immensité de la base de donnée.
Grande quantité d'images digitalisées pour faire beau.

GOOD & BOF

Le jeu est triste.
La partie arcade est trop balaise.

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



Krisalis présente MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPION comme étant, je cite : «la simulation de football la plus complète et la plus précise jamais créée». Ah ouais ? Voyons voir...

Tout d'abord, sachez que ce jeu n'est en aucun cas une simulation de management : pas d'argent, rien... Toutes les actions se feront au sein de l'équipe, et votre rôle sera de mener celle-ci à travers divers championnats (existants ou que vous créerez), et ainsi la voir devenir championne.



COMPLETE ?

Bah, plus ou moins ! Il vous sera possible de configurer le jeu de façon à ce qu'il soit davantage à votre goût : votre tempérament (patient / impatient), le language du jeu, faire varier le type de terrain, et visionner des digitalisations en rapport avec le foot (j'en vois pas l'intérêt, mais les digits sont si belles).
Vous pouvez personnaliser des coupes et des ligues en leur donnant un nom, le nombre d'équipes voulu, et y participer sur une saison. Dirigez 1 à 4 équipes humaines, choisissez l'année de début de saison et les coupes dans lesquelles vous serez sélectionnés.
Vous pourrez obtenir des informations sur les clubs, voir où en sont les championnats, les rencontres, les meilleurs buteurs, la forme du club, les performances, les disciplines, les classements en ligue et l'historique de vos managers.
Les caractéristiques de votre équipe sont très nombreuses et précises : le nom de tous les joueurs de club, les onzes joueurs du match, les formations (très variées), l'état de santé de chaque joueur, et le nom des remplaçants. Toutes ces informations sont affichées sur un seul et même écran.

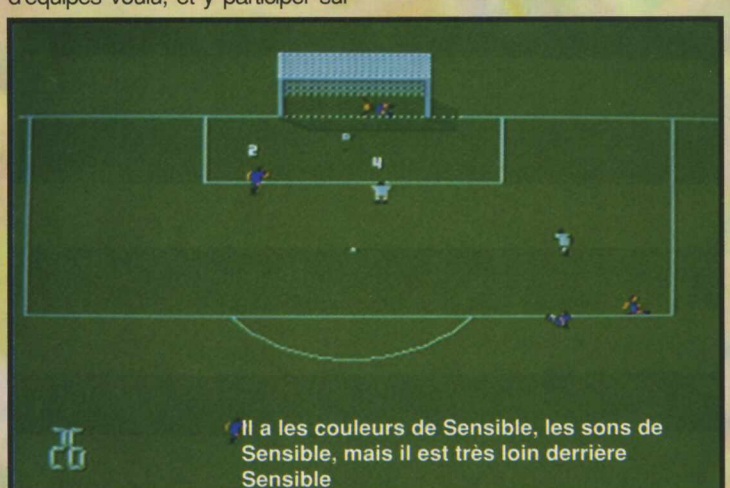
PRECISE ?

Ouaip ! La gestion l'est, mais étant donné sa durée de vie, une possibilité de sauvegarde de votre partie s'impose, mais pour se faire, il vous faudra une carte à la CD32. Sinon, pour vous consoler, jouez en mode arcade comme toute simulation de football.
Après avoir déterminé le nom des deux équipes, un ou deux joueurs, le type du terrain et la couleur des maillots, le match commencera. Le jeu est en vue du dessus, les graphismes sont fins et les sprites très petits, l'ensemble reste convenable. les cris de foule sont de très bonne facture et vous mettent dans l'ambiance. Mais le hic, c'est l'animation : le jeu est rapide, très rapide, trop rapide... C'est ce qui empêche de savourer un match, on a du mal à effectuer des combinaisons car le jeu est peu maniable, c'est bête.

ALORS ?

Pas grand chose à dire, malgré le travail fourni en ce qui concerne la quantité d'informations dans la base de données. Le jeu en lui-même n'est que passable et peu intéressant, donc de mauvaise qualité.

FARID



Il a les couleurs de Sensible, les sons de Sensible, mais il est très loin derrière Sensible



AVIS

Le foot informatique, ça peut être au poil, avec de l'innovation et du savoir-faire-jouer. Ainsi Goal ou Sierra Soccer sont deux joyaux qui trônent sur un tas de charbon. MANCHESTER quant à lui est en plein dans le tas. Les joueurs sont à peine plus gros que le ballon, les sons et les graphismes sont insipides, le support CD n'est en rien utilisé, et par décence (par manque de place surtout) je n'entrerai pas dans les détails. En fin de compte, le seul défaut du jeu qui n'est pas important, c'est un scrolling raté. Mais avouez que là on se serait trouvé devant un crime prémédité. Allez, poubelle. Et videz la presto.

FREDERIC

DANS LE MÊME GENRE

CARTON ROUGE
PLAYER MANAGER

JETSTRIKE

TEST Aga-CD32



La jeune société Anglaise Rasputine sort la version AGA de JET STRIKE, un jeu de combat aérien qui n'avait pas vraiment laissé de trace dans les mémoires.



ARCADE	
5 Disks - 1CD	AGA-CD 32
INSTALLABLE	3,5 Mo
JOY et Clavier	1-6 Joueurs
JANVIER	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	65
ANIMATION	70
MUSIQUE	65
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	65
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	80

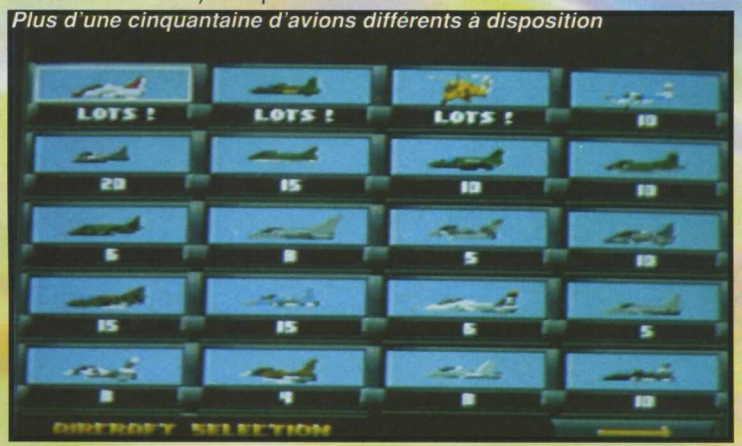
REALISME	80
SENSATION	70

DANS LE MÊME GENRE : WINGS OF FURY

La version 1200 a quant à elle de beaux atouts dans ses octets. D'abord la qualité du scrolling, même si celui-ci est encore saccadé, offre une profondeur au jeu tout à fait réaliste. Deux modes de jeux vous sont proposés, le premier est pour les non-violents, sous le nom d'Aérolypics, ils devront en 10 missions récupérer des ballons, passer sous une montagne ou encore sauver des personnes en mer... et cela avec un choix de 4 avions ou hélicoptères, à vous de choisir le plus sûr pour vos missions. Le second jeu est quant à lui beaucoup plus guerrier et pour cause vous devez photographier (!) et détruire des tanks, des camions, des sous-marins, des bâteaux, des bâtiments, des avions, des canons, des lances missiles, une vraie partie de plaisir.

Pour cela vous avez le choix entre 50 avions d'époques différentes, 7 hélicoptères, 1 planeur et 1 dragon... et je vous raconte pas quand vous devez faire sauter un porte avion avec un dragon, c'est comment dire... hummm... difficile. mais bon y a même un siège éjectable sur le dragon. Côté arme vous avez le choix entre divers missiles et bombes, avec une petite préférence pour la bombe à fragmentation qui tombe lentement avec un parachute, j'aime cette vision de la mort tombant comme une fleur (oups ! pardon ! j'ai du recevoir un missile dans la tronche moi, déjà que je suis bancal -NDLR : Trop drôle la vanne !-). La prise en main des avions est plutôt difficile au début du jeu, surtout pour atterrir, mais une fois comprise cela devient un vrai plaisir de faire du rase motte pour assourdir les petits bonhommes qui courrent dans tous les sens sur votre terrain d'atterissage. Côté son, c'est plutôt réaliste, bruitage des mitrailleuses, du train d'atterrissage, etc... même si la qualité de l'échantillon n'est pas des plus pures, chaque engin possède son propre bruitage, et quel plaisir de faire plonger son zéro (mais non pas le chiffre, l'avion...) avec le bruit qui en a fait sa réputation. Pour finir JET STRIKE AGA est

Plus d'une cinquantaine d'avions différents à disposition





AVIS

Vous prenez JET STRIKE, vous rajoutez AGA sur la page de présentation, et vous obtenez JET STRIKE AGA. Jetez-y un coup d'oeil, et si le scrolling ne vous a pas rendu aveugle, si les sons ne vous ont pas assourdis et le jeu alliéné, faites-en un feu de joie au sein même du magasin où vous l'aurez essayé.

FREDERIC

Et un crash, un !



AMIGA CONCEPT 75%

Nombre d'engins
Bruitages.
Durée de vie.

GOOD & BOF

GFX pour un AGA faible en couleur.

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

TEST TOUS

MIRAGE

RISE OF THE ROBOTS

BEAT'EM-UP	
9-12 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	13,2 Mo
JOYSTICK	1-2 Joueurs
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	88
ANIMATION	75
MUSIQUE	78
BRUITAGE	63
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	77

AMBIANCE	58
ORIGINALITE	87

AMIGA CONCEPT 73%

Idée originale.
Graphisme des robots.

GOOD & BOF

Quelle tristesse !
Lassitude obligatoire au bout d'un moment.

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



Les jeux de baston sur Amiga commençaient à faire défaut (c'est vrai, quoi ! depuis les BODY BLOWS, plus rien !). Et bien, Mirage l'a remarqué et y a remédié.

Hé ben ! Depuis l'temps qu'on l'attendait, il a bien fini par arriver. RISE OF THE ROBOTS est un jeu de castagne à la Street Machin 2, mais avec pour protagonistes, des robots.
Dans le futur, une ville est assiégée par une horde de robots qui foutent le bordel. Ceux-ci, bien-sûr, sont dirigés par une grosse tête qui à l'air de se réjouir du boxon qui s'y passe. Vous, vous n'aimez pas ça, et en temps que cyborg, vous estimez que la morale serait de faire cesser toutes les hostilités. Votre côté machine vous pousse à être indifférent aux événements, mais votre côté homme vous oblige à faire une prise de conscience et à équilibrer la balance de la justice : Le droit de vivre, robot ou pas.C'est bien ça ! Enfin un scénario moraliste qui fait réflechir aux problèmes actuels concernant les différences (NDLR : N'importe quoi Farid !).

DU QUEEN DANS LE COPRO

Petite parenthèse concernant la musique : le réalisateur de celle-ci n'est autre que le célèbre guitariste du groupe Queen, j'ai nommé Brian May. La musique est un tout autre art, et j'espère qu'il n'aura pas gardé une mauvaise image de l'Amiga, si l'idée de jouer à RISE OF THE ROBOTS sur cette machine lui était venue.

BON ALORS, ON S'TAPPE?

Faut pas vous leurrer : la séquence d'ouverture et les scènes cinématiques présentant chaque personnage ne



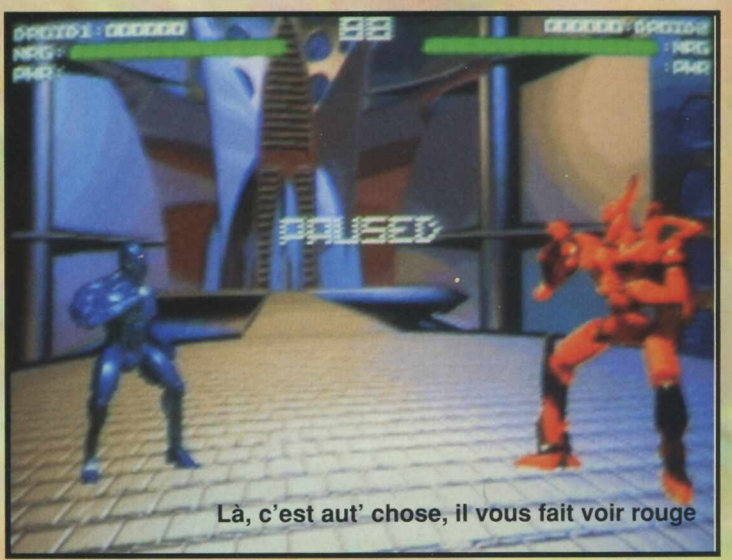
AVIS

La claque qu'on se prend dans la gueule avec ce jeu, quelque soit la version. Mais alors il y a un retour terrible qui a mis toute la rédac' KO... OK, c'est magnifique, on n'a pratiquement jamais rien vu d'aussi beau sur AMIGA (quoiqu'on s'attendait peut-être à mieux, pour la version CD-32 en particulier). Mais où est l'intérêt réel du jeu ? Moi qui aime bien habituellement les beat'em-up, j'ai trouvé que celui-ci manquait cruellement de punch, de vitalité. On a l'impression de mettre une heure avant de porter un coup. En plus non seulement la variété des patates est assez limitée, mais en plus celles qui sont réellement efficaces se comptent sur les doigts d'une main à deux doigts (coup de poing et coup de pied sauté). Heureusement qu'il y a deux coups spéciaux pour rattraper le tout... J'accroche pas, mais peut-être qu'il y en a qui vont l'acheter rien que pour le plaisir des yeux !

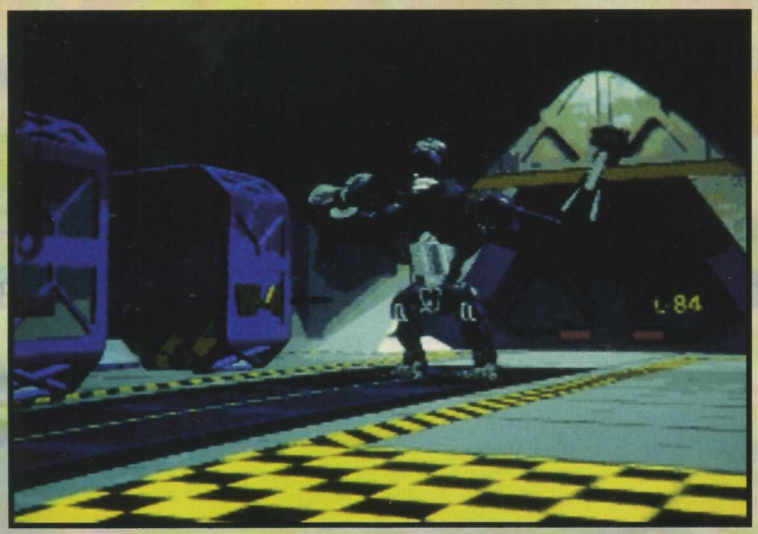
FABIEN



Le premier adversaire : de la rigolade !



Là, c'est aut' chose, il vous fait voir rouge





L'entrée en scène du cyborg.



AVIS

Une intro à vous faire péter les mirettes puis après on retourne dans une banalité affligeante ! Merde alors ! Les graphismes sont carrément géniaux et le scénario n'est pas fichu de suivre correctement. Ce qui aurait pu être le jeu du mois s'avère être le jeu du jour. C'est vrai, je ne vous l'enlève pas, la fluidité du jeu est à son apogée, les bruitages des combats sont un peu mieux que le bruit d'une cuillère à soupe qui rencontre le dos d'une casserole (NDLR : c'est peut-être un peu exagéré là !), la définition des personnages est remarquable, en bref il n'y a vraiment que le scénario qui craint. C'est vrai aussi, STREET FIGHTER tout comme MORTAL KOMBAT sont de véritables daubes à côté de RISE OF THE ROBOT, mais au moins, à l'époque où ils étaient sortis on n'était pas encore gavé de beat'em-up.
Pour conclure sur un point positif, je vous conseillerais de vous procurer ce jeu sur n'importe quel format, car sur tous, il est vraiment pas mal.

FABINNOU

sont qu'un maquillage. Le jeu reste de l'arcade, et toutes ces animations sont là pour vous faire penser que vous progressez dans un jeu d'aventure (en bref, c'est pour faire beau).
Pour les combats, accrochez-vous, il vous faudra arriver à bout de six robots complètement différents, ayant des caractéristiques et des techniques bien spécifiques pour chacun d'eux.
La page des options vous permettra de sélectionner un ou deux joueurs, le niveau de difficulté (de débutant à dur), le nombre de round (de 0 à 7), de mettre ou d'enlever les scènes cinématiques et les ombres des personnages.

Le mode deux joueurs ne va pas très bien : le joueur 1 conserve son personnage, c'est bête. Seul le joueur 2 peut sélectionner, à sa guise, le robot qui lui convient. Un robot équivalent au cyborg est disponible pour ce joueur : un combat à armes égales est ce qu'il y a de mieux.
Lors de votre premier combat, vous serez surpris par la qualité des graphismes des personnages. Ceux-ci sont tellement bien travaillés qu'on pourrait croire qu'ils existent vraiment. Les coups des personnages sont très originaux : normal, les monstres eux-même le sont ! Par contre le nombre de coups n'est pas très impressionnant : votre personnage ne peut effectuer que deux coups normaux, deux coups au sol et un coup sauté. Une arme spéciale est possible à faire mais très dure à exécuter.
Lorsque vous vaincrez un adversaire, un graph' de très bonne qualité vous le montrera en gros plan et en pièces détachées. Si c'est vous qui êtes vaincus, vous verrez votre carcasse hybride dans une atmosphère plutôt macabre.

ATMOSPHERE, ATMOSPHERE !

Est-ce-que j'ai une... Bon, j'vous l'dis : LE JEU EST TRISTE ! Il est triste à chialer. Les scènes cinématiques vous présentent le monstre que vous rencontrerez. Celui-ci se déplace et vous exhibe ce qu'il peut faire, puis se fige dans un dégradé de rouge. Une série d'informations s'affiche alors à l'écran dans une suite de bip qui font plus mal à la tête qu'autre chose. Ensuite, le duel commence, mais il faut attendre le chargement des données de combat, et l'affichage des informations en haut de l'écran avec les bips, et là seulement, vous vous taperez. Après un round, le vaincu se relèvera avec encore les mêmes informations qui se réaffichent à l'écran avec ces satanés bips ! Par pitié, plus de bips !
Pas de «Aïe !» durant le jeu, ni de «Outch !», pas même de «aaaaargh !». C'est normal, c'est des robots. Mais dites-moi, une technologie aussi avancée n'aurait-elle pas permis quelques digitalisations, ou alors même, quelques ch'tites musiquettes (mis-à-part celle du menu). Non : les seuls bruits qu'on puissent entendre ce sont ces salopries de bips et les

CD32, A1200, A500, MEME COMBAT

Toutes ces versions sont, techniquement parlant, identiques. Les seules différences visibles sont uniquement graphiques. Le mode AGA est utilisée pour les versions A1200 et CD32. la version 500, elle, est en 32 couleurs, mais les graphismes valent de toute façon le détours. Les décors sont assez ternes et sombres quelque soit la machine.
Quant aux animations, aucune différence ne se fait ressentir. Les sons qu'on peut entendre sortir des machines, bien qu'ils soient les mêmes, sont des plaisanteries répétitives (des «bips» et des «clangs», proches de l'arnaque).
La séquence d'ouverture regroupe 5 disks pour la version 1200 et 2 pour la version 500. Celle-ci n'est pas formidable, au point vue réalisation, et là encore, le sombre règne. La version CD32 optimise tout le tralala, et heureusement, le jeu est installable pour les deux autres machines.
Finalement, cette production rime plus avec «fric» qu'avec «exploit». Dommage !



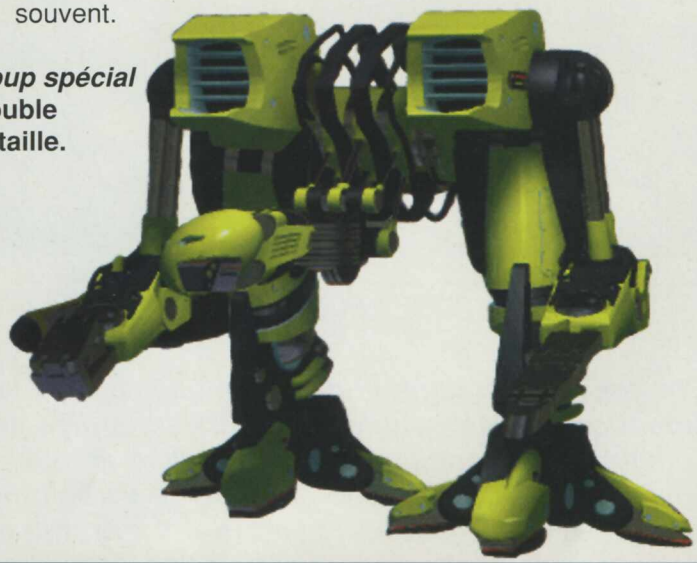
L'intro est splendide, mais le reste ...

LES ADVERSAIRES

LE LOADER

Ce deux-jambes ambulant donne du fil à retordre grâce à sa robustesse et ses articulations puissantes. Sa lenteur et ses capacités tactiques limitées le perdent souvent.

Coup spécial
Double entaille.



LE BUILDER

ce gorille est redoutable. Ses bras puissants et ses tactiques de blocage efficace peuvent vous terrasser en moins d'deux. Ses p'tites jambes et sa lenteur sont ses seules faiblesses.

Coups spéciaux
Le Pile Driver et le Saut-Bombe



froissages de taules. Ca pue ! Le graphisme des personnages est superbe, celui des décors est normal, mais le problème n'est pas là. Les animations sont convenables, quoiqu'un peu lente, mais bon, Mirage y a pensé : il suffit, tout simplement de sucrer les ombres. Ca c'est du professionnalisme ; enlever des détails pour une meilleure ergonomie, ça vaut mieux que de programmer des routines plus efficaces : pfff ! Quelle honte !

RISE OF THE ROBOTS aurait pu obtenir une sacrée note, mais il ne l'aura pas, parcequ'il faut pas s'foutre de not'gueule. Le manque d'ergonomie et de son entraîne une lassitude, vous devriez le savoir chez Mirage. Le jeu fait, au total, 12 disquettes sur A1200 et 9 sur A500 : une disquette pour chaque monstre, d'accord, mais un calvaire à chaque attente (et à chaque bip). Ce jeu ne sera malheureusement pas une référence.

FARID

NOTRE VERDICT !

Le jeu est baclé, l'idée était excellente, mais elle a été gachée par un sale boulot. THE

DANS LE MÊME GENRE :
BODY BLOWS
ELFMANIA

LE CRUSHER

Ce couteau-suisse ambulant est agile et rapide. Son allonge est déboussolante. Par contre, son armature et ses bras lorsqu'ils sont tendus lui font défaut.

Coup spécial
Tenailles broyantes



LE CENTRY

Il n'a aucun point faible, son intelligence ainsi que sa rapidité vous désorienteront. Il ne marche même pas, trop dur ! Il vole !

Coup spécial
Coup de pied volant télescopique.



LE MILITARY

Ce robot acrobate est rapide, intelligent et puissant. Il est presque parfait, mis à part son unité centrale et la faiblesse de ses articulations.

Coups spéciaux
Entaille Cyber
Vrille catapultée.



Football Glory

TEST AGA

Black Legend

SIMULATION DE FOOT	
3 DISKS	2 Mo
INSTALLABLE	2 Mo
JOYSTICK	1-64 Joueurs
DISPO JANVIER	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	87
ANIMATION	85
MUSIQUE	90
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	70
AMBIANCE	90
HUMOUR	80

AMIGA CONCEPT 85%

Le réalisme
L'humour !

GOOD & BOF

La prise en main, un peu difficile au départ.

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



Ce mois-ci , les amateurs de foot vont être gâtés : un peu plus de cinq pages rien que pour vous. Que ne ferions-nous pas pour satisfaire votre appétit cruel et votre adoration pour le ballon .



Black Legend débarque avec un tout nouveau jeu de «ballon pied» intitulé FOOTBALL GLORY (ou la gloire du football pour les fervents partisants de M. All-good). Encore un jeu de foot vont crier certains ; Manche). Bien sûr, je suis un peu niais, voire même paysan pour certains (Tout à fait Stéphane ! CYRIL), en tout cas l'hillarité dont j'ai été victime a failli m'amener à péter le joystick (baton de joie, toujours pour nos amis du ministère de la culture). L'intro... pourquoi vous parler de l'intro si celle-ci est inexistante. Le jeu, donc, commence par un menu de sélection. Trois options, seulement me direz-vous, mais trois options de qualité (AH ! Je préfère ça). La première vous conduit dans le monde (corrompu ???) des clubs de foot. Vous avez la possibilité de choisir parmi différents championnats. Le gros atout de ce logiciel reste l'importante base de données regroupant les principales coupes européennes : vous pouvez ainsi participer à la ligue des champions, la coupe des coupes ou la coupe de l'UEFA. Ces championnats sont tous calqués sur la réalité et les équipes sont authentiques : Papin au Bayern... vous connaissez déjà. C'est vous dire les possibilités de FOOTBALL GLORY. Là où ça commence à se corser, c'est lorsque vous vous rendez compte que toutes les équipes sont sélectionnables : vous pouvez donc vous faire des méga-parties avec vos potes, les choix sont indénombrables (restons cependant dans la limite du raisonnable : 64 bonshommes en short à courir comme des pichots après un ballon, ça vous suffit, non ?). La deuxième vous amène directement au niveau international, avec toute une pléiade d'équipes européennes et mondiales.

A vous les joies de la Coupe du Monde. Vous pouvez également créer vos propres championnats que ce soit au niveau national ou international. Une fonction de sauvegarde est bien entendue intégrée (sinon où est l'intérêt de créer quelque chose). Vos tactiques sont aussi variables : 4-4-2, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, enfin quoi, les tactiques habituelles. Vous pouvez, si vous le désirez, changer de saison (le terrain changera suivant l'époque), mais aussi de maillots.

L'humour dans ce jeu est omniprésent : l'arbitre commente les fautes et les cartons qu'il distribue, le commentateur délire sur son micro alors qu'en plein match les supporters féminins, invétérés de votre équipe, rentreront sur le terrain afin de vous montrez tous leurs charmes. Quelle chance vous avez !!! Quant à la maniabilité du jeu et à sa musique, la palme d'or pourrait leur être décernée. Les graphismes auraient, sans aucun doute, pu être améliorés car cette version AGA le mérite grandement.

Tous à vos crampons, à vos protège-tibias, mais n'oubliez pas : la gloire du football doit passer par vous. Ne nous décevez pas !!!

STEPHANE



AVIS

Tiens, ils arrivent après la bataille avec leur jeu de foot ! Surtout que personne n'en avait entendu parler. Moi j'étais heureux, je me disais ça y est on en a fini avec les jeux de foot (à part FIFA, mais là on fait une exception). En tout cas celui-là s'en sort pas si mal dans la mêlée, on a vu bien pire en cette année footeuse. Malheureusement il y a aussi des grosses pointures dans le tas (SIERRA, SENSIBLE, FIFA) et il faut bien choisir... on va pas foutre 2000 Frs dans les jeux de foot, non ?

FABIEN

DANS LE MÊME GENRE :
SENSIBLE SOCCER
SIERRA SOCCER



Ca a l'odeur et la couleur de Sensible Soccer mais ça n'est pas.



Coup franc, le gardien à dépassé la surface.

TEST A1200

TEAM 17

SUPER STARDUST

SHOOT'EM-UP	
5 DISKS	A1200 - A4000
INSTALLABLE	5 Mo
JOYSTICK	1 Joueur
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	Passwords
CHARGEMENT	BON

GRAPHISME	93
ANIMATION	96
MUSIQUE	91
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	88

ORIGINALITE	77
SENSATION	95

AMIGA CONCEPT 92%

Ce jeu est superbe.
Ce jeu est génial.
Ce jeu est grandiose.

GOOD & BOF

Vous êtes fou ou quoi?
Il n'y a rien a jeter.

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





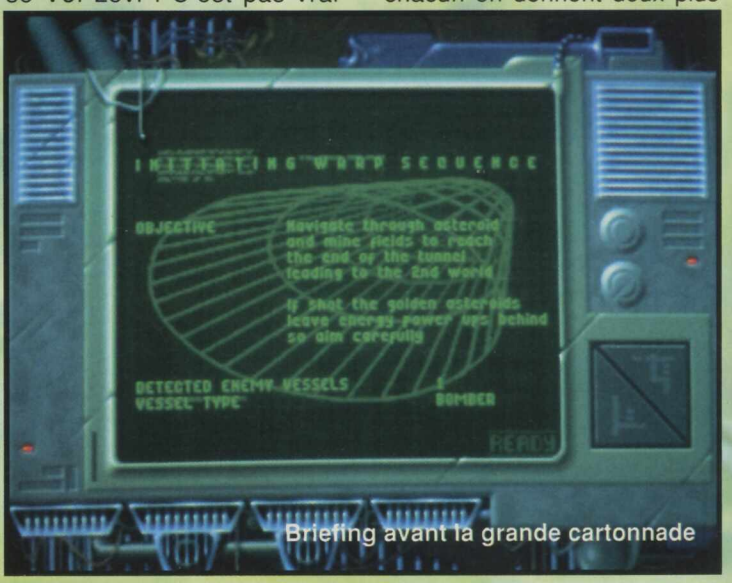
Revoilà le remake d'ASTEROIDS (un jeu dont se souviennent les anciens avec une petite larme au coin de l'oeil), sous les traits d'une nouvelle version exclusivement conçue pour les machines AGA. Du pur TEAM 17 !

Déjà, il y a 1 an, STARDUST nous avait bluffé, mais alors complètement. Le côté technique était vraiment poussé à l'extrême et on avait rarement vu un jeu de cette qualité sur un 500. Ca a fait comprendre à certains sceptiques que l'AMIGA avait sa chasse gardée et que certaines machines, qui voulaient s'affirmer comme standart, étaient bien loin de lui arriver aux chevilles.

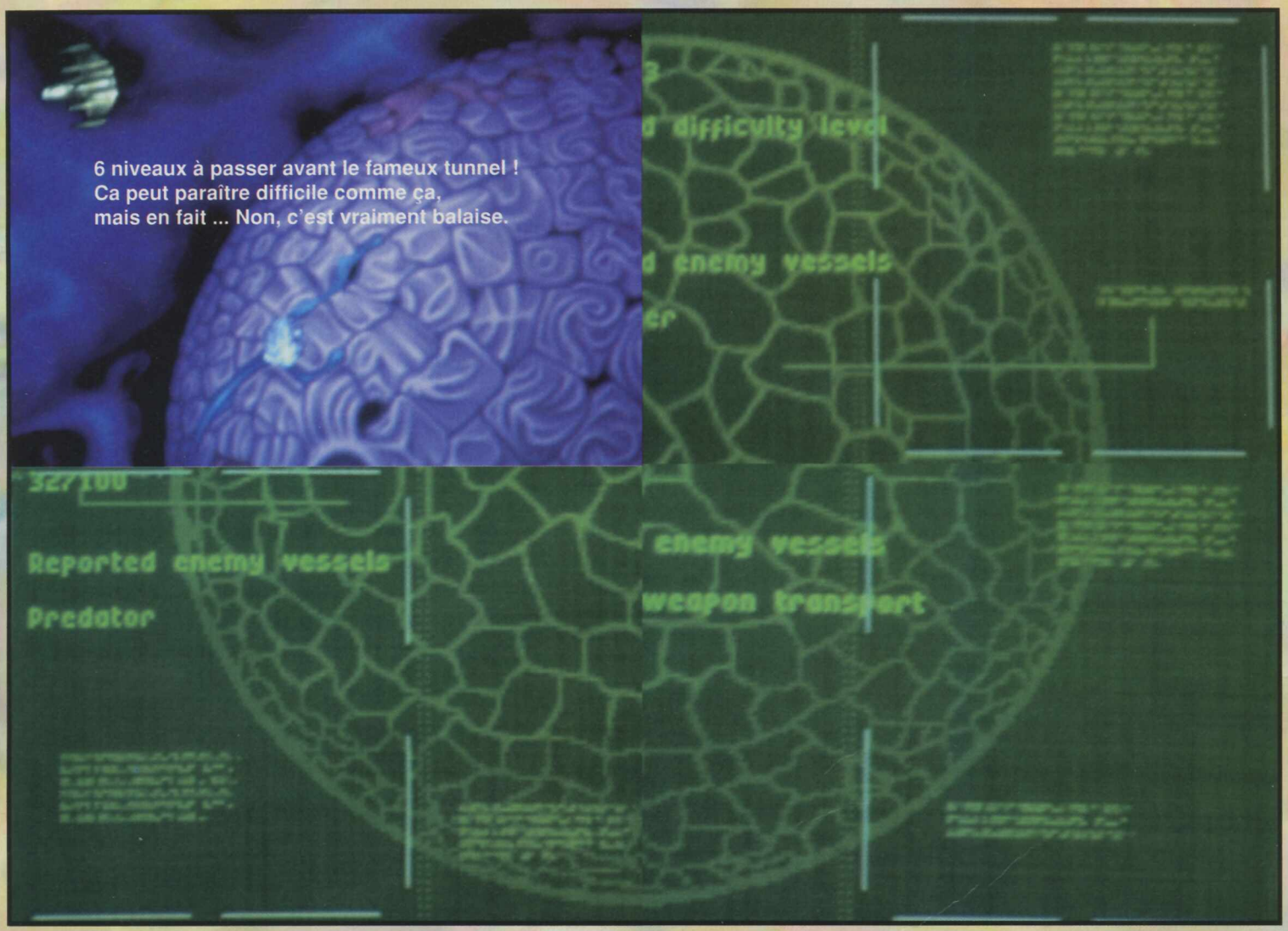
ET REBELOTE

Bloodhouse, dont c'est le premier jeu, récidive avec cette deuxième version. Dès les premières minutes de jeu, on croise tout simplement les doigts pour que ces maîtres de la programmation ne s'arrêtent jamais. Pour une «simple» reconversion, on comprend que cela ait pris autant de temps. AH ! si toutes les adaptations A500/A1200 pouvaient être comme celle-là ! C'est bien simple, tout a changé. La preuve c'est qu'ils ont même pris le temps de réécrire le scénar'. C'est certainement pas très dur mais fallait y penser. En deux mots il s'agit du retour du professeur Shaumund qui veut sa revanche et qui a préparé un plan démoniaque pour enlever la princesse Voï-Levi ! C'est pas vraiment un chef d'oeuvre de suspens, mais le jour où les shoot'em-up auront une véritable histoire, ce ne seront peut-être plus des shoot' à part entière...

Le but du jeu s'en ressent puisqu'il «suffit» de pulvériser tous les ennemis qui se trouvent sur l'écran jusqu'à ce qu'il y en ait plus la moindre trace. Le seul problème c'est que les cibles, dès qu'elles sont touchées se divisent et vous donnent encore plus de boulot (un gros astéroïde en donne deux moyens, qui chacun en donnent deux plus



Briefing avant la grande cartonnade





AVIS

Team 17 a fait très fort avec S U P E R STARDUST, la qualité du jeu est tout simplement superbe. Les effets visuels, les graphismes et la jouabilité sont, pour un jeu sur support disquette, irréprochables, notre AMIGA en frétille encore de joie.

Le tunnel, passage obligé pour les autres levels permet de comprendre ce qu'est le mal de mer, en plus quand on a le temps de le regarder dans les details, et là je vous dis pas la galère de jouer et de détailler, il n'y a pas 1 tunnel mais 1 tunnel dans 1 autre tunnel. Le seul problème que j'ai rencontré, c'est l'installation sur le HD, bon là c'est carrément long et galère, mais ce n'est qu'un détail, d'ailleurs j'y retourne, yeaaaa, boum, kill, kill...

DAMIEN

petits...). Il faut vraiment être né avec un joystick dans sa couche-culotte (NDLR : j'en connais plusieurs ici) pour pouvoir y jouer ! Vous avez plusieurs options pour vous aider, qui ne seront pas de trop.

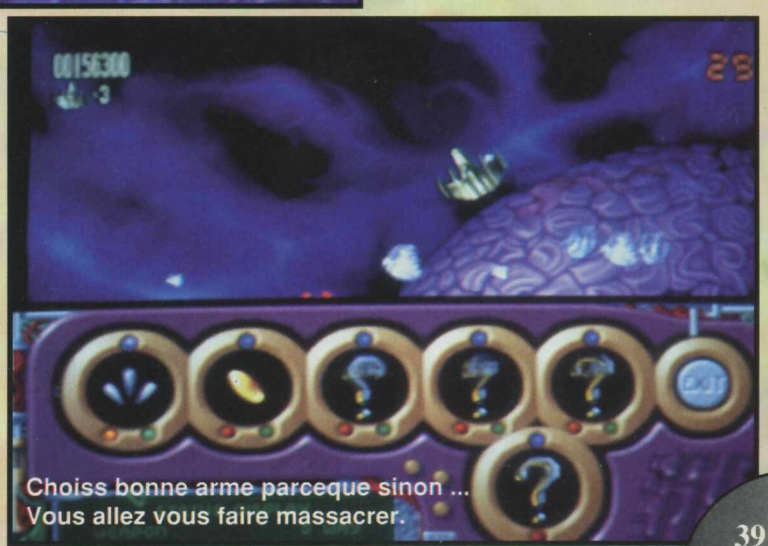


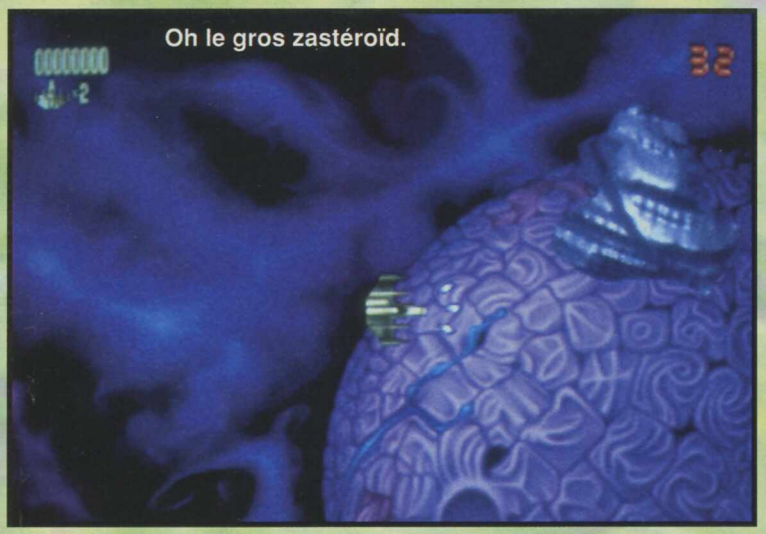
Un bouclier (que vous déclenchez en tirant sur le manche) mais qui a une durée limitée. En appuyant sur espace vous arrivez dans le choix des armes, que vous aurez préalablement gagnées en détruisant les transporteurs. Seulement un petit conseil, n'utilisez jamais une nouvelle arme sans avoir augmenté sa puissance pendant quelques niveaux, sinon...

UNE REALISATION TIP-TOP

La première chose qui en met plein la tronche, ce sont les musiques. A ce qui paraît celle d'introduction est en 12 voies alors que logiquement l'Amiga est limité à 8 !?! On se demande comment ils ont fait, mais bon on s'en balance, le résultat est là et quand on branche son Amiga sur sa chaîne on comprend son bonheur. Pendant le jeu, elles sont à la limite un peu trop techno mais il suffit de se plonger dans l'action pour ne plus y penser.

Les graphismes sont bien sûr en 256 couleurs et il suffit de regarder les écrans pour le croire sans peine. On aurait même





Oh le gros zastéroïd.



Ca c'est du boss.



AVIS

Si STARDUST était une étoile filante dans le microcosme des jeux Amiga, SUPER STARDUST en est assurément l'un des soleils les plus divins. Ce dernier se démarque autant de son petit frère que celui-ci se différenciait de l'illustre Astéroïd. La conversion n'est pas seulement réussie, elle est transfigurante, c'est un lifting parfait qui nous offre un tout autre jeu, et une jouissance encore accrue. Ah, quelle bandaison mes amis ! Croyez-moi, ce jeu mettra votre Amiga 1200 à feu et à sang, et vous en redemanderez, tellement c'est fort, tellement c'est beau et ça cartonne. Une question existentielle viendra quand même vous troubler en pleine extase asteroïdienne, et vous irez de ce pas interroger le vénérable vieillard de la maison : «grand-père, pourquoi j'ai qu'un vrai shoot'em-up sur 1200 ? Grand-père qu'est-ce qu'ils branlent les autres éditeurs ?» Sur ce, le sage homme, résistant depuis longtemps devant la mort, ouvrira ses yeux vides et humides, et vous balbutiera: «les mouches, mon enfant, toujours les mouches». Alors, abasourdi par cette énigme pour le moins métaphorique, vous vous éloignerez discrètement, dans la pénombre, pour aller sacrifier un boeuf (surgelé) sur l'autel consacré à Team 17. **FREDERIC**

DANS LE MÊME GENRE :
BATTLESTORM
STARDUST

tendance à croire qu'il y en a un peu plus... Mais alors ce qui remporte la palme, c'est sans problème l'animation. En voyant la grosseur des sprites (en particulier les plus gros météores qui sont quasiment en images de synthèses) on pou-vait se poser des questions sur la rapidité de l'anim'. Je peux vous dire qu'on a reçu la réponse en pleine gueule : C'est beau à pleurer !!! Ca devrait donner à réfléchir à certains programmeurs. Le must du must ce sont les séquences intermédiaires où vous voyez votre vaisseau de derrière. Dans un tunnel, animé en scroll' différenciel s'il vous plaît, des sprites (mines, ennemis...) vous arrivent à-tout-plein-d'images /seconde dans la tronche. Y en a même qui arrivent par l'autre côté, les salauds. Vous rajoutez à tout ça les musiques et des bruitages hyper réalistes (bruitages de laser et d'explosion, quoi !), un écran qui fait en sorte de rester centré sur vous... AAAHHHH ! J'en pisse encore dans mon froc...


Le fameux tunnel :
il vous sert à changer de monde

LES JAMAIS CONTENTS

Et quand il y aura un emmerdeur pour vous rétorquer qu'il ne s'agit que d'un shoot'em-up tout con, vous lui direz OK... mais qu'est-ce que ça défoule. Rien de tel après une journée de boulot pour vous revigorer un homme. Parce que je vous le dis tout de suite, il faut en être un vrai pour jouer à celui-là. Vous remarquerez d'ailleurs que ceux qui prétendent ne pas l'aimer, c'est ceux qui n'arrivent pas plus loin que le premier level. Qu'ils retournent à leurs pseudo-jeux de réflexion. Ce jeu à vraiment tout pour lui. Il y a toujours un niveau intermédiaire qui arrive au bon moment pour éviter la monotonie, surtout qu'en plus les sprites ne sont jamais les mêmes (météores, visages...) et qu'il y a un paquet de boss pour vous faire regretter d'être venus au monde. Il y a même un niveau pour les plus courageux d'entre vous, pour soit disant refaire le plein de vies. Entre nous, on en perd plus qu'autre chose mais bon. Celui-là, je vous laisse le soin de le découvrir (en fait j'y suis pas encore arrivé) mais la vue change encore (de dessus mais de loin) et ça promet... Pour finir le tout en beauté, l'installation sur disque dur est prévue : C'EST GENIAL !!! (NDLR : apparemment pour les possesseurs de DD PCMCIA il ya quelques problèmes mais qui se règlent à l'aide de quelques bidouilles. Allez voir Imré en p.76).

Une version CD-32 est à prévoir.

FABIEN

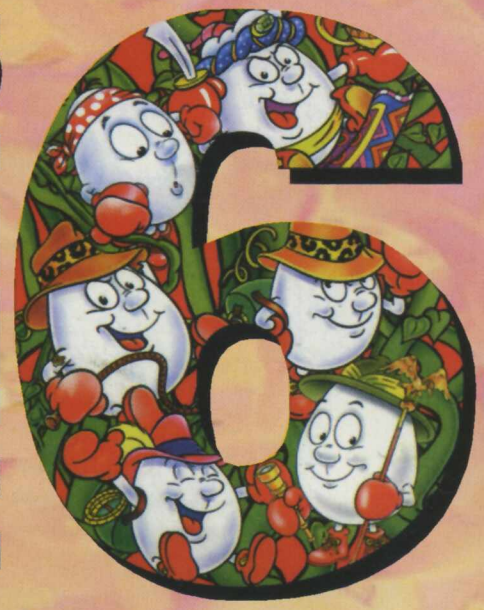


C'est dans ce monde que vous rencontrerez la chenille du dessus. Arrgh !



Excellent... non ! Pourri, oui !! Voici le seul qualificatif que j'ai pu dégager de ce jeu. En effet, Codemasters nous offre une panoplie de petits logiciels réunis en un seul CD, certains sont à la limite du convenable, voire ennuyeux et d'autres franchement nuls.

THE BIG 6



Commençons par le premier du nom : PRINCE OF THE FOLK. Il s'agit en fait de combattre Rockwart le Troll et de faire la connaissance de Pogie. Puis votre mission sera de rencontrer le roi Arthur faisant ses croisades ainsi que de réveiller la charmante Daisy de ses cent années de sommeil profond. Mais assistons-nous à un remake de la belle au bois dormant ? L'univers que je vous ai décrit n'y parait absolument pas, il s'agirait plutôt d'une molle course-poursuite à travers des plaines.

Le deuxième s'intitulant TREASURE ISLAND DIZZY vous amène à découvrir une petite île, dans laquelle figure trois villages où se cachent de mystérieux trésors. Ce jeu s'avère être un peu plus intéressant et les graphismes demeurent corrects. Le troisième : CRYSTAL KINGDOM DIZZY vous invitera à découvrir quatre mondes de magie et de mystère. Vous devrez choisir les personnes les plus brillantes et intelligentes afin d'arriver au bout du calvaire. Le quatrième, concernera plutôt votre talent d'explorateur, en effet votre but sera de découvrir et de fouiller de fonds en comble Wierdhenge, Vampira's Palace... de trouver le fameux Excalibur et cette beauté endormie. Puis le cinquième : SPELLBOUND DIZZY. Il s'agira d'aller sous terre afin d'amener Dizzy à explorer le monde caverneux de la ville de Yorkfolk. Enfin le sixième vous entrainera à découvrir la ville de Zakeria et à vous emparer des fameux diamants ainsi qu'un tas d'objets qui se trouveront sur votre passage. Voici en résumé la description de ces six petits logiciels, qui restent décevants parce que d'une part, leurs graphismes manquent sérieusement d'originalité et d'autre part, parce que les mouvements sont lents et manquent totalement de vivacités. Cette compil' n'a pour ainsi dire aucun intérêt.

SEVERINE

DANS LE MÊME GENRE :
GIDDY
PIERRE LE CHEF







AVIS

On ne peut pas dire que ce pack DIZZY (tête d'oeuf !) soit une inoubliable compilation mais ça a le mérite de distraire (ou d'énerver Séverine !). Remarquez, Code Master nous a rarement habitué à mieux et ça ne risque pas d'aller en s'améliorant. Six jeux en un oui... mais des pattes Panzani... euh, pardon, j'me mets à vaner comme un confrère, mais à y réflechir... avec 5 Dizzy, on fait 1 kg de patte, non ? Mais avec 6 Dizzy, combien ça fait ?

IMRE

TEST CD 32

Codemasters

PLATEFORMES	
1 CD	CD 32
NON INSTALLABLE	__ Mo
JOYPAD	1 Joueur
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Excelllent

GRAPHISME	40
ANIMATION	40
MUSIQUE	65
BRUITAGE	30
PRISE EN MAIN	65
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	30

AMBIANCE	45
HUMOUR	80

AMIGA CONCEPT
45%

Beaucoup d'humour et de convivialité.

GOOD & BOF

Graphismes qui ne sont pas originaux. Mauvais concept.

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

TEST AMIGA

Virgin

Sensible WORLD OF SOCCER

FOOTBALL MANAGEMENT	
2 DISKS	1 Mo
NON INSTALLABLE	_ Mo
JOYSTICK	1-64 Joueurs
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	87
ANIMATION	92
MUSIQUE	90
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	99
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	90

AMBIANCE	87
MANIABILITE	92

AMIGA CONCEPT 93%

Intégrer dans un tel jeu de foot une option de management, quelle bonne idée.

GOOD & BOF

Pas d'énormes modifications techniques, dommage !!!

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



HONG-KONG-OMAN : ça c'est du match !

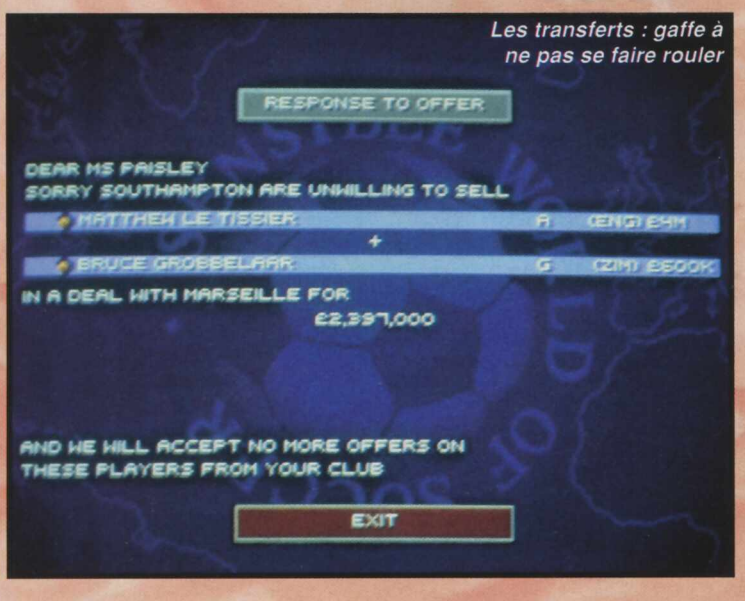
Du foot, encore du foot et toujours du foot ! Il en existe des simulations de football. Oui mais voilà, des comme ça, vous n'en verrez qu'une seule (malheureusement) car il s'agit du tout dernier volet de la saga SENSIBLE SOCCER. Son titre, rien de difficile à retenir : SENSIBLE WORLD OF SOCCER, et je vous conseille de vous en souve-nir car le petit dernier de Sensible Software risque de frapper très fort (et pas seulement d'un point de vue footballistique). Son prédécesseur que j'ai nommé Sa Majesté SENSIBLE SOCCER a quant à lui, en son temps (1992, c'est pas si vieux que ça), fait un tabac sur Amiga. Il est longtemps resté en tête du box-office et demeure une référence pour tous les amigaphiles. Si ce jeu est si canon que ça, que pouvait faire de mieux Sensible Software, me diriez-vous ? Cette question m'a beaucoup travaillé, mais le résultat est là : musique maestro, que les jeux commencent !



Poussez les portes des grands stades européens et mondiaux. Jouez ou managez un nombre considérable d'équipes. Devenez le Nanard du football planétaire. Seul Sensible Software pouvait répondre à tant de sollicitations. Ils l'ont fait, chapeau messieurs !!!



Tout est paramétrable. Y'a même un gars qui vous donne son avis.



Les transferts : gaffe à ne pas se faire rouler



JOUER OU MANAGER, TELLE EST LA QUESTION

Dès l'installation du jeu vous devez vous poser une question fondamentale pour l'existence humaine: dois-je manager ou jouer ? Ce genre de question mérite un temps de réflexion. Peut-être ce qui suit vous aidera à prendre une décision. En effet, le gros changement par rapport à ses prédécesseurs est cette nouvelle option de management, un tout nouveau concept dans la saga des SENSIBLE SOCCER. Que nous apporte de plus cette nouvelle option ? Maintenant nous possédons un logiciel parfait : vous pouvez vous éclater en tant que joueur et mettre des raclées à tous vos potes (je veux mon neveu !!! 64 joueurs, rien que ça. Un nombre démesuré, n'est-ce pas ?) ou si votre matière grise l'emporte sur votre pois- chiche vous pouvez manager une équipe durant toute une saison. Les choses doivent être bien claires : pour les bourrins option joueur, et pour les premiers de la classe option manager (ne prenez pas ça pour une attaque personnelle car les 3/4 de la rédaction sont à mettre dans le rayon bourrins, moi inclus). Que vous choisissiez l'une ou l'autre des deux options, je vous garantie que vous ne serez pas déçus.



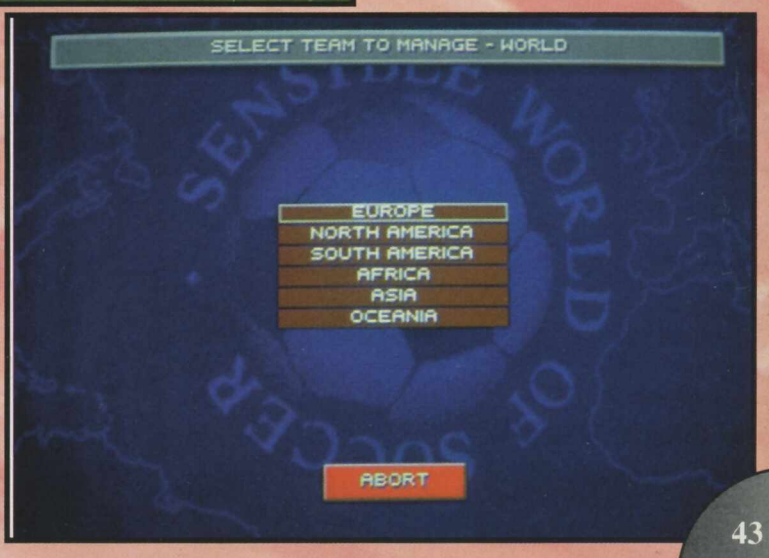
ATTENTION AUX CRISES CARDIAQUES !!!

Regardons d'un peu plus près et analysons un peu mieux le logiciel. Tout ce qui suit est confidentiel et ne doit en aucun cas parvenir aux oreilles de personnes malveillantes. Cette simulation se compose de deux disquettes, toutes deux en matière plastique et recouvertes d'un superbe autocollant aux couleurs de SENSIBLE WORLD OF SOCCER (NDLR : Wahou, canon l'info !). Revenons à quelque chose de plus sérieux (qui a dit qu'AC n'était pas un magazine sérieux) et voyons en détail ce sublime jeu.

Il existe donc (je vous le reconfirme) deux options (tout en sachant que vous pouvez également choisir l'option joueur/manager). Dans cette analyse nous nous attacherons plus particulièrement à l'option management. Une question se pose au sein de la rédaction: est-il capable de détrôner



CARTON ROUGE de Silmarils ? Les avis sont partagés, pour moi en tout cas cela ne fait pas l'ombre d'un doute : SENSIBLE est loin, mais alors très loin devant, même en mode gestion d'équipe. Voici mes arguments et ils sont de taille. Imaginez dans les locaux britanniques de Sensible Sofware un homme bossant 12 heures par jour afin de regrouper le maximum d'informations sur plus de 1500 équipes. Vous l'avez imaginé, Sensible Software l'a fait. Effectivement, une véritable bande de données a été intégrée au jeu





AVIS

Pfou la la ! C'est fou ça ! Franchement je ne m'attendais pas à ça. Tout au plus, une simulation de management ordinaire, bref un truc bateau. Non non, pas du tout, Sensible Software pousse la réalité à l'extrême. Promis, je n'exagère en rien, pour preuve toutes les equipes possibles et imaginables sont présentes, avec pour chacune d'entre elles, les véritables joueurs dont les caractéristiques sont calquées au mieux sur la réalité. Hallucinant ! La base de données est gigantesque. Bien sûr, tout les championnats et toutes les coupes sont jouables. Les transferts sont également pris en compte. La totale je vous dis ! Alors si en plus vous êtes fan de SENSIBLE SOCCER et qu'avec ça je vous dis que la jouabilité a encore été améliorée... pfou la la, incroyable le plaisir !

CYRIL

afin de repren-dre en détail tous les championnats européens et mondiaux (vous pourrez participer au championnat d'Afrique du Sud ou même au championnat du Japon. Impressionant, non ?). Les différentes coupes continentales ont également été intégrées : la ligue des champions, la coupe des coupes, la coupe de l'UEFA... Vous pouvez, aussi, créer votre propre championnat en sélectionnant les équipes que vous désirez (championnat d'Europe des nations, coupe du monde...). Chaque pays possède donc ses structures footballistisques réelles : on peut ainsi trouver en France notre première division, notre super D2, et notre coupe de France. Tout est réactualisé : Marseille se retrouve en super D2 et Papin au Bayern de Munich (affreux, affreux, affreux...). Les championnats anglais et écossais ont été remis à jour, les autres sont en attente de l'être. Les joueurs dans chaque équipe correspondent bien à la réalité (courrez donc chez votre libraire préféré acheter un de ces magazines spécialisés et vérifiez ; vous serez agréablement surpris), ainsi que la couleur et les numéros des maillots. Quel soucis du détail !!!

Vous allez donc pénétrer dans un monde réel où la pitié n'existe pas. Assis sur votre banc vous allez friser la crise cardiaque à chaque sortie de votre équipe car la place de manager est soumise à toutes sortes de pressions qui peuvent vous éjecter de ce poste si convoité par d'autres.

QUE C'EST BEAU...

Détrompez vous, ce jeu n'est pas seulement un vulgaire jeu de foot. SENSIBLE WORLD OF SOCCER est de loin LA simulation de football par excellence. Son niveau graphique est à peu près comparable à ses prédécesseurs, cependant quelques modifications ont été apportées : vous pouvez à présent voir les cops (les tribunes situées derrière le but) de vos équipes, pinturlurées à vos couleurs. La maniabilité a été améliorée : selon moi, la prise en main de vos joueurs est plus facile, ce qui n'enlève en rien l'intérêt du jeu. Mais ne vous fiez pas à cette facilité apparente : vous contrôlez, dorénavant, la longueur et la puissance de vos tâcles (plus vous presserez votre bouton de joystick longtemps plus votre tâcle sera long et puissant). Attention aux cartons, car les arbitres appliquent les consignes de la FIFA. Evitez de vous faire sortir prématurément ! Les bruits du public sont, sans aucun doute, très réalistes (dommage qu'il n'y ait eu aucune amélioration à ce niveau). En mode manager vous pouvez à chaque arrêt de jeu modifier votre tactique suivant l'évolution du match (pour changer de tactique utilisez les flèches de votre clavier et le bouton de votre joystick ou bien dirigez votre joy 2 fois à gauche). Plus de 10 tactiques différentes, sachant que vous pouvez créer vos propres tactiques et les sauvegarder. Vous pouvez également effectuer des changements de joueurs. Il faut distinguer les tactiques de groupe (4-2-4, 5-3-2, 3-4-3...) et les tactiques individuelles (vous pouvez faire varier la place de vos joueurs et les situer par rapport à la direction de la balle). Ceci parait complexe au départ mais à l'arrivée le résultat est garanti : le pied total.

L'option manager vous propose un marché des transferts tout à fait remarquable : achetez et mettez en vente des joueurs. Chaque membre de votre équipe possède des caractéristiques propres et une valeur financière. Cette côte évoluera suivant les résultats de votre équipe. Vous possédez ainsi au départ une somme d'argent plus ou moins variable et vous en disposez comme bon vous semble. Rapia ne rime pas toujours avec résultat ! Alors éloignez vous de votre porte-feuille. Je sais, le monde du foot est un monde sans pitié, mais ne vous laissez pas aller (quoique l'option «mise en liquidation de votre club» n'a pas encore été créé).

ENCORE, ENCORE, ENCORE !!!

Comment vont-ils réussir à mieux faire maintenant ? Toutefois, avec tout le respect que nous devons à cet éditeur, il aurait pu intégrer des modifications d'ordre technique comme par exemple la possibilité de contrôler le gardien ou bien d'avoir accès à une panoplie de tirs plus complète ainsi que des effets plus nombreux dans le shoot du ballon. Néanmoins vous pourrez jouer encore longtemps sur ce logiciel car des bombes comme celui-là ça n'arrive pas tous les jours. Pour Sensible Software : Hip hip hip hourra, hip hip hip hourra... Je vous laisse faire le reste.

STEPHANE



DANS LE MÊME GENRE :
PLAYER MANAGER
PREMIER MANAGER 2





AVIS

Attention ! Je voudrais retenir l'attention de chacun : pas mal d'éditeurs délaissent l'Amiga sous prétexte que le PC fait mieux vendre, soit... C'est peut-être vrai que lorsqu'un navet est commercialisé sur PC il passe plus inaperçu mais l'Amigaphile, lui, on ne l'y prend pas ! Et puis, qui c'est qui a dit que les bons jeux ne se vendaient bien que sur PC, hein ?! SENSIBLE SOCCER s'est vendu à 180.000 unités sur Amiga, et sur PC... ? 350.000, 400.000 ? ben non, que 80.000 exemplaires ! C'est dire qu'il y a de quoi faire sur Amiga et SENSIBLE WORLD OF SOCCER est parti pour plaire encore plus que son p'tit frère. Avec ce que Sensible Software vous a préparé là, je peux vous assurer que les non-footeux y passeront un jour ou l'autre. Une base de données comportant 4000 joueurs réels répartis en 1500 équipes... mais je laisse le soin à Stéphane d'en parler d'avantage, enfin, s'il se décide à lâcher le jeu pour écrire son article. Outre la gestion d'équipe dorénavant disponible (grandiose !), le paramétrage presque millimétré des tactiques et des réactions de chaque joueur par rapport à la position de la balle sur le terrain, ça c'est vraiment très fort ! Le seul problème c'est que, comme je perds tout le temps à ce jeu, ben ça m'énerve un maximum !

IMRE

CANNON FODDER

TEST CD 32

Virgin

«C'était pas ma guerre»	
1 CD	CD 32
NON Installable	__ Mo
JOYPAD	1 Joueur
DISPO NOVEMBRE	ANG



Un jeu canon débarque sur CD32.

L'événement est assez rare pour être signalé. je ne vais pas m'étendre sur sa description, pour la simple raison que tout un chacun le connait. Ceux qui me feraient mentir ne méritent pour châtiment que de rester dans leur abjecte ignorance. Pour seule miséricorde et grosso modo, sachez néanmoins que CANNON FODDER est une harmonieuse chimie entre Lemmings, Sensible Soccer (because Sensible Software), et commando (le film ou le jeu, sur le vaillant C64). Vous dirigez une esquade de quatre recrues au maximum, que vous pouvez soit mener à l'abattoir, soit faire progresser en grade et en expérience. Cela, sachant que c'est tout arcade, et que votre effectif de réserve grossit à chaque nouvelle mission.



Cassez la baraque.

Quelle est l'apport de ce transfert sur CD ? Des nèfles ; du moins sur la matière du jeu, parce que sinon l'intérêt n'est pas des moindres de permettre à l'ultime rejeton Amiga de profiter d'un si précieux défouloir. Mais la jouabilté dans tout ça ? L'utilisation du joypad ne va-t-il pas la rogner quelque peu ? Car à l'origine le jeu a été développé pour barouder à la souris. Et bien oui, on perd en précision, et au surplus rien n'a été fait pour mettre à contribution les autres boutons du joypad (pour les explosifs par exemple). On notera malgré tout qu'il est possible de le remplacer par la souris.

L'incertitude qui plane au dessus de l'avenir d'Amiga ne doit pas pousser les éditeurs à des transpositions adaptées au récent support laser, et Canon Fodder en est la triste illustration. Cependant il reste le jeu, et c'est un hit martial sans commune mesure.

FREDERIC



Barroudeur quand tu nous tiens !



AVIS

Vous êtes prêt à nettoyer les endroits les plus dangereux, infestés de soldats ennemis armés jusqu'au dents ? Et bien revoilà CANNON FODDER sur votre CD32 pour le plaisir de faire du «pan,pan t'es mort»... Je préfère dire tout de suite à ceux qui le connaissent déja, il n'y a aucune différence par rapport à la version micro. Juste le controle, qui est assez galère avec le joypad. Autrement, pour ceux qui n'ont pas eu la chance de le posséder, CANNON FODDER doit absolument apparaitre dans votre logithèque ! Une petite merveille...

SEBASTIEN

GRAPHISME	75
ANIMATION	85
MUSIQUE	70
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	87

AMIGA CONCEPT 83%

APRES LE PERE NOËL, LA MERE NOËL !

AMIGA
CONCEPT





Le baton de joie vous avait prévenu (merci les gars)

PHOTOGRAPHIE PAR Mike BENTABERRY

TEST A1200

Virgin

PLATEFORMES	
3 Disks	A1200
NON INSTALLABLE	/ Mo
JOYSTICK	1 Joueur
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	TRES BON

GRAPHISME	87
ANIMATION	90
MUSIQUE	85
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	80

ADAPTATION	93
ORIGINALITE	89

AMIGA CONCEPT 90%

Un beau dessin animé interactif.

GOOD & BOF

Palette AGA mal exploitée. Et le DD, il sert à quoi ?

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

Aladdin



Le génie veille, prenez ce jeton et vous toucherez peut-être le pactole



Prenez le destin d'Aladdin en main, cinglez en tapis volant vers cette allumeuse de Jasmine, et cassez la poire de Jafar le jobard. Beau programme sur Amiga 1200.

Vous êtes, je pense, aussi nombreux à avoir vu le dessin animé que son adaptation sur Sega 16 bits, et vous êtes, je pense encore (ouais ouais, je pense beaucoup), tous aussi nombreux à attendre Virgin au tournant pour la version Amiga. Pour une fois je patientais coiement (coi... quoi?), sachant que celle-ci serait au moins de la même trempe que son homologue sur Sega. Faut dire que j'avais vu la preview, et pour ceux qui auraient eu aussi le loisir de l'admirer, apprenez que c'était pas du flanc. ALADDIN a l'envergure d'un grand jeu, et on est même passé à coté du sublime à quelques détails près ; je vous dirai pourquoi après, si j'ai pas oublié -j'essaierai de relire mon texte, ça m'y fera peut-être penser (je pense vraiment trop)-, mais pour l'heure, moteur!

POUR L'ANECDOTE.

Il était une fois (mais non c'est pas une histoire Belge, c'est de l'art narratif) une Jasmine toute jolie, toute bandante qui n'avait d'yeux que pour vous. Cependant, cette mignonne est princesse, et, comme toute princesse, elle est exposée à la convoîtise de tous ces brigueurs de pouvoir qui sévissent dans chaque palais. En l'occurence il s'agit du grand vizir, Jafar, un des magiciens les plus malveillants qui soient. Ce magnifique imposteur retient captive votre belle pucelle à l'intérieur de son sombre palais. Heureusement que vous êtes Aladdin, l'intrépide voleur, car votre coeur vous entraine à son secours (c'est du Dysniais, c'est pas ma faute) et vos autres muscles, saillants comme il se doit (dans l'oeil...ah ah) sauront vous y aider. Heureusement aussi que Jafar était là, sinon tintin la fleurette.

EN JEU, CA SE PRESENTE COMMENT?

Rien de plus simple, l'univers d'ALADDIN se compose de 11

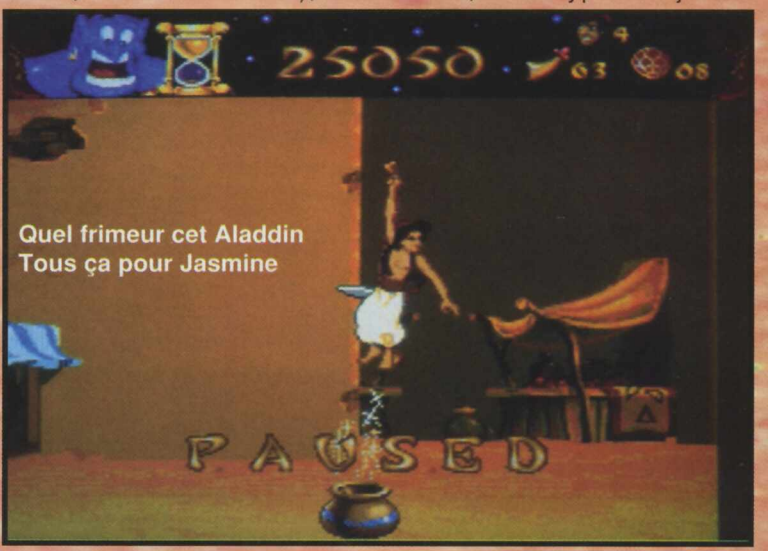


La plage : 3 eme chamau à gauche.



dans le marché d'Agrabah, lieu de vos fréquents larcins, et traverserez le désert, vous vous échapperez d'un cachot, voyagerez sur le fameux tapis, visiterez la lampe, passerez par le Palais du Sultan pour enfin atterrir à celui de Jafar. Aladdin est muni d'un sabre, et peut aussi zigouiller ses ennemis à coup de pommes qu'il ramasse sur son chemin. Pourtant l'agilité reste son arme principale, en lui permettant de mettre à profit les éléments du décor. Il sait ainsi transformer un dromadaire en canon (Mac Giver, à côté c'est rien), se servir d'une corde enchantée comme d'un ascenseur, ou encore trampoliner sur des toiles para-solaires (c'est déja plus bidon).

Certains objets que vous trouverez, au cours de votre périple, ont des fonctions bien particulières. Entre autres, les joyaux vous permettront d'acheter des souhaits géniaux ou des vies supplémentaires, les lampes noires déciment tous les gus présents à l'écran, et deux fragments de scarabée vous ouvrent les portes de la caverne des merveilles. En outre, deux types de jetons



vous feront profiter de stages-bonus: ceux du génie, par le biais d'un jackpot, pourront vous faire gagner vies ou pommes, et ceux du singe Abu vous feront gagner des points. Pour ce qui est de la variété, on est servi, et la linéarité habituelle des jeux de plateformes est quelque peu atténuée; avouez tout de même que les concepteurs ont fait des efforts. Et ces efforts s'avèrent d'autant plus payants qu'on ne s'ennuie pas dans l'univers d'ALADDIN comme dans celui de Dysniais (ils m'ont torturé puis payé pour écrire ça).

strates qui représentent votre progression dans la quête de chevalier servant que le jeu vous inflige. Vous devrez déambuler au sein de ces 11 décors pour finalement arriver au repère de Jafar, et tordre le cou de cette vieille vipère de sorcier moustachu. Encore un jeu de plateau pourrait-on se plaindre, oui, mais celui-ci est d'argent (forcément, vous l'avez payé), et foutrement bien gaulé. Vous débutez votre parcours

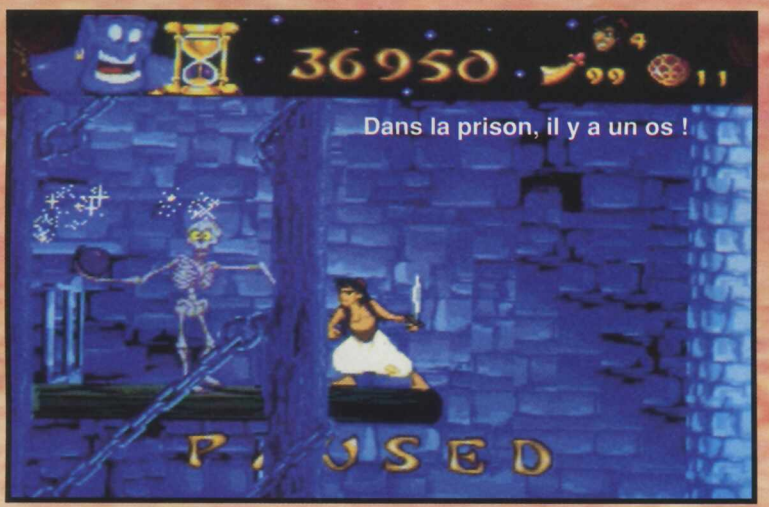
DANS LE MÊME GENRE :
MR NUTZ
PRINCE OF PERSIA

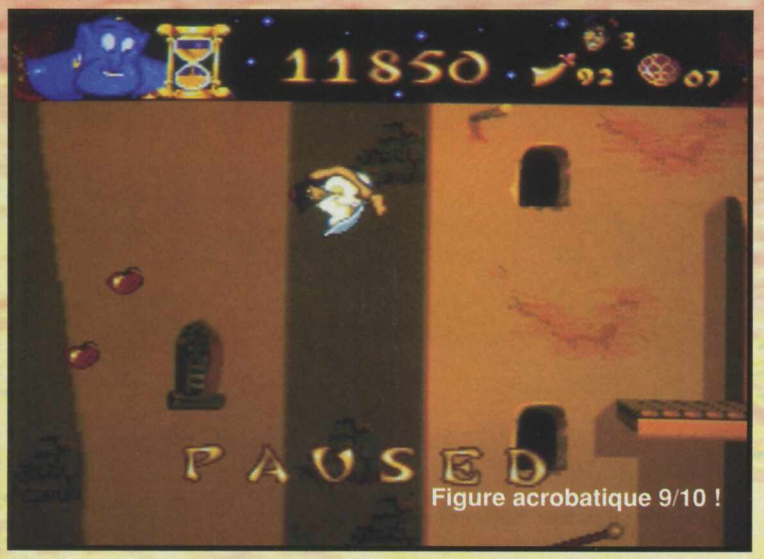


AVIS

Ma surprise fut entière en jouant au nouveau hit de Virgin, ALADDIN. Au pays des mille et une nuits, le rêve devient réalité. On espérait un tel jeu de plateformes depuis si longtemps sur Amiga, que le désespoir commençait à nous gagner. Mais en frottant une lampe magique, Virgin a comblé notre rêve. Ce n'est pas la première fois qu'un succès cinématographique est adapté sur Amiga. De nombreux titres se bousculent: la saga des retours vers le futur, Terminator II, Total Recall, Hook, Jurassic Park, j'en passe et des meilleurs. De tous ces titres aucun ne cassaient vraiment des briques. A l'inverse, ALADDIN par sa jouabilité, son intérêt, son niveau graphique et par ses différents aspects (musique, convivialité...), constitue un hit en puissance et une poule aux oeufs d'or pour Virgin. Le seul reproche à faire serait à mettre au rayon de l'adaptation du logiciel : il n'y a pas eu d'énormes modifications entre la version SNES ou MD et la version Amiga. Quel dommage !

STEPHANE

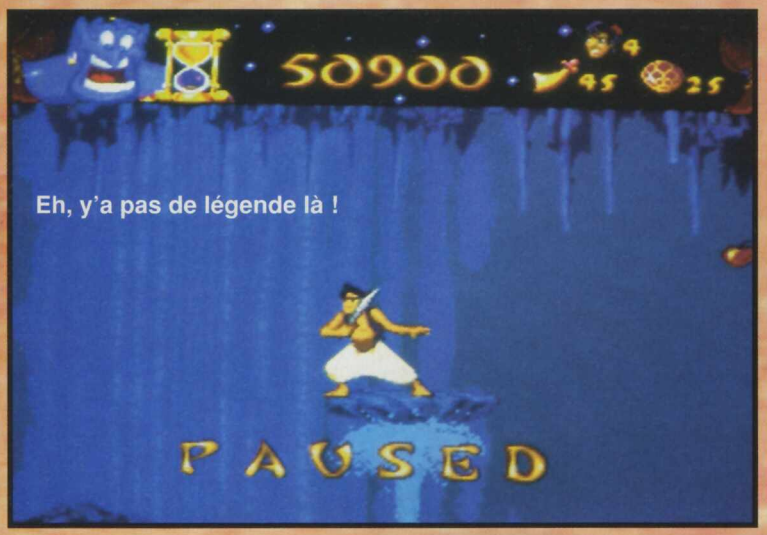








La boutique : le voeu ou la vue ?



Eh, y'a pas de légende là !

d'autre ? Pas de sérieuses lacunes ? Hélas, il en est une (admirez la pureté de la rime venant renforcer le tragique de l'instant, et son suspens). Regardez les photos, et vous l'apercevrez peut-être. Vous ne voyez rien ? Eh les mecs, c'est de l'AGA, vous savez ce Chip qui est censé jongler avec les couleurs. Or ce que je vois, moi, c'est la palette Mégadrive. C'est pas moche, loin s'en faut, mais certains dégradés supplémentaires n'auraient pas fait de mal à l'ami AGA, ne serait-ce que pour affiner les dessins (un p'tit coup de lissage c'est pas bien tortueux). Soyons limpides, cela ne retire rien à la réussite du jeu, qui demeure magnifique, simplement l'Amiga 500 aurait tout aussi bien pu supporter une telle facture ; et cela a probablement été une solution de facilité que de retranscrire le programme directement sur le 1200 qui se trouve être plus rapide. Néanmoins une fois dans le jeu, cela n'a plus grande importance, et l'on s'en fout comme de son premier test.

THE END, MY FRIEND.

Le personnage est parfaitement maniable, et c'est un plaisir que de le faire gambader, bondir, voler, sabrer à tous bouts de champs : le terme de joystick prend ici tout son sens. L'esthétique des paysages, aussi peaufinée que son animation, fait vraiment d'ALADDIN un jeu de plateformes extraordinaire. Ah qu'est ce qu'on ne ferait pas pour la belle mine et le beau cul de Jasmine.

FREDERIC



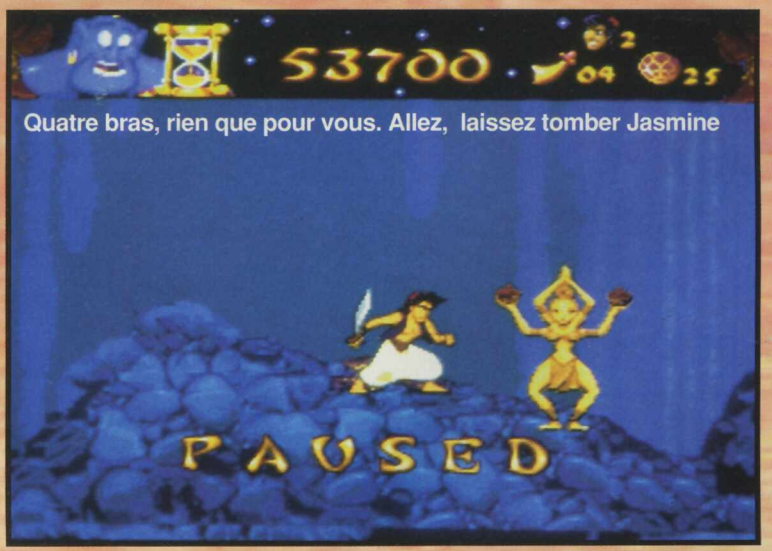
AVIS

Excellent, superbe, splendide, voici en trois mots le résumé de ce jeu. En effet, Virgin nous propose un héros très bien reconstitué et qui, sans aucun doute, vous séduira. Muni d'une épée et de pommes cachées dans sa poche, il devra parcourir différent mondes et affronter des ennemis sadiques murmurant d'une voix sournoise : «come on». De plus, la diversité des graphismes nous donne un aperçu de la ville d'Agrabah et de ses alentours. Ainsi, nous avons affaire ici à un logiciel qui, enfin, nous permet de rêver et de rentrer réellement dans son contexte. Aussi, sachez qu'il y des tas de petites touches d'humour non négligables qui ne vous laisseront pas indifférent, bien au contraire. Enfin, je dirais, qu'ALADDIN est un jeu qui mérite vraiment d'être acheté et qui restera sans aucun doute dans la catégorie des grands chefs-d'oeuvres sur Amiga.

SEVERINE

REALISATION «MEGAIESQUE».

Y pas à dire, même si je le dis quand même (j'aime les «mêmes»), le jeu est excellemment bien fichu, et Virgin ne s'est pas fichu de nous en éditant certainement le plus beau jeu de plateaux de l'Amiga. Tout respire le bon professionnalisme dans cette conversion, et l'on est très loin par exemple, carrément à l'opposé, de la carotte qu'US Gold a voulu nous enfiler avec sa version de STREET FIGTHER. En effet, ALADDIN sur Amiga a gardé toute la souplesse, la finesse et pétulance qui caractérisaient le soft de la Mégadrive. Rien n'a été éclipsé, et bien au contraire, puisque l'aspect sonore a été amélioré, et que le jeu est quelque peu accéléré. Les musiques, fidèles au film, apportent tout l'entrain mélodieux que l'on peut souhaiter (un génie serait-il passé par là), et le sample de la présentation est de haute qualité. L'ensemble fait que l'on se pique décidémment au jeu, et que l'on tombe, sans coup férir, sous le charme de son ambiance. Allons, allons, un peu de criticisme, que diable, on est pas des enfants de coeur (j'ai gardé le «h» en réserve, j'le fumerai plus tard). Il n'y aurait rien à reprocher à ALADDIN ? Bien sûr que si, alors qu'est-ce que c'est ? L'introduction ? Y'en a pas, et tant mieux : la qualité graphique du jeu suffit, et 3 disquettes, sans installation disque dur possible, c'est bien assez. Bah voilà un défaut : le soft est fait pour les machines AGA, et aucune installation DD n'est prévue. C'est pas très malin, mais cependant admissible en raison de la rapidité du chargement. Et sinon, rien



Quatre bras, rien que pour vous. Allez, laissez tomber Jasmine



Comment y's la pète !!!

REUNION

TEST AMIGA

GRANDSLAM

STRATEGIE SPATIALE	
6 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	4 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	77
ANIMATION	75
MUSIQUE	80
BRUITAGE	84
PRISE EN MAIN	69
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	84

MANIABILITE	55
ORIGINALITE	35

AMIGA CONCEPT 73%



Grandslam propose de fonder votre Nouvelle Terre grâce à REUNION, un jeu de stratégie spaciale. Une immense responsabilité repose sur vos épaules.

En tant qu'explorateur, vous avez atteint votre but, c'est à dire découvrir une planète où toutes les conditions nécessaires à l'habitation (ainsi que l'exploitation) sont réunies.
Et c'est là que vous entrez en jeu ! Vous devez diriger toutes les opérations qui méneront à bien ce que vous appellez la Nouvelle Terre.
La fondation d'une colonie est représentée comme un pseudo SIM CITY avec en extra, une étrange ressemblance avec DUNE 2. Le système solaire où vous vous trouvez comporte des planètes et leurs satellites qu'il vous faudra envahir et exploiter. Chacune de ces planètes a des caractéristiques bien précises ainsi que ses propres minéraux (d'où leur utilité).
Le gouvernement que vous représentez doit assurer trois points importants : les conditions de vie des colons, la protection de la population contre d'éventuelles invasions, et éviter l'utilisation de taxes trop importantes ou la force contre le peuple.
Cette table ronde est constituée du responsable des constructions, du développement, des forces aériennes, et des flottes spaciales.
Le menu principal donne accès à la partie achat, la recherche, l'information concernant les flottes, le type d'unité et les vaisseaux disponibles, etc...
Le jeu en lui même, procure une sensation de déjà vu. Rien de bien nouveau (même la présence des vaisseaux espions n'apporte rien de bon...). Les combats au sol me rappellent quelque chose... Voyons... Ah-mais-ouais ! C'est ça ! BATTLE ISLE ! Mais alors ce jeu est un remix. C'est bien ça ! Chez Granslam y embauchent des DJs. Les graphismes sont correctes, les sons sont biens, une musique d'ambiance terrible vous accompagne durant le jeu, quant à l'animation, ça rame pour aller d'un tableau à l'autre. En fait le jeu devient vite un calvaire (6 disks), heureusement qu'il est installable.
Pour finir REUNION est une réunion de tout ce qu'on a vu sur nos machines, mais le manque d'optimisation du logiciel et d'innovation font de ce produit un jeu bien moyen.

FARID



La table ronde d'où vos décisions seront prises

DANS LE MÊME GENRE :
STARLORD
FRONTIER





AVIS

Les disquettes encore dans la boîte, le jeu est appétissant. Une fois installé, c'est l'écoeurement ! Comme le dit Farid, REUNION est un pseudo mélange des mets du genre, FRONTIER, DUNE 2 et BATTLE ISLE pour ne citer qu'eux. Des options, des possibilités, pas de problème, vous allez en bouffer. Le hic, c'est que ça tourne vite à l'indigestion. S'en suit des nausées indésirables et régulières, des maux de têtes incessants et tortueux. Certains même pourront y rester ! A part aux boulémiques, je ne vois pas à qui d'autre je pourrais conseiller REUNION.

CYRIL

On retrouve tous les anciens hits en un seul.

GOOD & BOF

On passe plus de temps à changer de disks qu'à faire autre chose.

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

TEST AGA

MINDSCAPE

SIMULATION «POLITIQUE»	
3 DISKS	AGA
INSTALLABLE	5 Mo
SOURIS	1 Joueur
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	90
ANIMATION	50
MUSIQUE	70
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	92

ADAPTATION	60
REALISME	92

AMIGA CONCEPT 90%

C'est le légo des énarques. Le jeu se renouvelle à chaque partie.

GOOD & BOF

Risque de cécité à force de trop y jouer.

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

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

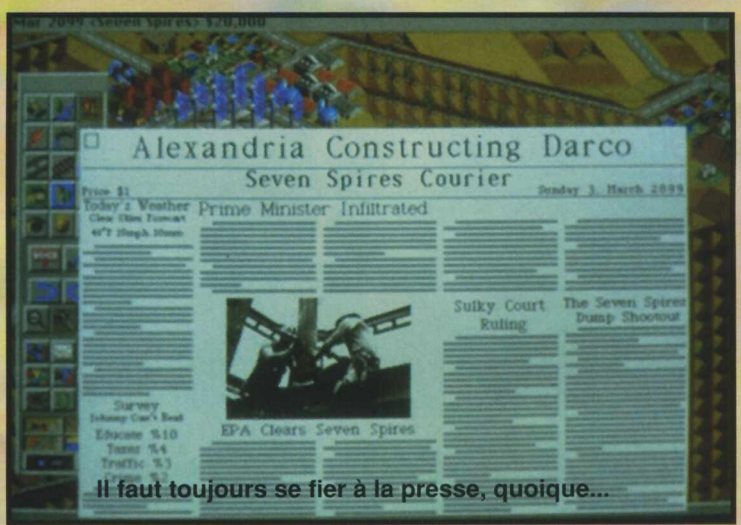


Sur Amiga, les simulateurs de tous types se font rares. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que l'on accueille SIM CITY 2000. Non AGA 4 mégas plus disque dur s'abstenir !

Ouais, vous avez bien lu, c'est un jeu qui sévit dans la cour des grosses configurations Amiga ; et les autres n'ont qu'à aller se torcher ou se moucher sur CANNON FODDER, ou, pourquoi pas, s'acheter un Mac ou un PC. Merci Mister Maxis (pour les cancres, c'est l'éditeur). Disséquons le jeu, pour savoir s'il avait nécéssairement besoin d'une telle débauche de matos.



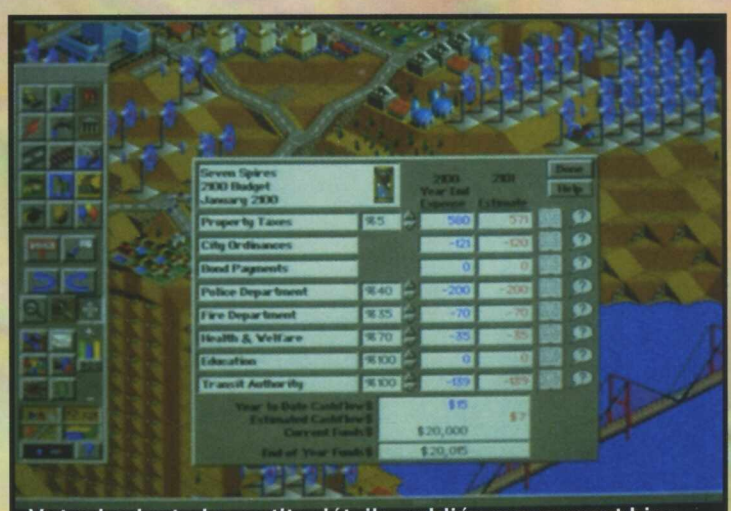
Exemple de cités «clé en main», ici les 7 pyramides



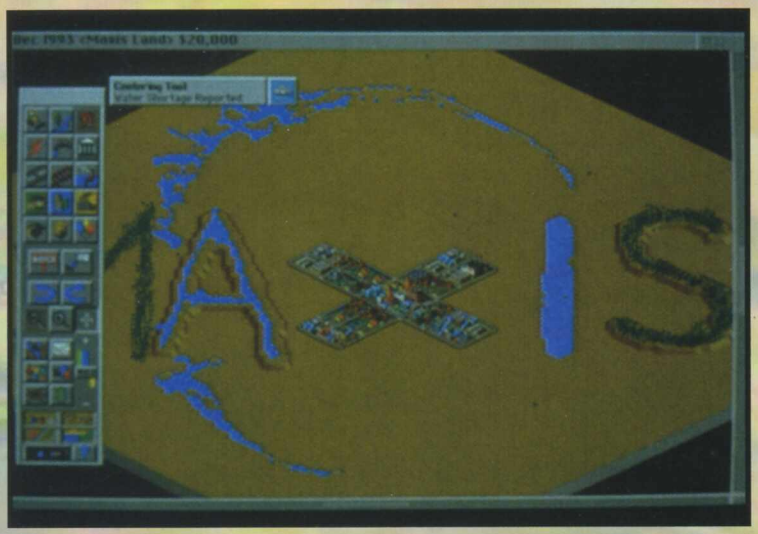
Il faut toujours se fier à la presse, quoique...

TOI Y EN A FALLOIR QUOI FAIRE ?

Une ville, mon pote, une mégalopole même, avec toutes ses infrastructures et son administration. Pour les plus frileux, quelques exemples sont fournis de cités clef en main. Vous n'aurez plus alors qu'à gérer la commune, son extension, son entretien et tout ce qui peut subvenir comme désagréments au maire que vous êtes. Si vous préférez partir de zéro, il vous faudra édifier la ville dans son ensemble, comme si vous étiez un colon en chef fraichement débarqué. Le territoire vierge s'offre alors à vous, et vous pourrez le modeler à votre guise pour en faire un lieu constructible. Arasez les montagnes, défrichez le paysage, soyez sans pitié, car il est primordial que votre cité soit fondée sur un site du meilleur cru. N'en oubliez pas de vous réserver une source aquatique, qui outre l'approvisionnement essentiel qu'elle représente, se fera source électrique quand, plus tard, vous y aurez construit un barrage. Sans oublier le port qu'elle autorisera. Une fois le terrain préparé, il sera temps de passer à l'immobilier (dommage qu'il n'y ait pas d'option corruption), et vous devrez alors aménager plusieurs zones spécifiques : industrielles, commerciales, ou résidentielles. Vous l'aurez compris (sinon votre configuration intellectuelle est insuffisante ; veuillez passer au test suivant) chacune de ces zones vous aidera à organiser la ville, pour faire ainsi oeuvre d'architecture claire et ordonnée. Avouez en effet que ce serait dommage de se retrouver avec une cité sans queue ni tête. D'accord c'est généralement le cas, mais sur un écran ça deviendrait vite épileptique. Soyez donc soigneux, et en parlant de soin n'omettez pas l'hopital (gaffe au sang contaminé : heureusement y a toujours pas d'option



Votre budget : les petits détails oubliés provoquent bien souvent de grandes catastrophes irréparables. Prudence !



corruption), ainsi que toutes les institutions de service public telles que les pompiers, la police, les transports en commun, l'électricité, le gaz, l'eau, les couches culottes, l'alcool, le cannabis, Amiga-Concept, et j'en oublie faute de place.



AVIS

Alors celui là, je commencais à ne plus trop y croire. Ben voilà, je l'ai vu, j'y ai joué. Bah... génial, mais LENT ! Le jeu n'a pas perdu une once d'intérêt, bien au contraire. Plus beau et plus complet que jamais, je crois bien que sur Amiga, j'ai jamais vu mieux. Par contre, et c'est là que le bât blesse, même sur un 4000/40, le jeu rame atrocement. Lorsque plusieurs fenêtres s'affichent à l'écran, c'est de la pure folie. Malgré tout, grand adepte de la série, je me tais et m'en contente. C'que je peux être faible des fois ! Allez, j'y retourne, il y a mon peuple qui m'attend !

CYRIL

DANS LE MÊME GENRE :
SETTLERS
GENESIA

DE LA NECESSITE D'UNE TELLE MEMOIRE ET D'UN DISQUE DUR.

Un disque dur, OK : SIM CITY 2000 tient sur trois disquettes et la décompression se fait suite à l'installation. Sinon il aurait fallu au moins six disquettes, et avec ce genre de jeu, bonjour le grille-pain grille-nerfs. Mais voilà qu'il faut encore 4 mégas de ram, et en plus ça rame sec. Pourquoi ça rame, tonton Maxis ? Mon petit, l'Amiga est une petite machine sur un petit marché, alors qu'est-ce que j'irais perdre du temps et des brouzoufs à élaborer une version spécifique ; je n'ai qu'à bêtement transcoder les versions précédentes. Et voilà le résultat : SIM ne fonctionne qu'en haute résolution entrelacée (ou DBL sur moniteur multisynchro), et évidemment c'est fin, mais ça brille sacrément et c'est lent. Cette lenteur est la même sur un 1200 que sur un gros 4000. Pourquoi, mais pourquoi diable ne nous ont-ils pas pondu par exemple une version en 600/200 ? Ouais, je sais, je vous l'ai expliqué plus haut, pourtant cette histoire de gros sous laisse d'autant plus rageur.

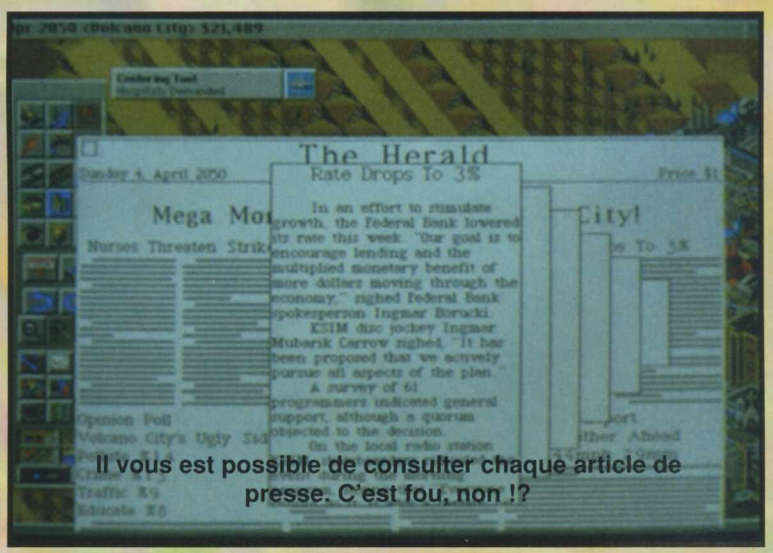




AVIS

La famille des SIM CITY s'agrandie. Bienvenue au petit dernier de chez Maxis Software (et non pas Maxim's pour les fins gourmets). L'inconvénient principal de ce logiciel réside dans sa soif de mémoire (4 Mo minimum) cela restreint le nombre d'utilisateurs (à moins d'investir dans des cartes mémoires). Le jeu, malgré ses mémoires, reste très lent sur A4000. Mais il faut voir les graphismes : 256 couleurs avec des habitations en 3D. Cette version a simplement été convertie et donc les fonctions restent les mêmes. Les inconditionnels du genre seront peut-être un peu déçus, mais les nuits risquent quand même d'être très longues...

STEPHANE



Il vous est possible de consulter chaque article de presse. C'est fou, non !?

LE BOULET DE LA REALISATION GACHE-T-IL REELLEMENT LE JEU.

Heureusement pour moi, la joie de posséder enfin SIM CITY 2000 sur Amiga, l'emporte sur les maladresses de l'adaptation. Mais ce ne sera certainement pas le cas de tout le monde, et beaucoup risquent d'être rebutés par le scintillement et le temps d'affichage qu'il faut endurer. Sans nul doute, SIM est un jeu brillant, mais malheureusement dans un sens de trop. Pour en profiter pleinement je ne vois pas d'autre alternative que d'être un fichu mégalomane chronique à tendances masochiste : heureusement, c'est mon état clinique.

FREDERIC



En cliquant sur le bouton droit de la souris, vous pouvez choisir plus de styles de constructions.



Pour en arriver là, il vous faudra bosser dur.

TEST AMIGA

UBI SOFT

CLUB FOOTBALL
THE MANAGER

MANAGEMENT FOOTBALL	
2 DISKS	1 Mo
INSTALLABLE	1, 5 Mo
SOURIS	1-4 Joueurs
DISPO DECEMBRE	ANG

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	MOYEN

GRAPHISME	68
ANIMATION	10
MUSIQUE	/
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	67
DUREE DE VIE	82

ORIGINALITE	20
AMBIANCE	10

AMIGA CONCEPT 75%

Options.
Complet.
Original.

GOOD & BOF

Ambiance.
Graphismes.

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



On ne peut se lasser de pouvoir devenir un vrai manager de football, d'avoir sa propre équipe, de pouvoir gagner des championnats, des coupes et autant d'argent...

C'est encore possible, car des jeux comme PREMIER MANAGER ou le célèbre PLAYER MANAGER nous ont déja procuré ce grand plaisir. Maintenant, c'est avec CFTM que vous pourrez montrer que vous êtes capable de faire monter une équipe au plus haut. A mon avis, par sa grande quantité d'options des plus originales, ce jeu est un des meilleurs dans le domaine. En effet, CFTM se manipule par un bon nombre d'icônes pour vous permettre de mener vos saisons à bien. Tout d'abord vous pourrez faire des modifications de votre stade, prix des tribunes, du parking et des boutiques, ainsi que les prix suivant les différents virages. Si vous voulez voir la position financière actuelle du club, pas de problème, tout comme le personnel, qui est d'ailleurs constitué d'un entraineur, d'un éclaireur, d'un physio et toutes autres personnes qui vous seront de grande utilité pour vos opérations. Il vous sera bien sûr possible d'engager d'autres larbins ou bien d'en virer quelques uns. Aussi, vous pourrez superviser tous les classements des différents championnats, des coupes et un classement des 20 meilleurs joueurs dans chaque catégorie ! En plus, vous aurez à lire la belle histoire de votre entraineur pour voir ses capacités. Les postes à pourvoir vous seront pratiques en fin de saison pour éventuellement changer de club... Mais avant de vouloir changer de club, allez donc faire une petite visite chez votre cher président, il en sera ravi. Et si je vous dis qu'il est aussi possible de s'occuper de tous les contrats de joueurs, des transferts avec valeur, estimation et capacité, d'examiner la liste de tous les transferts possibles et de régler le moindre problème au niveau des joueurs blessés, vous me croyez ? Et bien oui, c'est vrai... Au moment du match, après avoir réglé la sélection de votre équipe (joueurs, capitaine, blessés, suspendus et la liste de transfert), vous aurez un écran pour visualiser son déroulement (simplement au niveau des 2 surfaces de réparation) et l'autre pour voir le temps, le score et une petite fenêtre désignant les différentes phases du jeu en temps réel. Avec ça, les statistiques de tous les joueurs à la mi-temps... Bref, avec sa quantité d'options importantes, ce jeu est très complet et devrait plaire à tous les petits managers en herbe. Ca coince par contre au niveau de l'ambiance, du graphisme aussi quil aurait pu être un peu plus détaillé, mais bon, je vous conseille tout de même de vous le procurer.

SEBASTIEN



Ca coince au niveau de l'ambiance



Oh, ça a l'air serieux là, vu la tronche du gars.



AVIS

Entre CARTON ROUGE AGA et SENSIBLE WORLD OF SOCCER, deux bombes de la catégorie, CLUB FOOT MANAGER risque malheureusement de passer inaperçu : une ergonomie douteuse et un degré de réalisme décevant, même si certains nouveaux paramètres entrent en ligne de compte (gestion de la capacité du stade, du parking, de la buvette...). En fin de compte, ce qui fait incontestablement défaut c'est l'ambiance, normal, les bruitages sont inexistants !

IMRE

DANS LE MÊME GENRE
PLAYER MANAGER
CARTON ROUGE

COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	 Rise of the robots	 GUARDIAN	 Super Stardust	 Sensible World	 ALADDIN	 JET STRIKE AGA	 SIM CITY 2000	 Football Glory
 IMRE	7 Trop peu de coups	7 Ca me rappelle VIRUS	9 Somptueux mais dur	9 Gigantesque.	8 Superbe ! C'est tout.	6 J'aime, mais ça fait ancien.	6 Difficile d'y jouer sur 1200	8 Moi, j'adore
 TAPETTE	4 Inintéressant !	6 Rien de bien nouveau	8 Un exemple à suivre.	8 Plus complet, tu meurs !!!	8 Très fort !	6 On croirait du DP	7 Dommage, c'est lent	7 Drôle ! sinon, rien de plus
 FABIEN	5 C'est beau mais c'est tout	6 Il manque un petit quelque chose	PAGE 38	7 Une gigantesque base de données	8 Un jeu pour tous !	4 Ça fait ancien et j'aime pas	7 Le jeu est gaché par l'adaptation	5 Foot Foot Foot Foot Foot Foot Foutre !
 STEPHANE	5 Peut mieux faire	PAGE 30	7 Pourquoi pas au café !	PAGE 42	9 Trop puissant	5 Un navet de plus !	7 Quel gachis !	PAGE 37
 FARID	PAGE 34	6 Pourrait être mieux !	8 Rien à dire. Terrible !	9 J'l'avais dit : super !	8 Excellent ! C'est tout	6 Ch'ais pas moi ! j'aime bien	6 Trop lent ! Trop bête !	7 A mort l'arbitre !
 FREDERIC	6 Craignos les robots	7 Vous avez dit CD32 ?	9 Orgiaque.	7 Sensiblement fouteux.	PAGE 48	3 Vomitif	PAGE 52	4 Glorieux, mon Luc !
	MOY = 5,4	MOY = 6,4	MOY = 8,2	MOY = 8	MOY = 8,2	MOY = 5	MOY = 6,6	MOY = 6,2

L E S

UNE ANNEE de jeux-vidéo sur Amiga, ça se fête !! Quand en plus vous avez passé tous ces bons moments (on l'espère) en compagnie d'Amiga-Concept vous avouerez que ça mériterait une tournée générale (gloups !) ; «iiil-est-des nôôôôtres... il-a-bu-son-verre-commêuuu-les ôôôôôtres !». Pour que vous gardiez une trace de cette année là, il vous fallait bien une rétrospective de tout ce qui vous a marqué (ou pas) sur Amiga et CD32 durant cette année 94. Et bien Amiga-Concept se devait de vous faire ce cadeaux-là. Dorénavant, il ne se passera plus un mois sans que vous ne soyez amené à consulter ces pages, alors, ménagez-les... et que l'Amiga soit avec vous !

TITRE	TYPE	SUPPORT	EDITEUR	CONFIG.	INST.	JOUEUR
ALFRED THE CHICKEN	PLATEFORMES	1200/CD32	MINDSCAPE	-	Non	1
ALIEN 3	ARCADE	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1
ALIENBREED-QWAK	COMPILATION	CD32	TEAM 17	-	Non	1-2
APOCALYPSE	SHOOT'EM UP	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1
APYDIA	SHOOT'EM UP	500	TEAM 17	1 Mo	Non	1-2
ARABIAN NIGHTS	PLATEFORMES	CD32	KRISALIS	-	Non	1
ARCADE POOL	BILLARD	CD32	TEAM 17	-	Non	1-32
ARCADE POOL	BILLARD	500	TEAM 17	1 Mo	Non	1-8
ARMOUR GUEDDON 2	SIMULATION	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Non	1-2
ASSASSIN SPECIAL ED.	ARCADE	500	TEAM 17	1 Mo	Non	1
AWARD WINNER COMPIL.	COMPILATION	500	EMPIRE	1 Mo	Non	1-8
BANSHEE	SHOOT'EM UP	1200	CORE DESIGN	-	Non	1-2
BANSHEE	SHOOT'EM UP	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1-2
BATTLE FIELD	CONSTRUCTION	500	BLUE BYTE	1 Mo	Oui	1-2
BATTLE TOADS	BEAT'EM UP	500	MINDSCAPE	1 Mo	Non	1-2
BENEATH OF A STEEL SKY	AVENTURE	500	REVOLUTION	1 Mo	Oui	1
BENEFACTOR	ARCADE	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Oui	1
BLACK SECT	AVENTURE	500	LANKHOR	1 Mo	Non	1
BLUES BROTHERS 2	PLATEFORMES	500	TITUS	512 Ko	Non	1-2
BODY BLOWS	BEAT'EM UP	1200	TEAM 17	-	Non	1-2
BODY BLOWS BUDGET	BEAT'EM UP	500	TEAM 17	1 Mo	Non	1-8
BOMB'X	ACTION	500	SEXY'AMIGA	512 Ko	Non	1-4
BRIAN THE LION	PLATEFORMES	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Oui	1
BRIAN THE LION	PLATEFORMES	1200	PSYGNOSIS	-	Non	1-2
BRUTAL FOOTBALL SERIES	SPORT	CD32	MILLENIUM	-	Non	1-2
BUBBA'N STIX	PLATEFORMES	500	CORE DESIGN	1 Mo	Non	1
BUBBA'N STIX	PLATEFORMES	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1
BUBBLE & SQUEAK	PLATEFORMES	CD32	AUDIOGENIC	-	Non	1
BUBBLE & SQUEAK	PLATEFORMES	1200	AUDIOGENIC	-	Non	1
BUMP'N BURN	VOITURES	500	GRANDSLAM	1 Mo	Non	1-2
BURNING RUBBER	ARCADE	1200	OCEAN	-	Non	1
CANNON FODDER	ACTION	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1
CARLOS	PLATEFORMES	500	MICROIDS	512 Ko	Non	1
CARTON ROUGE	MANAGEMENT	1200	SILMARILS	-	Oui	1-4
CASTLES 2	WARGAME	CD32	INTERPLAY	-	Non	1-2
CHAMPIONSHIP MANAG. 94	MANAGEMENT	500	DOMARK	1 Mo	Non	1-3
CHAOS ENGINE	ACTION	CD32	BITMAPS BROTHERS	-	Non	1-2
CHUCK ROCK	PLATEFORMES	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1
COSMIC SPACE HEAD	ACTION/AV	500	CODEMASTERS	1 Mo	Non	1
D-DAY 6 JUIN 44	STRATEGIE	500	IMPRESSIONS	1 Mo	Oui	1-2
D-GENERATION	ACTION	1200	MINDSCAPE	-	Non	1
DANGEROUS STREET	ARCADE	CD32	FLAIR	-	Non	1-2
DARKMERE	ROLE	1200	CORE DESIGN	1 Mo	Non	1
DEEP CORE	ACTION	CD32	ICE	-	Non	1
DENNIS LA MALICE	PLATEFORMES	CD32	OCEAN	-	Non	1

JEUX 94

GRAF : Graphisme
ANIM : Animation
MUSI : Musique
BRUI : Bruitage
PEM : Prise en main
DIFF : Difficulté
DVIE : Durée de vie

N°	GRAF	ANIM	MUSI	BRUI	PEM	DIFF	DVIE	NOTE	COMMENTAIRE
1	75	85	87	83	87	65	60	65	LES POULETS SONT CUITS
1	75	80	83	76	90	90	75	78	LA MUTATION SERA DOULOUREUSE
4	50	60	65	42	82	74	72	67	Y'A DE QUOI VOUS OCCUPER
4	83	83	71	86	86	80	81	90	LE JUGEMENT DERNIER ARRIVE
5	85	88	97	83	85	81	72	92	BOURDONNEMENTS GARANTIS
5	85	93	87	83	98	80	88	92	CA SE DISCUTE.. MOUAI !
9	80	82	-	90	87	74	77	83	AMBIANCE DES PUBS RETROUVEE
5	83	91	91	93	96	81	95	92	SANS DOUTE LE MEILLEUR
2	78	80	-	79	69	62	87	83	«FAITES L'ARMOUR, PAS LA GUERRE»
2	90	93	82	87	96	84	88	86	ASSASSIN ! LE BOIS L'ADORE
3	80	82	79	87	85	78	89	81	3 POUR LE PRIX D'1
6	95	90	88	85	83	72	82	85	BANSHEE DANS LA COLLE ! (HA !)
7	93	91	79	88	85	80	82	86	«SANS DEC', C'EST SENSASS'»
5	75	-	-	-	90	80	82	78	KIT POUR BATTLE ISLE
9	08	02	42	09	25	40	00	00	JAMAIS VU AUSSI NAZE !
4	97	95	-	91	97	88	98	97	SIMPLY AMAZING !
6	76	89	74	80	86	88	93	90	SE JOUE AVEC UNE LOUPE
1	90	-	75	73	70	87	86	91	N'ENTREZ JAMAIS DANS UNE SECTE
1	82	88	-	-	75	92	89	84	DANSEZ UN P'TIT BLUES
8	85	88	92	87	82	88	93	81	STREET FIGHTER 43
6	82	75	77	84	88	80	81	81	TEAM 17 FAIT LE FORCING
3	65	79	74	56	88	86	71	75	DU SEXE ENCORE DU SEXE
3	81	73	88	72	85	78	75	79	PUISSANT COMME SUR SUPERNES
6	85	74	88	72	85	78	75	81	DES TECHNIQUES REVOLUTIONNAIRES
4	70	72	91	81	68	75	58	76	QUAND LA HARGNE DEVIENT SPORT
2	80	85	70	70	85	80	72	87	NE PARTEZ-PAS SANS VOTRE STICK
3	80	92	68	70	85	80	72	89	UN GROS STIX C'EST TOUJOURS CA
9	70	74	81	78	72	82	74	74	«COME ON ! NO, STAY HERE !»
9	70	74	78	78	72	82	74	74	AUDIOGENIC S'AMELIORE !
7	79	79	62	75	88	80	82	77	SYMPA MAIS UN PEU LENT
2	61	47	59	54	58	77	15	33	A VOUS EN MORDRE LES DOIGTS
1	80	83	91	89	89	85	90	86	TIREZ SUR TOUT CE QUI BOUGE
2	70	25	70	75	50	15	40	75	INTERDIT AUX PLUS DE 12 ANS
7	97	95	91	93	89	78	87	98	LE JEU PRESQUE PARFAIT
3	71	-	82	-	83	68	66	70	CONQUETES ET SIEGES...
8	45	-	59	-	79	81	04	45	POURQUOI TANT DE HAINE
4	88	72	75	78	85	92	87	86	ON PREFERE ALIEN BREED
5	45	55	60	63	83	85	84	72	LE ROCK DE L'AGE DE PIERRE
1	38	52	66	50	68	51	50	52	UN JEU A FOUTRE DANS LE COSMIC
7	61	57	72	81	87	73	77	83	AUSSI PIRE QUE SUR PC
1	32	43	24	37	84	90	72	68	«1, 2, 3 ET HOP, GENERATION X»
2	64	54	75	32	52	76	23	37	MEME SUR GAMEBOY Y FONT MIEUX
3	76	72	73	69	79	78	82	69	«GLAUQUE, GLAUQUE !»
4	73	68	-	32	92	82	72	66	ASSASSIN EN MOINS BIEN
2	70	72	60	80	80	85	60	75	PLUS JAMAIS CA SUR CD32

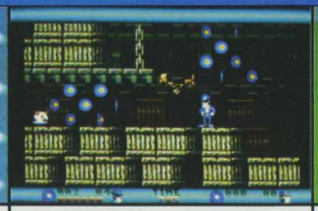

Alfred the Chicken, 1200/CD32



ARCADE POOL, CD32



BANSHEE, CD32


BLUES BROTHERS 2, 500


Brutal football series, CD32

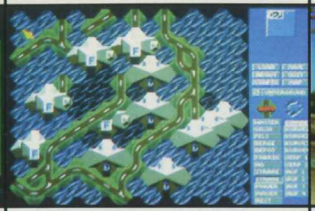

BURNNING RUBBER,1200


CHAOS ENGINE, CD32


ALIEN 3, 500



ARCADE POOL, 500

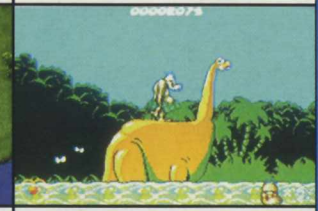

BATTLE FIELD, 500

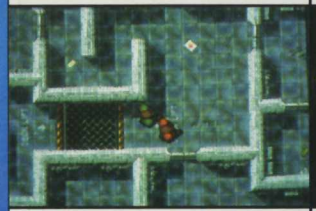

BODY BLOWS,1200



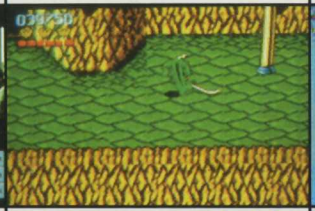
BUBBA'N STIX, 500


CANNON FODDER, 500


CHUCK ROCK, CD32


Alienbreed-Qwak, CD32


ARMOUR GUEDDON, 500


BATTLE TOADS, 500


BODY BLOWS budget, 500


BUBBA'N STIX, 1200

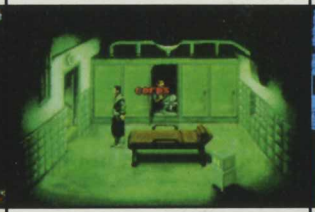

CARLOS, 500

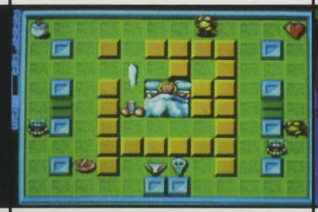


Cosmic Space Head, 500


APOCALYPSE, 500

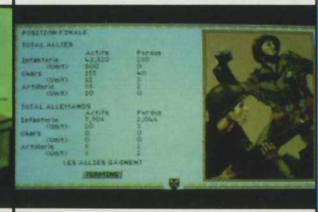

Assassin spécial Ed., 500


Beneath Of a Steel Sky, 500


BOMB'X, 500


BUBBLE & SQUEAK CD32

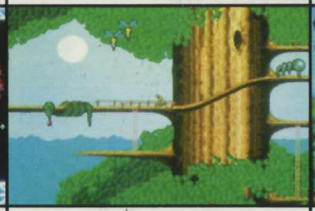

CARTON ROUGE, 1200


D-DAY 6 juin 44, 500


APYDIA, 500



Award Winner Compil.,500


BENEFACTOR, 500


BRIAN THE LION, 500

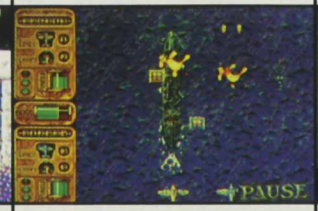

BUBBLE & SQUEAK, 1200


CASTLES 2, CD32



D-GENERATION, 1200

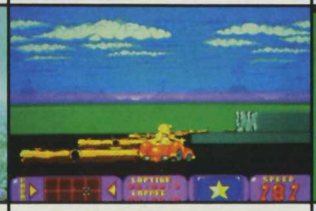

ARABIAN NIGHTS, CD32



BANSHEE, 1200


BLACK SECT, 500


BRIAN THE LION, 1200


BUMP'N BURN, 500

Championchip Manager 94, 500

Dangerous Street, CD32

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

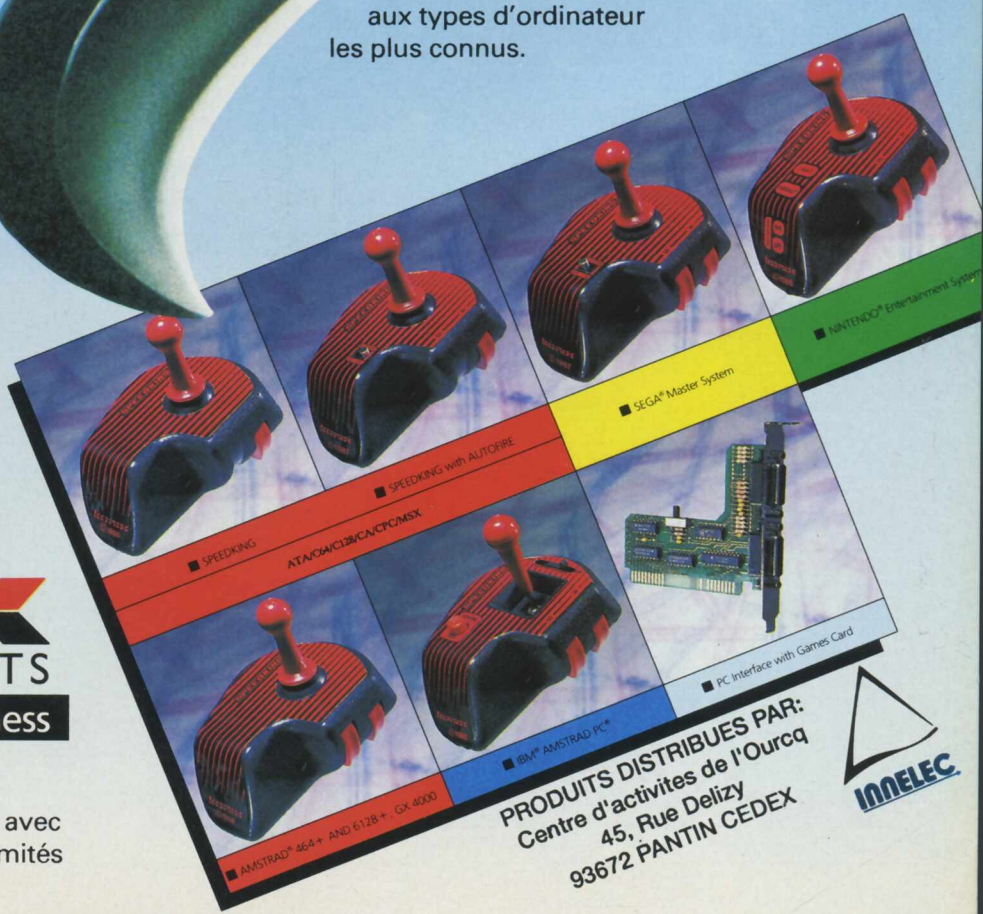


PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

INNELEC

TITRE	TYPE	SUPPORT	EDITEUR	CONFIG.	INST.	JOUEUR
DETROIT	ECONOMIE	1200	IMPRESSIONS	-	Oui	1-4
DISPOSABLE HERO	SHOOT'EM UP	500	GREMLIN	1 Mo	Non	1-2
DISPOSABLE HERO	SHOOT'EM UP	CD32	GREMLIN	-	Non	1
ELFMANIA	ARCADE	500	RENEGADE	1 Mo	Non	1-2
ELITE 2 FRONTIER	STRATEGIE/AV	CD32	GAMETEK	-	Non	1
EMPIRE SOCCER	FOOTBALL	500	EMPIRE SOFT.	1 Mo	Non	1-3
FANTASTIC DIZZY	PLATEFORMES	500	CODEMASTERS	1 Mo	Non	1
FIELDS OF GLORY	WARGAME	500	MICROPROSE	1 Mo	Oui	1
FIRE & FORCE	ACTION	CD32	ICE	-	Non	1
FIRE & ICE	PLATEFORMES	CD32	GRAFT GOLD	-	Non	1
FIRE HAWK	SHOOT'EM UP	500	CODEMASTER	1 Mo	Non	1
FURY OF THE FURRIES	TABLEAUX	500	MINDSCAPE	1 Mo	Oui	1
FURY OF THE FURRIES	PLATEFORMES	CD32	MINDSCAPE	-	Non	1
GLOBAL DOMINATION	STRATEGIE	500	IMPRESSIONS	1 Mo	Oui	1-5
GLOBAL EFFECT	STRATEGIE	CD32	MILLENIUM	-	Non	1
GLOBDULE	PLATEFORMES	500	PSYGNOSIS	512 Ko	Non	1
GOBLINS 3	REFLEXION	500	COKTEL VISON	1 Mo	Non	1
GRAHAM GOOCH CRICKET	SPORT	500	AUDIOGENIC	1 Mo	Non	1-2
GUNSHIP 2000	SIMULATEUR	CD32	MICROPROSE	-	Non	1
HEIMDALL 2	ROLE	500	CORE DESIGN	1 Mo	Non	1
HEIMDALL 2	ROLE	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1
HUMANS	REFLEXION	CD32	GAMETEK	-	Non	1
IMPOSSIBLE MISSION 2025	PLATEFORMES	500	MICROPROSE	1 Mo	Oui	1
INNOCENT UNTIL CAUGHT	AVENTURE	1200	PSYGNOSIS	-	Oui	1
INT SENSIBLE SOCCER	FOOTBALL	500	SENSIBLE SOFT.	512 Ko	Non	1-32
INT. SOCCER	FOOTBALL	500	ZEPPELIN	1 Mo	Non	1-8
ISHAR 3	ROLE	1200	SILMARILS	-	Oui	1
JAMES POND 2	PLATEFORMES	CD32	MILLENIUM	-	Non	1
JAMES POND 3	PLATEFORMES	1200/CD32	MILLENIUM	-	Non	1
JURASSIC PARK	ACTION	1200	OCEAN	-	Non	1
K 240	STRATEGIE	500	GREMLIN	1 Mo	Non	1
KICK OFF 3	FOOTBALL	1200	ANCO	-	Non	1-4
KID CHAOS	PLATEFORMES	CD32	OCEAN	-	Non	1
KID CHAOS	PLATEFORMES	500	OCEAN	1 Mo	Non	1
KING QUEST 6	AVENTURE	500	COKTEL VISION	1 Mo	Oui	1
KRUSTY FUN HOUSE	TABLEAUX	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1
LABYRINTH OF TIME	AVENTURE	CD32	ELECTRONIC ARTS	-	Non	1
LAMBORGHINI	ARCADE	500	TITUS	1 Mo	Non	1-2
LEGACY OF SORASIL	ROLE	500	GREMLIN	1 Mo	Oui	1
LEMMINGS	REFLEXION	CD32	PSYGNOSIS	-	Non	1
LEMMINGS CHRISTMAS	REFLEXION	500	PSYGNOSIS	512 Ko	Oui	1
LES INDISPENSABLES	COMPILATION	500	INFOGRAMES	1 Mo	Oui	1-2
LES INDISPENSABLES 2	COMPILATION	500	INFOGRAMES	1 Mo	Oui	1-2
LIBERATION	ROLE	1200	MINDSCAPE	-	Oui	1
LIBERATION	ROLE	CD32	MINDSCAPE	-	Non	1
LITIL DIVIL	AVENTURE	CD32	GREMLIN	-	Non	1
LOTUS TRILOGY	ARCADE	CD32	GREMLIN	-	Non	1-2
MANCHESTER UNITED	FOOTBALL	500	KRISALIS	512 Ko	Non	1-2
MEAN ARENAS	PAC-MAN	CD32	ICE	-	Non	1-2
MICROCOSM	SHOOT'EM UP	CD32	PSYGNOSIS	-	Non	1
MICROMACHINES	ARCADE	500	CODEMASTERS	512 Ko	Non	1-2
MISSION IMPOSSIBLE	PLATEFORMES	CD32	MICROPROSE	-	Non	1
MISTER NUTZ	PLATEFORMES	500	OCEAN	1 Mo	Non	1
MORTAL KOMBAT	ARCADE	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1-2
MR BLOBBY	PLATEFORMES	500	MILLENIUM	1 Mo	Non	1
NAUGHTY ONES	PLATEAUX	500	INTERACTIVISION	1 Mo	Non	1-2
NICK FALDO GOLF	SPORT	CD32	GRANDSLAM	-	Non	1-4
NORD & SUD	WARGAME	500	IMPRESSIONS	1 Mo	Oui	1-2

N°	GRAF	ANIM	MUSI	BRUI	PEM	DIFF	DVIE	NOTE	COMMENTAIRE
8	68	-	62	-	70	90	87	73	FORDISME ET TAYLORISME...
3	84	86	80	82	88	95	78	79	UN JEU QUI LAISSE PERPLEXE
4	80	82	78	81	83	90	74	75	UN SHOOT'EM DE PLUS...
6	97	92	86	81	90	81	77	90	PARI TENU !
4	62	58	71	68	49	95	40	41	INCONTROLABLE SUR CD32
7	77	86	79	73	80	71	73	81	«C'EST DU FOOT, CA ?»
2	65	75	70	70	65	60	80	75	LE 38 EME DU NOM...
9	65	61	63	69	73	50	48	63	CERTAINS PEUVENT AIMER
3	60	70	15	67	68	89	77	71	GLACIAL MAIS FLUIDE (STEPH)
5	90	85	90	70	70	75	90	88	FAITES FONDRE LA GLACE
3	52	54	49	46	63	70	40	18	ON CROIRAIT QUE C'EST DU DP
1	78	84	82	76	89	86	85	87	DES PETITES BOULES FURIEUSES
4	85	70	80	55	55	75	85	85	TOUJOURS AUSSI FURIEUX SUR CD
1	63	-	68	48	24	53	75	72	DOMINEZ LE MONDE
5	90	-	70	68	75	85	92	85	UN JEU A EFFET GLOBAL
1	85	85	90	80	75	71	82	80	UN PEU GLUANT
1	65	76	71	71	85	77	80	85	PANACHE D'ACTION/REFLEXION
7	75	73	79	83	72	88	77	82	UN SPECIALISTE DES BIDES
5	72	79	72	87	75	87	85	87	«UN HELICO COMME CA, J'ACHETE»
4	83	81	75	76	68	79	77	87	EN 3D ISOMETRIQUE POUR CHANGER
6	85	81	93	78	65	80	82	89	AUCUN CHANGEMENT
5	76	91	86	73	61	97	63	71	RETOURS AUX SOURCES
6	78	87	86	82	83	79	82	84	30 ANS APRES
5	61	30	52	-	72	86	87	60	ALLEZ VOIR AILLEURS
6	63	88	76	73	51	81	77	76	RIEN DE NEUF
7	60	45	52	39	53	55	60	44	AMES SENSIBLES S'ABSTENIR
6	94	81	92	93	85	91	92	92	PLUS BEAU QUE JAMAIS
4	55	75	90	85	85	82	85	85	LE MEILLEUR DE LA SERIE
6	71	89	69	82	85	70	85	79	VALAIT MIEUX S'ABSTENIR
2	72	68	51	51	88	70	70	72	ET MAINTENANT... VIDEOSAURE
4	72	79	82	93	81	90	92	84	«IMMENSE, SIMPLEMENT»
6	79	85	90	93	84	71	73	74	LA FIN D'UN REGNE
8	83	86	90	92	92	80	73	81	SENSIBLEMENT IDENTIQUE
8	82	85	88	89	92	80	72	83	UN JEU QUI VOUS METTRA K.O
6	83	86	91	70	85	82	81	88	EN ATTENDANT LES AUTRES
1	60	50	85	60	80	70	50	65	CARBURENT AU GRUYERE
2	90	80	85	82	81	93	89	74	LE SEUL JEU CDTV !!
1	70	85	73	72	88	70	80	82	A DEFAUT D'ACHETER LA VRAIE
3	78	62	72	-	89	65	75	78	EN 3D ISOMETRIQUE
5	58	82	73	60	85	80	90	81	ET LE MODE 2 JOUEURS ALORS ?
1	80	82	84	86	84	83	75	79	JOYEUX NOEL 94
4	58	60	65	51	76	86	85	80	«BATTLE CHESS, TETRIS & 7COLORS»
4	78	-	78	81	83	81	88	83	«POPULOUS, SIM CITY & LEMMINGS»
3	84	85	89	80	85	91	89	83	LIBEREZ-LES !
1	68	65	94	83	85	90	85	71	«LIBEREZ-LES, BIS !»
8	93	98	92	95	95	92	91	95	TOUT SIMPLEMENT GENIAL
3	71	68	39	88	79	72	75	73	LES TROIS POUR LE PRIX D'UN
4	61	40	61	63	86	76	46	71	SI C'EST CA J'ME CASSE
3	73	72	81	79	85	78	73	68	ON CROIT REVER !
1	97	93	89	89	90	83	75	90	L'AVENTURE INTERIEURE
1	60	-	50	65	90	20	76	80	MERCI MAJORETTE !
7	90	89	92	90	88	88	85	91	ENCORE PLUS BEAU
4	72	89	82	83	82	80	80	85	FAITES PETER LES NOISETTES !
1	93	90	80	82	63	50	70	77	VOUS ALLEZ PISSER DU SANG
9	60	65	80	75	68	70	50	50	«BLOBBY, BLOBBY, BLOBBY !»
3	70	75	80	50	85	75	80	80	RETROUVEZ LES JOIES DU C64
3	97	93	63	77	86	73	85	94	EN 256 COULEURS SVP !
2	42	-	50	32	72	70	79	52	LA BATAILLE FAIT RAGE



DARKMERE,1200



ELFMANIA, CD32



FIRE & ICE, CD32



GLOBDULE, 500



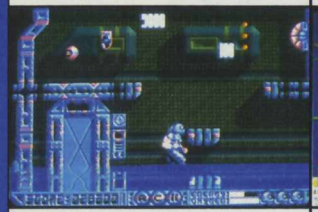
HUMANS, CD32



JAMES POND 2, CD32



KID CHAOS, 500



DEEP CORE, CD32



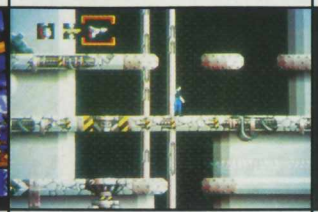
ELITE 2 FRONTIER,CD32



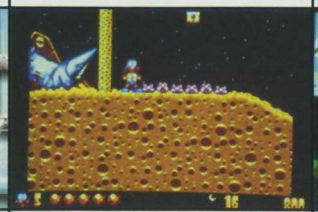
FIRE HAWK, 500



GOBLINS 3, 500



Impossible Mission 2025, 500



JAMES POND 3, CD32/1200



KING QUEST 6, 500



Dennis la malice,CD32



EMPIRE SOCCER, 500



Furry Of The Furries, 500



Graham Gooch Cricket, 500



Innocent Until Caught, 1200



JURRASIC PARK, 1200



KRUSTY FUN HOUSE, 500



DETROIT, 1200



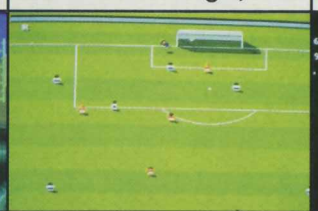
FANTASTIC DIZZY, 500



Furry Of The Furries, CD32



GUNSHIP 2000, CD32



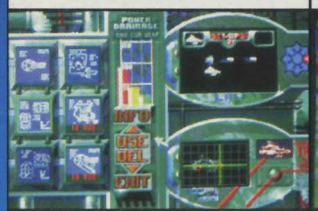
Int Sensible Soccer, 500



K240, 500



LABYRINTH OF TIME, CD32



Disposable Hero, 500



FIELDS OF GLORY, 500



GLOBAL DOMINATION, 500



HEIMDALL 2, 500



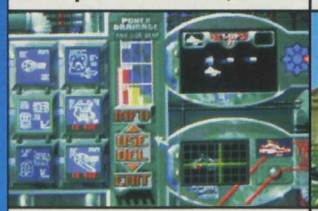
INT SOCCER, 500



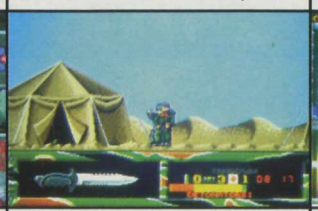
KICK OFF 3, 1200



LAMBORGHINI, 500



Disposable Hero, CD32



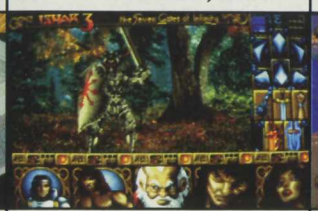
FIRE & FORCE, CD32



GLOBAL EFFECT, CD32



HEIMDALL 2, CD32



ISHAR 3, 1200

KID CHAOS, CD32

LEGACY OF SORASIL, 500

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

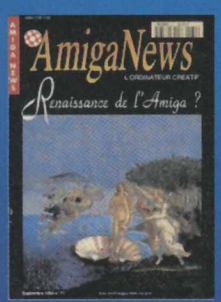
Un index de tous les articles d'AmigaNews se trouve en fichier ascii sur la disquette de domaine public DPAT 69.



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:_____

TITRE	TYPE	SUPPORT	EDITEUR	CONFIG.	INST.	JOUEUR
OVERKILL-LUNAR C	SHOOT'EM UP	CD32	MINDSCAPE	-	Non	1-2
PERIHELION	ROLE	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Non	1
PIERRE LE CHEF	PLATEFORMES	CD32	MINDSCAPE	-	Non	1
PINKIE	PLATEFORMES	500	MILLENIUM	1 Mo	Non	1
PIRATES GOLD	AVENTURE	CD32	MICROPROSE	-	Non	1
PREMIER MANAGER 2	MANAGEMENT	500	GREMLIN	1 Mo	Oui	1
PREMIERE	PLATEFORMES	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1
PROJECT X-F17	COMPILATION	CD32	TEAM 17	-	Non	1-2
PUGGSY	PLATEFORMES	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Non	1
QUIK	PLATEFORMES	1200	TITUS	-	Non	1
RABBIT	PLATEFORMES	500	TITUS	1 Mo	Non	1
ROBINSON'S REQUIEM	AVENTURE	1200	SILMARILS	-	Oui	1
RUFF'N TUMBLE	PLATEFORMES	500	RENEGADE	1 Mo	Non	1
RUGBY LEAGUE COACH	MANAGEMENT	500	AUDIOGENIC	1 Mo	Non	1
RYDER CUP	GOLF	CD32	PSYGNOSIS	-	Non	1-4
SABRE TEAM	STRATEGIE	CD32	KRISALIS	-	Non	1
SABRE TEAM	STRATEGIE	500	KRISALIS	1 Mo	Oui	1
SECOND SAMOURAI	TABLEAUX	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Non	1-2
SECOND SAMOURAI	ACTION	1200	PSYGNOSIS	-	Non	1-2
SEEK & DESTROY	SHOOT'EM UP	500	VISION	1 Mo	Non	1
SEEK & DESTROY	SHOOT'EM UP	CD32	COKTEL VISION	-	Non	1-2
SENSIBLE SOCCER	FOOT	CD32	VIRGIN	-	Non	1-2
SIERRA SOCCER	FOOTBALL	500	COKTEL VISION	1 Mo	Oui	1-8
SIMON THE SORCERER	AVENTURE	500	ADVENTURE SOFT.	1 Mo	Oui	1
SIMON THE SORCERER	AVENTURE	CD32	GREMLIN	-	Non	1
SKIDMARKS	ARCADE	500	ACID SOFTWARE	1 Mo	Oui	1-6
SOCCER KID	PLATEFORMES	CD32	KRISALIS	-	Non	1
STARDUST	SHOOT'EM UP	500	SILMARILS	1 Mo	Non	1
STARLORD	STRATEGIE	1200	MICROPROSE	-	Oui	1
STRIKER	FOOTBALL	CD32	GREMLIN	-	Non	1-2
SUMMER OLYMPIX	SPORT	CD32	FLAIR	-	Non	1-4
SUPER FROG	PLATEFORMES	CD32	TEAM 17	-	Non	1
TACTICAL MANAGER	MANAGEMENT	500	BLACK LEGEND	1 Mo	Non	1
TERMINATOR 2	ARCADE	500	VIRGIN	1 Mo	Non	1-2
THE SETTLERS	STRATEGIE	500	BLUE BYTE	1 Mo	Oui	1-2
THEME PARK	ECONOMIE	1200	ELECTRONIC ARTS	-	Oui	1
TOP GEAR 2	VOITURES	CD32	GREMLIN	-	Non	1-2
TORNADO	SIMULATION	1200	COKTEL VISION	-	Oui	1-2
TORNADO	SIMULATION	500	DIGITAL INT.	1 Mo	Oui	1
TURRICAN 3	ARCADE	500	FACTOR 5	512 Ko	Non	1-2
U.F.O.	STRATEGIE	1200	MICROPROSE	-	Oui	1
ULTIMATE BODY BLOWS	BEAT'EM UP	CD32	TEAM 17	-	Non	1-8
ULTIMATE PINBALL QUEST	FLIPPER	500	INFOGRAMES	1 Mo	Non	1-4
UNIVERSE	AVENTURE	CD32	CORE DESIGN	-	Non	1
UNIVERSE	AVENTURE	500	CORE DESIGN	1 Mo	Non	1
VALHALLA	AVENTURE	500	VULCAN SOFT.	1 Mo	Oui	1
VITAL LIGHT	REFLEXION	500	MILLENIUM	1 Mo	Non	1-8
VROOM MULTIPLAYER	ARCADE	500	LANKHOR	1 Mo	Non	1-2
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	SPORT	500	AUDIOGENIC	1 Mo	Non	1-2
WEMBLEY SOCCER	FOOTBALL	1200	AUDIOGENIC	-	Non	1-24
WHALE'S VOYAGE	STRATEGIE	CD32	FLAIR	-	Non	1
WHEN TWO WORLDS WAR	WARGAME	500/1200	IMPRESSIONS	1 Mo	Oui	1-2
WILD CUP SOCCER	SPORT	500	MILLENIUM	1 Mo	Non	1-2
WILL BRIDGE	JEU DE CARTES	CD32	LORIDIM	-	Non	1-2
WINTER OLYMPICS	SPORT	500	US GOLD	1 Mo	Non	1-4
WIZ'N LIZ	PLATEFORMES	500	PSYGNOSIS	1 Mo	Non	1-2
WONDERDOG	TABLEAUX	500	CORE DESIGN	512 Ko	Non	1
WORLD CUP USA 94	FOOTBALL	500	US GOLD	1 Mo	Oui	1-24
ZOOL 2	PLATEFORMES	CD32	GREMLIN	-	Non	1-2

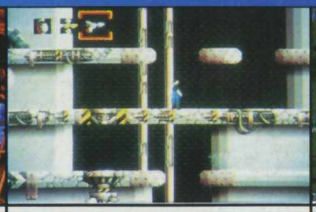
N°	GRAF	ANIM	MUSI	BRUI	PEM	DIFF	DVIE	NOTE	COMMENTAIRE
1	51	78	69	49	72	88	63	67	LE JEU FAVORI DE GERARD
2	84	66	82	75	38	79	87	87	HARDOS MAIS PAS NULLOS
9	50	65	70	75	60	75	70	65	DIGNE DE LA SUPER NES
8	80	81	83	80	71	86	82	81	PINE QUI ?
2	60	48	90	69	83	72	73	71	«BIENVENUE, MOUSSAILLONS...»
1	69	72	76	78	61	89	80	72	DEVENEZ UN TAPIE EN HERBE
5	55	83	70	-	85	65	53	56	«MOTEUR, ON TOURNE»
4	83	70	73	76	75	73	79	78	«OUI MAIS F17, Y'A UN BUGG»
2	80	85	76	82	91	86	80	87	DROLE DE TRONCHE
5	94	89	72	73	78	82	83	88	Y'A DU PROGRES
4	67	70	47	-	82	63	55	67	C'EST MIEUX QUE CA
8	71	83	82	86	90	85	93	91	VOUS ALLEZ VIVRE !
9	86	91	77	89	94	81	83	92	EPILEPTIQUES S'ABSTENIR
9	55	20	-	70	50	90	40	47	ON PASSE AU SUIVANT
5	71	62	21	76	83	63	84	78	«PUTTEZ, SWINGUEZ, ET GOOD LUCK»
6	52	59	68	81	78	86	83	71	«LA CONVERSION, PAS TERRIBLE»
4	74	72	76	78	86	80	85	84	«L'ESPRIT D'EQUIPE, CA COMPTE»
1	92	91	91	77	83	90	91	89	DEVENEZ LE PREMIER SAMOURAI
2	63	86	71	73	86	71	63	85	A SE FAIRE HARA-KIRI
1	86	89	85	83	85	91	82	80	LE SECOND FAVORI DE GERARD
2	86	89	88	88	85	91	82	82	GENIAL POUR LES POIDS-CHICHE
1	72	73	71	77	83	85	76	74	MIEUX QUE KICK OFF 10
5	75	71	-	78	90	94	92	92	LE PREFERE DE LA REDACTION
2	89	69	87	-	81	84	88	85	C'EST DU TRES BON
8	87	80	75	97	89	87	86	89	TOUJOURS AUSSI BEAU
2	85	92	80	79	75	88	96	94	MEGA GIGA TOP CLASSE !
9	85	84	88	82	72	92	87	78	A DECONSEILLER AUX FOOTEUX
1	86	92	83	88	79	94	90	86	VERSION 500 DE SUPER-STARDUST
7	82	-	89	67	76	91	93	84	VOUS EN SORTIREZ SONNES
6	71	84	-	14	19	89	42	43	VOUS PERDEZ RIEN
4	81	84	76	73	92	88	40	69	POUR VOUS REFAIRE UNE SANTE
9	77	95	85	87	89	92	90	83	JEROME ET SEVERINE ADORENT
7	61	72	-	70	48	74	66	62	LA TACTIQUE C'EST DE S'ABSTENIR
1	60	82	62	81	93	90	65	64	I 'LL BE BACK !
2	80	90	90	95	82	80	85	92	LE JEU FAVORI DE FRANCOIS
9	89	92	93	92	95	94	95	94	PLANTAGES GARANTIS POUR IMRE ??
9	63	87	52	34	91	33	47	53	MAIS QUE FAIT LA POLICE
5	93	45	68	69	50	92	82	86	LOURDE CONFIGURATION CONSEILLEE
1	82	71	78	68	62	87	79	81	Y'A QUE LE NOM QUI DECOIFFE
1	84	92	90	81	96	63	67	76	MOINS BON QUE LE II
9	76	72	84	69	88	92	94	89	MIEUX QUE CIVILIZATION
6	96	73	81	80	88	93	92	91	STREET FIGHTER 10
5	48	55	61	14	67	58	51	49	Y'EN A DES MIEUX AU TROQUET
9	76	82	84	-	78	86	81	79	POUR CD32 Y'A MIEUX
7	91	87	90	-	89	93	86	88	TON UNIVERS IMPITOYABLE !
7	75	82	-	85	89	83	71	80	«QUI VALHALLA CHASSE, PERD SA...»
8	82	80	85	77	88	90	78	89	RETROUVEZ LES JOIES DU TETRIS
1	76	88	55	84	82	73	86	82	«TUT, TUT, VROOM, VROOM !!»
8	75	70	50	40	85	90	65	59	LE RUGBY A 13 ? NON MERCI !
9	75	70	72	78	80	83	40	77	STEPHANE A AIME !
2	73	75	92	89	55	90	96	86	DEVENEZ ALBATOR
3	62	-	-	70	50	80	88	61	VOUS N'EN SORTIREZ PAS VIVANTS
7	74	62	82	79	80	40	35	67	DU FOOT ET DE LA BASTON
6	67	70	87	89	90	-	95	88	POUR S'Y METTRE AUJOURD'HUI
2	80	85	81	70	88	79	84	78	LAISSEZ-VOUS GLISSER
1	89	95	88	90	94	89	92	91	DEMENTIEL A DEUX JOUEURS
1	85	80	70	65	80	60	85	80	OUAF ! OUAF !
7	69	65	75	53	69	87	53	55	ON S'ATTENDAIT A MIEUX
5	76	75	70	76	90	83	95	73	LE ZULU DE L'AMIGA



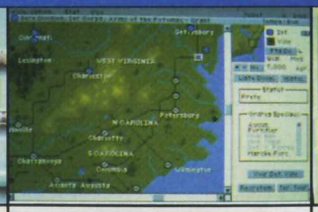
LEMMINGS, CD32



LITIL DIVIL, CD32



Mission Impossible, CD32



NORD & SUD, 500



PREMIER MANAGER 2, 500



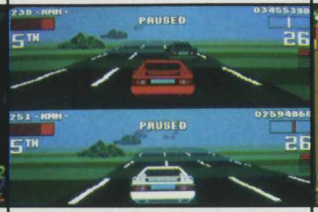
Robinson's Requiem, 1200



SABRE TEAM, 500



Lemmings Christmas, 500



LOTUS TRILOGY, CD32



MR NUTZ, 500



OVERKILL-LUNAR C, CD32



PREMIERE, CD32



RUFF'N TUMBLE, 500



SABRE TEAM, CD32



LES INDISPENSABLES, 500



MANCHESTER UNITED, 500



MORTAL KOMBAT, 500



PERIHELION, 500



PROJECT X-F17, CD32



Rugby League Coach, 500



SEEK & DESTROY, 500



LES INDISPENSABLES 2,500



MEAN ARENAS, CD32



MR BLOBBY, 500



PIERRE LE CHEF, CD32



PUGGSY, 500



RYDER CUP, CD32



SEEK & DESTROY, CD32



LIBERATION, 1200



MICROCOSM, CD32



NAUGHTY ONES, 500



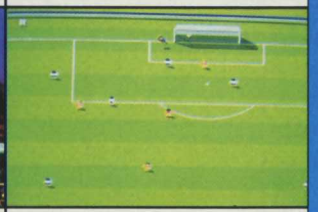
PINKIE, 500



QUIK, 1200



SECOND SAMURAI, 500



SENSIBLE SOCCER,CD32



LIBERATION, CD32



MICROMACHINES, 500



NICK FALDO GOLF, CD32



PIRATES GOLD, CD32



RABBIT, 500

SECOND SAMURAI, 1200

SIERRA SOCCER, 500



Simon the sorcerer, 500



STRIKER, CD32



THEME PARK, 1200



Ultimate Body Blows, CD32



Vroom Multiplayer, 500



When two wolrds war, 500/1200



WIZ'N LIZ, 500



Simon the sorcerer, CD32



SUMMER OLYMPIX, CD32



TOP GEAR 2, CD32



Ultimate pinball quest, 500



Wembley Rugby League, 500



WILD CUP SOCCER, 500



WONDERDOG, 500



SKIDMARKS, 500



SUPER FROG, CD32



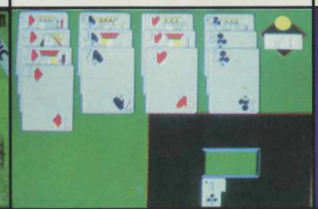
TORNADO, 1200



UNIVERSE, CD32



WEMBLEY SOCCER, 1200



WILL BRIDGE, CD32



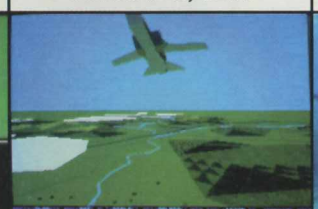
WORLD CUP USA 94, 500



SOCCER KID, CD32



TACTICAL MANAGER, 500



TORNADO, 500



UNIVERSE, 500



WHALE'S VOYAGE, CD32



WINTER OLYMPICS, 500



ZOOL 2



STARDUST, 500



TERMINATOR 2, 500



TURRICAN 3, 500



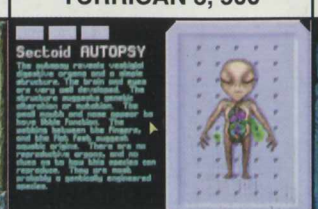
VALHALLA, 500



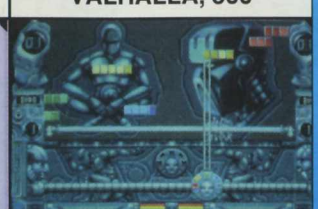
STARLORD, 1200



THE SETTLERS, 500



U.F.O., 1200



VITAL LIGHT, 500

AVIS A LA POPULACE !

36-15

AMIGA CONCEPT

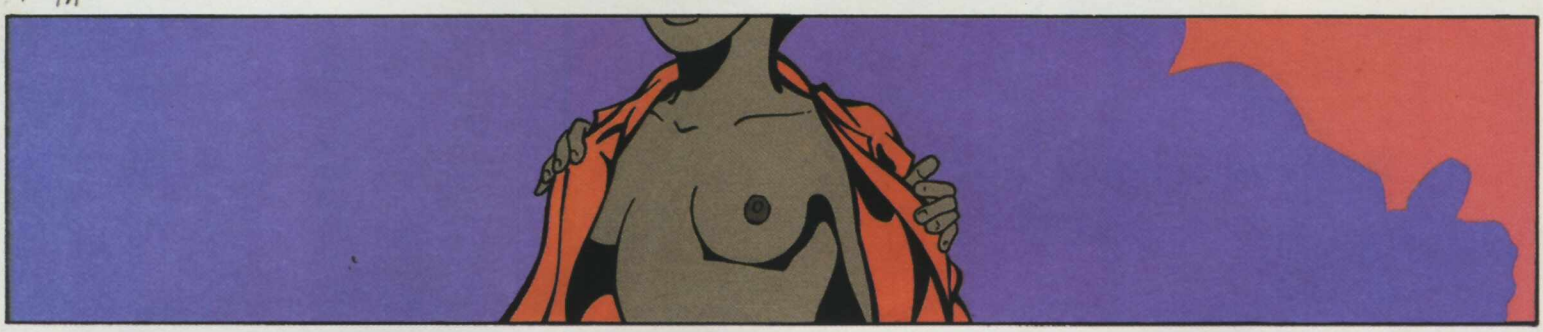
A PARTIR DE JANVIER 95, TOUTE L'INFO QUE VOUS RECHERCHEZ, UN SEUL SERVEUR POURRA VOUS LA DONNER.

FLiRT

ou : A QUOI BON VIVRE SEUL ALORS QU'ON EST SI HEUREUX AVEC UNE ENQUIQUINEUSE PASSIONNÉE !...

SCÉNARIO et DESSIN : Julien GRYCAN







...QU'EST-CE QUE TU FAIS ?!...

HÉ, HÉ, HÉ!...

ALORS COMME ÇA, ON JOUE À LA "PIN'UP" ! MOI AUSSI JE PEUX TE FAIRE LE COUP DU CHARME !... MUSIQUE !...

...JE PEUX TE FAIRE RÊVER À DES CHOSES QUE TU N'AURAIS PAS OSÉ IMAGINER !...

FERME LES YEUX QUELQUES SECONDES ET JE TE PROMETS UNE BELLE SURPRISE...

HOP LÀ !...

...HEU... TU PEUX OUVRIR LES YEUX POUR LA SURPRISE !

EN EFFET, POUR UNE SURPRISE, ÇA, C'EST VRAIMENT UNE SURPRISE !

FIN

Trucs & Astuces

Tous ceux qui n'aiment pas tricher, ceux qui espèrent finir un jeu sur lequel ils se fatiguent depuis 8 ans, ceux pour qui les T & A sont pour les petits joueurs, doivent se boucher les oreilles. Cette rubrique n'est pas faite pour eux... mais pour tous les autres !
Ce mois-ci, l'heureux gagnant qui se voit récompensé pour sa hargne à finir les jeux s'appelle Frédéric MOTA (52). Et un abonnement, un !

HEIMDALL II

D'après moi c'est le meilleur passage du jeu, alors essayez de ne pas trop lire ce que je vous écris... Commençons par les portes de droite. La première vous mène dans l'antre de la Déesse de la mort (ça commence bien). Pour rentrer dans le vif du sujet, il suffit de se suicider en se frottant contre une des «statues». Allez un peu de courage, ce sont les deux personnages qui doivent y passer. Pour vous féliciter de votre témérité, Mirin vous offre quelques présents. La pièce suivante est celle des couards, autant dire que vous n'avez rien à y faire sauf descendre le vieux à coup de flèches, et ensuite le gardien de l'autre côté de la fosse. C'est long mais ça vous permet d'empocher le deuxième symbole. La Déesse de la lumière, elle, tend un piège à tous les aventuriers qui osent traverser le gouffre. Ce n'est pas bien compliqué mais par conscience professionnelle je vous indique quand même le bon chemin : avant - gauche - avant - droite - avant. Le même passage est bien sûr à réemprunté une fois que vous avez pris la pierre de Mira. La porte en bas à gauche vous mène dans la pièce de la Déesse de la justice. Posez la couronne que vous avez trouvée chez Mirin, sur la statue. Mettez vous bien au centre de la lumière, votre procès peut alors commencer. Le résultat dépend des actions que vous avez effectuées pendant votre quête (j'en connais qui vont devoir recommencer). Chez le dieu de l'air, Ketar (ce nom me dit quelque chose), c'est un véritable labyrinthe qui vous est proposé. Vous devez y trouver une armure, un bouclier et un casque. A peine vous les aurez mis dans votre sac que vous sentirez une brûlure. Vous en sortirez le casque et le mettrez dans votre main. Et là, oh miracle, un pont apparaît, qui vous mène directement à l'avant dernier symbole. La dernière épreuve c'est Ander qui vous la présente. Il s'agit de prendre des graines de certaines plantes (à droite de l'herbe, celle en dessous et celle dans le coin à gauche) puis de les semer sur le carré de gazon, ce qui fait apparaître le dernier symbole. Vous pouvez maintenant retourner dans le hall pour y déposer vos symboles dans le réceptacle prévu à cet effet sur le pas de la grande porte. Dans cette grande pièce, vous installez votre bouclier devant la cible du rayon laser (retour à l'envoyeur). Vous récupérez le dernier morceau du talisman Ro-Geld. Retournez voir le maître des lieux (Ander) qui vous remet un nouveau symbole (encore un !). Dans la forêt, le prêtre ouvrira un nouveau passage. Empruntez les transports en commun du coin (la tortue) et attrapez l'esprit du feu...







4ème et dernier monde (et oui !) : NILFHEIM

Après un voyage assez chaud (bon pour les touristes), vous commencez bien votre séjour en chouravant les dents de dragon. Une fois arrivé face à la fille de LOKI, vous découvrez un passage secret à droite, oui là. Utilisez les flèches de feu sur les têtes (comme à l'habitude) et empruntez la porte. A l'intérieur, placez une dent dans chaque cercle couleur sang (ça ressemble à de la sorcellerie). Dés que vous pénétrez à l'intérieur du cercle principal, pfiout...

CA SENT LA FIN...



Dés que vous avez traversé les carreaux, sauvegardez à moins que vous soyez extrèmement téméraires. Ce n'est que le début des emmerdements, puisque vous enchaînez un affrontement avec votre double. Traversez le pont. Lorsque vous serez dans la pièce où se trouve le Ro-Geld. Faites correspondre l'ombre, en la faisant tourner, avec le Ro-Geld. Sortez d'ici et dirigez-vous vers la pièce avec un Dakta. Faites mumuse avec, puis coupez la corde. Traversez pour vous rendre dans la chambre d'Ashok. Celui-ci est invisible alors employez les grands moyens en lançant le Ro-Geld. Maintenant on passe aux choses très sérieuses, c'est l'heure de la rencontre finale avec Loki, lui-même, qui vous attend dans sa chambre. Là vous n'y arriverez peut-être pas du premier coup...

UNIVERSE

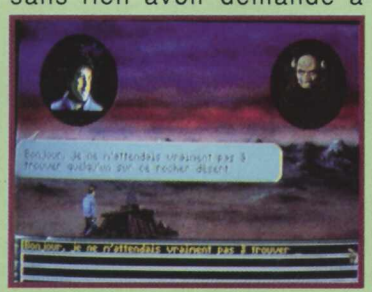
Pour aller sur «jor-slev 4», vous utilisez la technique habituelle. Choisissez le quadrant en haut à gauche. Une fois atterris dirigez-vous vers la droite. Ramassez le petit rocher et balourdez-le sur la face d'extra-terrestre. Maintenant que les blobs sont seuls, utilisez le droïde dessus. Après être remonté dans votre superbe cabriolet, cliquez sur le quadrant en bas à droite. Déplacez-vous deux fois à gauche et faites connaissance avec l'hermite dans sa cabane. Choisissez toujours la phrase 1 pour qu'il vous offre enfin un morceau de carvite. Retournez à «Pfalle-



nop». Donnez à Snorglat la carvite, il en sera très heureux et vous permettra de vous ammarrer à son vaisseau (bouton gauche de la souris pour monter et bouton droit pour refermer la pince d'ammarrage). Après une rencontre plutôt musclée, remontez dans votre PTV et allez à la baie 40E.



Poussez le mec robot , et prenez la corde dans la boîte. Changez d'air, direction la baie 1H. Vous arrivez à «Wheelworld». Prenez la bouteille bleue puis allez en haut. HO ! Un escalator ; allez on va se risquer à le prendre. Ensuite, à droite, utilisez la pièce d'identité sur l'écran bleu et sélectionnez «appuyez pour commander». Vous obtenez de la carvite, synthétique, mais de la carvite quand même ! A gauche et en haut vous verrez des types plus que louche. L'air de rien rentrez dans le bistrot et discutez avec le pauv' gars qui est tout seul (phrase 1 et 3). Faites un petit coktail avec la carvite et l'alcool vert («combiner»). Reparlez au gars et vous gagnez un badge qui, ma foi, a l'air intéressant. Sortez du café et un petit conseil sauvegardez votre partie, mais bon, vous faites comme vous le sentez. Retournez sur vos pas, là où vous avez ramassé la bouteille. Sélectionnez les phrases 1 puis après la sympathique poursuite, appuyez en continu sur le bouton gauche de la souris tout en allant de gauche à droite pour faire de la chair à pâté avec les jetpackers (je sais c'est pas simple). Une fois tout le monde crevé (sauf vous, si tout va bien), sélectionnez les phrases 1, la main est alors dans l'inventaire. Retournez à nouveau où vous avez trouvé la bouteille, allez à l'escalier qui se trouve entre les lampadaires, puis grimpez sur le monte-charge et utilisez la corde dessus. Parlez à votre nouvelle connaissance avec les phrases 3,3,1,2 et vous empochez un laisser-passer. Regrimpez sur le monte-charge et utilisez le droïde sur les commandes (lumières clignotantes rouges au-dessus), allez au parking et discutaillez avec le guérisseur (phrases 1,2,1). Fuyez vers le monte-charge, sautez dessus et descendez vers les panneaux pub ; vous trouverez un passage vers le tram'. Par mesure de précautions refaites une sauvegarde. Installez vous sur le pont et jouez à saute-mouton sur les bagnoles. Quand le mec s'arrête, profitez-en pour sautez sur l'étai de droite puis sur le rail à l'étage du bas. Direction la porte à droite et utilisez le robot sur la trappe de filtration d'air (vous rendrez un dernier hommage à votre compagnon de route, au passage). Utilisez la carte d'identité sur l'ordinateur pour obtenir un ticket. Utilisez la porte puis le ticket sur l'écran. Ensuite vous pouvez utiliser le boitier pour ouvrir la lourde. Après ce court voyage, utilisez le terminal de commande de l'ascenseur pour aller au niveau 1. Parlez aux deux mecs (3,1) puis partez à gauche où vous utiliserez le boitier de la porte. Ecoutez attentivement le message. Utilisez ensuite la table de contrôle, niveau 3, MYRELL. Allez au niveau 3 par l'ascenseur et à gauche à la deuxième porte vous trouvez enfin Myrell. Parlez ensemble (1, 1, 2) sortez et continuez votre discussion dehors (1, 1) mais pas pour longtemps. Ramassez la carte sur le cadavre et dirigez vous vers l'ascenseur direction «baie de lancement». Là-bas sautez dans le PTV et maintenant que vous connaissez son fonctionnement allez sur «Ankarlon 5», quadrant en haut à gauche. Sur la terre ferme, allez à gauche. Tirez sur la barre qui dépasse du tas de cochonnerie. Allez ensuite sur «Siruf 2» uniquement pour avoir assez de carburant pour aller sur «Daarlorkorv». Une fois atterris, allez deux écrans à droite. Combinez les deux morceaux de carte, puis la carte obtenue avec la barre de fer. A droite insérez le tout dans la niche. Vous arrivez sans rien avoir demandé à



Haldebar. A droite, prenez le caillou et jetez un coup d'oeil sur ce qui est marqué en face du pont à gauche. Ce sont les pierres sur lesquelles vous devez marcher le plus rapidement possible. Lorsque tous les reflets de la pierre ont disparu, jetez le caillou dessus et prenez la pierre. Barrez-vous à toute vitesse vers le pont du milieu. Même si le pont qui mène à la sortie s'est effondré, sautez dessus (sauvegardez avant on ne sait jamais) et allez dans le trou noir. De retour à «Ankarlon 5», vous regardez sous les loupiotes, à côté du pied dans l'ombre de la machine, il y a un terminal. Ouvrez-le comme une vulgaire boîte de conserve en insérant la barre de métal (on a le coup de main maintenant). Utilisez la pierrre magique dedans. Une fois tout votre petit trafic fini, utilisez votre ordi de poche sur ce terminal et sélectionnez la deuxième ligne marron. Allez sur le rayon téléporteur et donnez les réponses 1 et 2 pour obtenir une «tenue» de camouflage. Maintenant dirigez-vous vers la galaxie mékanthallor. Bon, vous m'en voudrez certainement pas si je vous laisse vous dépatouiller dans la suite du jeu... jusqu'au mois prochain !

PERIHELION

1_ Le NETCODE pour accéder à l'ordinateur dans MIDLIGHT est PSYCHO. Il faut d'abord taper LOGIN.

2. Pour ouvrir la porte au sud de l'entrée de la cité de Watchtower, il faut entrer le dossier « Permission « (donné par l'empereur) dans le Network (mot de passe TUNNEL).

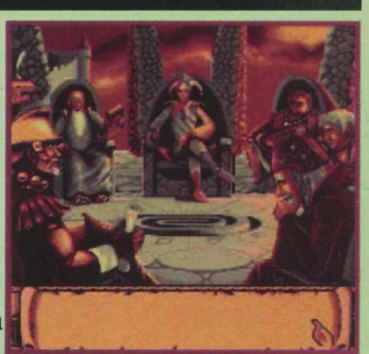
STARDUST

Le code « EJTVWYSUANPK « vous amènera directement au dernier niveau, surarmé et la bave aux lèvres (10 vies).

STORM MASTER

1_ Pour avoir les vents présents sur la carte, il suffit de garder les touches «Control» et «Alt» appuyées tout en cliquant avec la souris sur l'icône des vents sur la carte.

2_ Pour gagner, il suffit de garder les touches «Control» et «Alt» appuyées, tout en cliquant sur le joker, dans la salle de réunion.



LEMMINGS II

Coupez la musique à l'écran principal puis cliquer avec le bouton gauche le point le plus haut à gauche, puis à droite, en bas à droite et enfin en bas à gauche. Un bruitage se fait entendre, vous pouvez faire n'importe quel niveau maintenant.



APYDIA

Pour avoir les vies infinies, mettre à l'adresse $979A : 4E71 à la place de 5378 7C54



Sierra Soccer

Comment devenir un petit PAPIN en marquant plein de buts ? Rien de plus simple ! Il suffit lors d'un dégagement du gardien, de rattrapper le ballon, dans sa montée, de la tête avec un milieu de terrain pour l'envoyer à un attaquant qui, lui, la remet à l'avant-centre qui n'a plus qu'à la frapper avec un effet. BUT !!!

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

L'ABONNEMENT A LA CARTE

JEUX PROPOSES

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



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 evec ses 3 disquettes vous revient à 45 Frs !!!

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 (8x15 Frs)...
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 suppléméntaires 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 organismes extérieurs»

Un peu que je m'abonne! Pour un délire complet et ça dans la formule de mon choix.
ECRIRE EN MAJUSCULE : Attention : Faites-nous parvenir votre coupon avant le 20 de chaque mois. Merci.

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ PAYS _____
DATE DE NAISSANCE _____ 19____ TÉL : _____
J'AI CHOISI LA FORMULE NUMERO : _____ (éventuellement) le jeu choisi : _____
J'AI UN ... ☐A500 ☐A500+ ☐A600 ☐A1000 ☐A1200
☐A2000 ☐A3000 ☐A4000 ☐CD32 AUTRE : _____

Ci-joint, un chèque de ..... Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à renvoyer à :

AMIGA CONCEPT (Abonnement)
47 - 49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

SIGNATURE :

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: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
Ville: .....
Code postal: .....
PAYS : .....

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES



AMIGA 229 FRS | Amiga & CD32 199 FRS | AMIGA 199 FRS | A1200 269 FRS | AMIGA 189 FRS | A1200 269 FRS



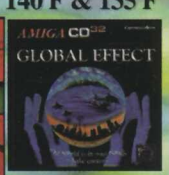
AMIGA 179 FRS | AMIGA 175 FRS | AMIGA 175 FRS | AMIGA 169 FRS | AMIGA 150 FRS | AMIGA 159 FRS



AMIGA 75 FRS | 1200 & CD32 165 F & 175 F | Amiga & CD32 140 F & 135 F | Amiga & CD32 155 F & 150 F | AMIGA 160 FRS | A1200 150 FRS



AMIGA 70 FRS | AMIGA 70 FRS



CD 32 140 FRS

SOURIS OPTIQUE.
Très pratique pour la 3D, 2D, PAO...
280 FRS









CRASH DUMMIES	99,00 FRS
KRUSTY'S FUN	99,00 FRS
MC DONALDLAND	99,00 FRS
TERMINATOR 2	99,00 FRS
MOTORHEAD	99,00 FRS
KGB	99,00 FRS
BILLARD AMERICAIN	99,00 FRS
BART VS WORLD	99,00 FRS
APOCALYPSE	99,00 FRS
ALIEN 3	99,00 FRS
SHUTTLE	99,00 FRS
GREATEST	99,00 FRS
REACH FOR SKIES	99,00 FRS
KYRANDIA	99,00 FRS
LURE TEMPTRESS	99,00 FRS
DUNE	99,00 FRS
MORTAL KOMBAT	199,00 FRS
COOL SPOT	199,00 FRS
DUNE 2	199,00 FRS
GOAL	199,00 FRS

MATERIELS	PRIX
- Joystick SPEED KING autofire et 2 boutons	99,00 FRS
- Tapis de souris	15,00 FRS
- Cable Null Modem (DB9 / DB25)	89,00 FRS
- Cable minitel + Disquette	79,00 FRS
- Quadrupleur de Joystick	99,00 FRS

LES ANCIENS N° 25 Frs



Pas de disk



Disk épuisé



D7: Giddy, Cybernetix, Dcopy, Qed, Fakemem



D7: Doody, Death bringer in space, Crasy Sue 2, Icon éditor, Setchiprev



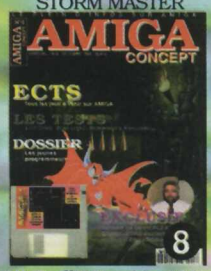
D7: Sierra soccer et Apydia



D7: Version commercial de STORM MASTER



D7: Bump'N Burn, Dirwork et ToolMenu



D7: Ruff'N Tumble et Vital Light



D7: Buble & Squeak et Alien Breed 2 AGA



59 FRS LE TEE SHIRT D'AMIGA CONCEPT

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

PRODUIT COMMANDES	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (60 Frs pour le lecteur et la souris, 30 Frs pour les autres produits, GRATUIT pour les joysticks)			
		TOTAL	

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

ADRESSE : .....

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

PAYS : ..... TELEPHONE : .....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

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

Nom: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
Ville: .....
Code Postal: .....

DEMO - NIAC



Décembre, moi ça me fait penser aux vacances, à la neige, à Noël, au père Noël et à de nouvelles Coding-party... car depuis quelques temps les productions se font un peu rares, mais c'est devenu une habitude pendant la période de rentrée scolaire.

Enfin, elles sont de retour. Elles reviennent avec dans leurs sacs des dizaines de productions qui vont encore vous arracher les oreilles et vous crever les yeux.... De quoi je parle ? des bloby bloby bloby heu non des démo-party bien sûr... Car sachez amis lecteurs, vous qui êtes avides de démos, l'une des plus grandes CODING-PARTY d'Europe va avoir lieu du 27 au 30 décembre 1994, le nom de l'événement internationnal est vous l'aurez deviné « THE PARTY «. Cette 4 ème édition aura lieu au Danemark (comme les autres éditions d'ailleurs.) certes le Danemark c'est pas la porte à côté mais si vous voulez connaitre la véritable ambiance d'une partie avec plus de 3000 participants, alors n'hésitez pas.
Pour retirer des invitations écrivez à :

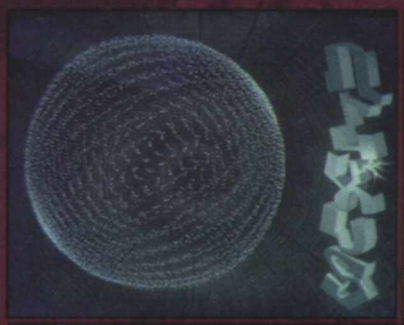
THE PARTY POST BOX 755 9100 ALLBORG DANEMARK.

Ce mois ci on va vous parler d'intros qui sont sorties pendant la SATURNE, LA PAC MAN PARTY ou encore la 3S. Pourquoi vous reparler de ces meetings et bien pour vous faire découvrir des intros qui n'ont pas eu la chance d'être montrées.





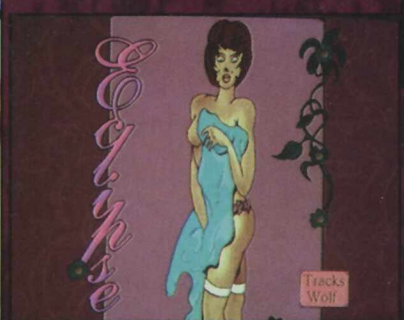






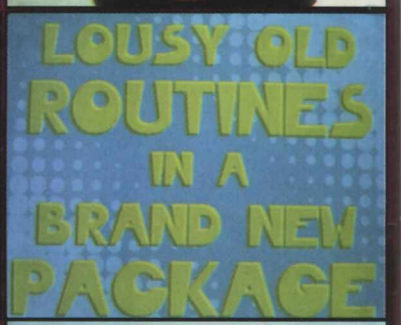
La première intro testée ici sera pour les AMIGA 500, son nom est ONKEL VANJA, (ça doit vouloir dire recherche appareil photo de bonne qualité.) les créateurs de cette intro de 62 kilos octets sont Byte, Trazzon et Scanner. Cette intro faible en couleurs se distingue par les effets que l'on peut y trouver, tunnel mappé au nom du groupe NEXUS tournoyant avec en 1er plan un tapis de points délirant sous différentes formes. la musique est bien rythmée et c'est installable sur HD.

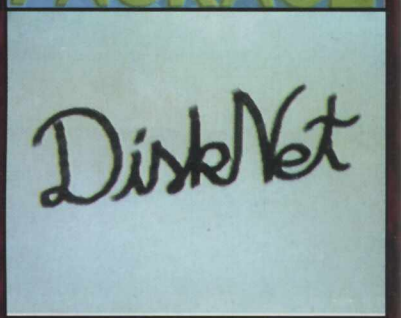
l'intro DISKNET ne fait que 40 kilos octets mais ici le 1200 en prend pour son grade, avec pour débuter un superbe effet de flamme qui vous réchauffe le coeur, après la transition d'un dessin d'une charmante femme superposée avec un roto-zoom cette intro nous propose pour finir un fractal sous algorythme de julia (ça veut pas dire que l'appareil photo doit être très coûteux... mheu non c'est pas une petite annonce...) le fractal ne reste pas statique loin de là le bougre

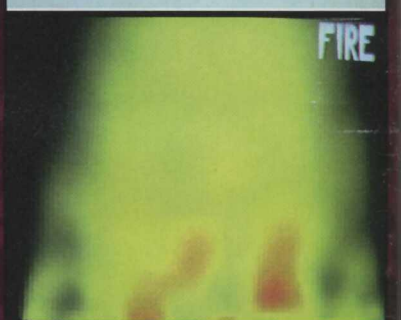








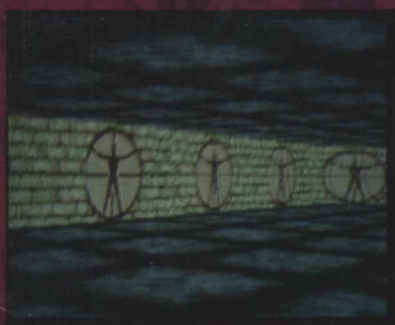






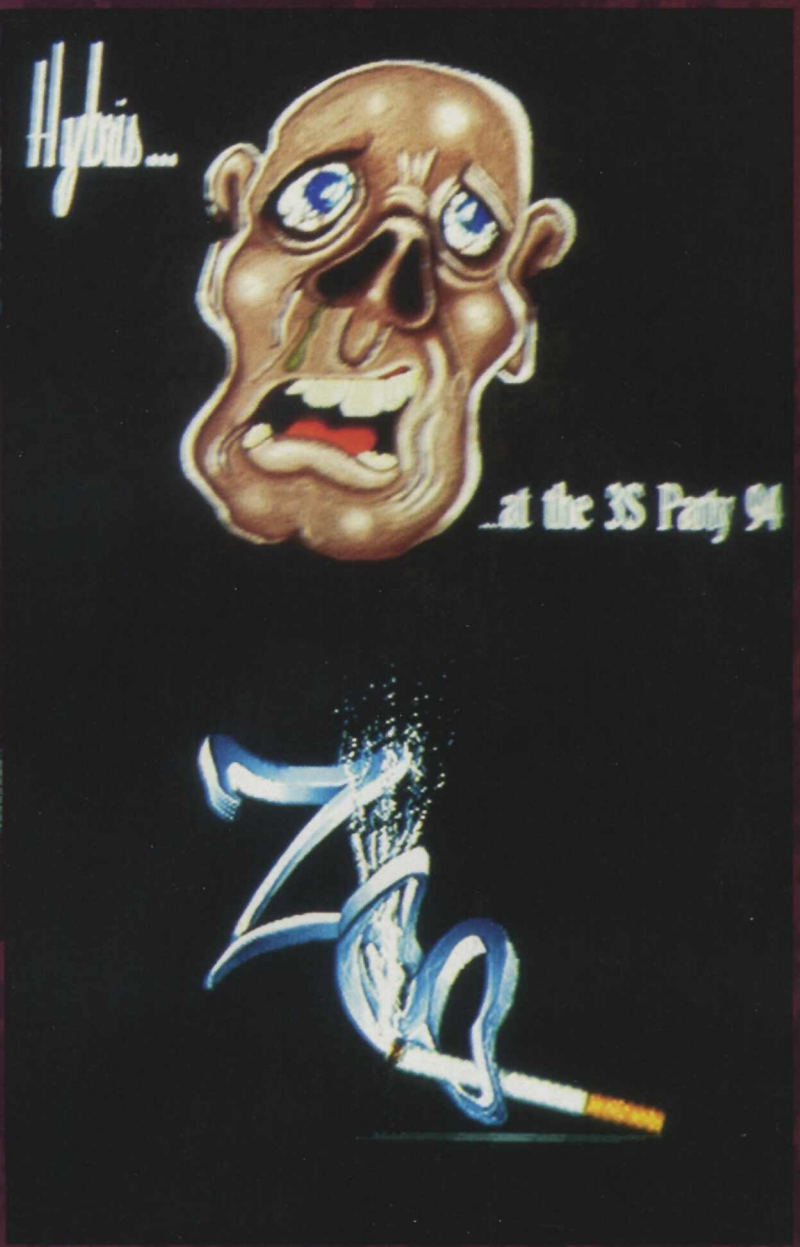
il fait des zooms, des rotations (bleurk j'vais vomir...) et tout ceci en 256 couleurs.

La HALO intro est pour du 40 kilos de bouzouffes une intro qui mérite le détour par son ambition, celle-ci vous propose une pièce (mais non pas une pièce d'appareil photo que vous pouvez m'offrir, j'suis sûr que ça va se voir.) entièrement mappé, sol, plafond et mur, certes c'est un peu saccadé sur un 1200 de base mais que c'est beau. Cette démo finit par un cube mappé d'un fractal 256 couleurs, certes pas vraiment originale comme fin mais ça aussi c'est beau.









MENTASM est un groupe qui a de la suite dans les idées. La démo testée ici propose de superbe graphisme dans un style tres Gigerien (vous savez c'est le mec qui dessine les aliens comme moi je recherche une boite qui fait des photos...). Après un superbe gfx de présentation et une série de cube 3D, cette démo vous propose un glenz 64 faces qui vous montre les différentes tailles d'un diamant, la démo est ensuite entrecoupée de cube 3d et de balles qui ont le mérite d'être aussi grosses que délirantes dans leurs évolutions.

Pour finir cette rubrique, et à partir d'aujourd'hui nous allons vous parler de jeune créateur et de leur première création. Pour ouvrir le bal nous allons vous parler du groupe ZOO. Ils nous ont envoyé leur 1ère production qui se nomme THE MAP. Cette démo qui est très réussie techniquement avec une multitude d'objets mappés comporte des morphings et autres roto-zoom, propose dans un même temps un graphisme et un scénario bien travaillé, on a voulu en savoir un peu plus, voici l'interview de HYDRIS, le codeur.

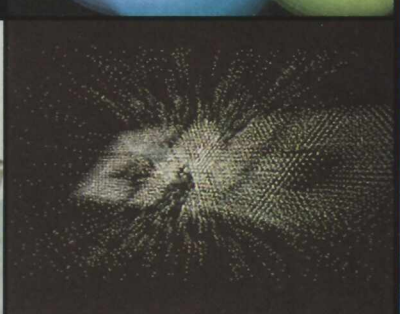
AMIGA CONCEPT : Pourquoi avoir crée la démo THE MAP ?
HYDRIS : Disons que l'accumulation de routines se faisant, le groupe et moi avons eu envie de sortir une 1ère démo qui en soit vraiment une. Le mapping étant à la mode et mes idées nombreuses je pense que proposer des trucs nouveaux ne peut faire que du bien à notre AMIGA.
A-C : Quels sont les membres du groupes ?
H : Il y a Polux, Nemo et Medhi pour les graphismes, red ruban pour les zics et moi aux codes.
A-C : Que penses-tu de la scène Amiga ?
H : Il y a un peu trop de compétition, et il n'est pas évident pour un jeune groupe de vouloir montrer que lui aussi a du talent.
A-C : Pour finir quels sont vos projets ?
H : Je suis sur un projet qui proposera de la 3D au micropro, avec un mappage chunky en 256 couleurs sur 350/366 et en 4 images seconde. Mais pour le moment je suis au chômage et mon principal boulot en ce moment est de trouver un job.
A-C : Merci hydris, tu me donnes ton appareil photo, stp ?
Si vous voulez contacter Hydris, vous pouvez lui écrire à :
FILIPE François rue Victor Dupré 42120 LE COTEAU.
Bon moi je vous laisse, car je vais voir si j'ai attrapé le père noël avec mon piège à ours.

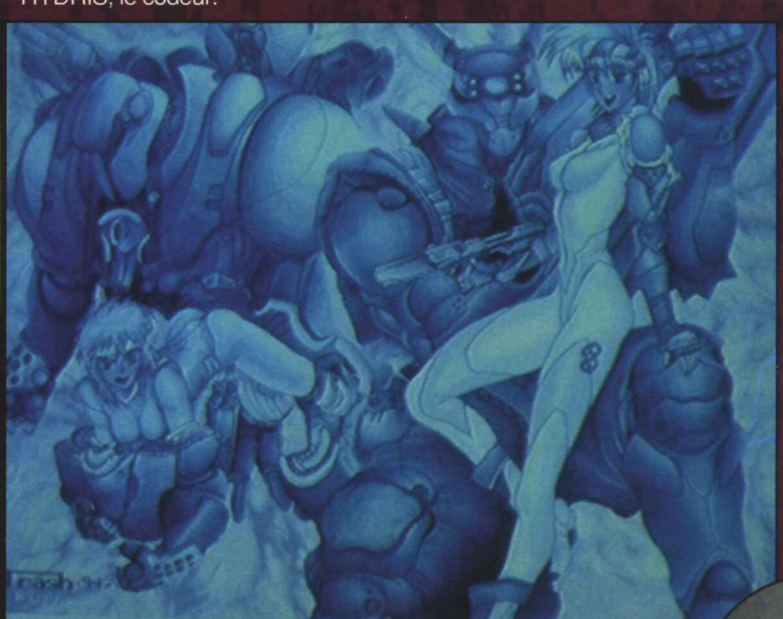
DAMIEN BANCAL











LE COIN DES BIDOUILLES

Pour se faire la main dans cette dernière itération du Coin des bidouilles (de l'année !), voici deux démarches qui vont vous permettre d'installer d'une part SUPER-STARDUST sur disque dur d'A1200 et d'autre part KICKSTART 1.3, le logiciel de compatibilité 1.3 pour machines AGA, fourni avec la disquette 10-bis en coupon-réponse.

SUPER-STARDUST

En fait, SUPER-STARDUST offre bel et bien la possibilité d'installer le jeu sur son disque dur mais par contre, une fois le logiciel installé sur un HD Amiquest ou un Overdrive, le script utilisé par Team 17 pour exécuter le programme ne fonctionne pas. Non pas qu'il y ait un bug qui fasse tout flancher... mais ils n'ont pas prévu leur script d'installation pour ce type de disque-dur, vous affolez-pas je m'explique : Une fois votre jeu installé sur disque dur et que vous lancez l'icône exécutable du jeu, l'ordinateur a besoin de rebooter pour libérer toute la mémoire dont il a besoin pour faire tourner ce bougre de SUPER-STARDUST. Entre temps, le programme a créé une routine de démarage (STARTUP-SEQUENCE) dans un répertoire de la RAM (SD_RAM). Là où le probléme commence à se poser c'est que la routine de la SD_RAM: va rechercher le disque dur pour repécher toutes les infos du répertoire SUPER-STARDUST (normal !), or les disques durs Overdrive et Amiquest ont besoin de faire appel au programme AQ pour que l'Amiga les reconnaisse... Donc là, ne trouvant pas de disque dur reconnu le Startup de la RAM est bloqué.
REMEDE : Il faut donc trouver un moyen de changer la startup-sequence de la RAM en y ajoutant une ligne de reconnaissance du disque dur c'est à dire faisant appel au programme AQ... voici la démarche, pas à pas :

1- Avec un éditeur de texte (ED par exemple, cover-disk n°3 ou ED, Cygnus ED,Excellence en sauvegarde ASCII...), tapez :

DF0:AQ
CD «WORK:SUPER-STARDUST»
SUPERSTARDUST Xx

Attention, à la deuxième ligne tapez bien-sûr le répertoire dans lequel le jeu se trouve (CD «AQ1:jeux/SUPER» par exemple...).

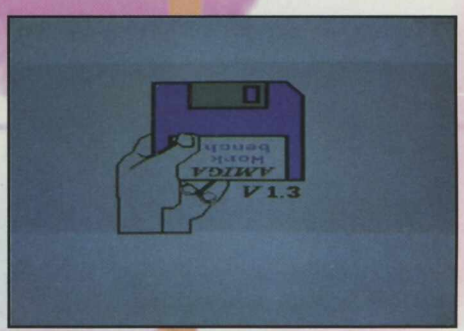
2- Sauvegardez ce fichier texte sur une disquette formatée, sous le nom STARTUP-SEQUENCE (pas de répertoire S à créer sur le disk).

3- avec un éditeur de texte toujours tapez :

DF0:COPY DF0:STARTUP-SEQUENCE SD_RAM:S/

4-Sauvegardez ce fichier sur la disquette sous le nom S
df0:execute df0:SD
(avec cette dernière opération vous remplacez le startup-sequence de la RAM avec celui que vous aviez sur la disquette,
- Rebootez en laissant la disquette dans le lecteur df0:,
- Comme le disque dur n'a pas eu le temps d'être reconnu à temps il vous est à nouveau indiqué que le volume disque dur n'est pas reconnu, mais en cliquant sur RETRY il le sera,
- Enfin, il va vous demander d'insérer la première disquette du jeu et c'est parti pour de longs moments de détente, mais de stress aussi !





KICKSTART 1.3

Le script suivant va vous permettre d'installer sur disque dur le programme KICKSTART 1.3 qui se trouve sur la disquette n∞10-bis, disponible par coupon réponse et qui contient outre ce programme la démo jouable de SUPER-STARDUST. Je vous explique tout d'abord que par manque de place il a fallu compacter sous POWERPACKER le KICKSTART et qu'un script sur la disquette décompacte dans la RAM le fichier, puis y fait appel depuis la RAM même.
Ce script permet donc d'installer le KICKSTART sur votre partition WORK:. Si votre partition est nommée différemment, n'oubliez-pas de changer WORK: à chaque fois qu'il se présente. Enfin, si vous ne voulez pas vous casser la tête à tout taper ligne par ligne le script sous SHELL ou CLI, vous pouvez taper les lignes sous un éditeur de texte puis sauvegarder sous un nom quelconque ; vous icônifiez le fichier texte (sauvegardé en ASCII !) et dans les informations de l'icône (via le menu déroulant du WB) vous rajoutez SYS:C/ICONX à la ligne OUTILS PAR DEFAUT... (on vous avait déjà expliqué ça dans un numéro précédent...).Bootez normalement à partir de votre disque dur, insérez la disquette 10-bis d'Amiga-Concept puis tapez le script suivant sous SHELL si ça vous dit :

copy df0:libs/decrunch.library sys:libs/
df0:c/DLD df0:rom1.3.pp ram:
copy ram:rom1.3 sys:devs/
copy df0:ks_1.3 work:
copy df0:ks_1.3.info work:
copy df0:kick13 sys:c/

Je vous laisse à toutes ces bidouilles et vous donne rendez-vous à la prochaine, tchao !

Imré

RETROSPECTIVE DU COIN DES BIDOUILLES

AC n°4 :
- Copier des disquettes ou des fichiers
- Voir tous les fichiers d'un disk
- Bien installer son driver d'imprimante
- Rendre une disquette auto-bootable
- Configuration du clavier
- Réaliser une bonne installation sur DD

AC n°5 :
- Installation sur DD d'un logiciel non prévu pour
- Utiliser des disquettes PC sur un Amiga
- Le détourage de texte en PAO
- Capturer des écrans de logiciels

AC n°6 :
- Comment remédier aux virus
- Soignez vos disquettes défectueuses
- Les infos cachées des icônes
- Optimisez votre impression graphique
- La dernière erreur

AC n°7 :
- Personnalisez votre Workbench
- Bien ordonner tous ses icônes
- Ménagez votre moniteur
- Des titres clean en PAO

AC n°8 :
- Vous saurez tout sur le Fanzine !
Pour tous ceux qui en font partis, les astuces pour faire perdurer leur création et pour ceux qui aimeraient bien en créer un, toutes les combines...

AC n°9 :
- Accroitre la compatibilité de vos anciens jeux sur 1200
- Design personnalisé de votre écran WB
- Les messages d'erreur : quoi, comment ?

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 PAL2	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	**Prix et disponibilité nous consulter**
210 Mo	
340 Mo	

PROMOTIONS

PACK DYNAMITE

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

PACK PHOTO

VIDI 12 RT + CINEMORPH ~~2180 F~~ **1790 F**
VIDI 24 RT + CINEMORPH ~~2580 F~~ **2190 F**

PACK MUSIQUE

HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI ~~440 F~~ **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 [| | | | | | | | | | | |]

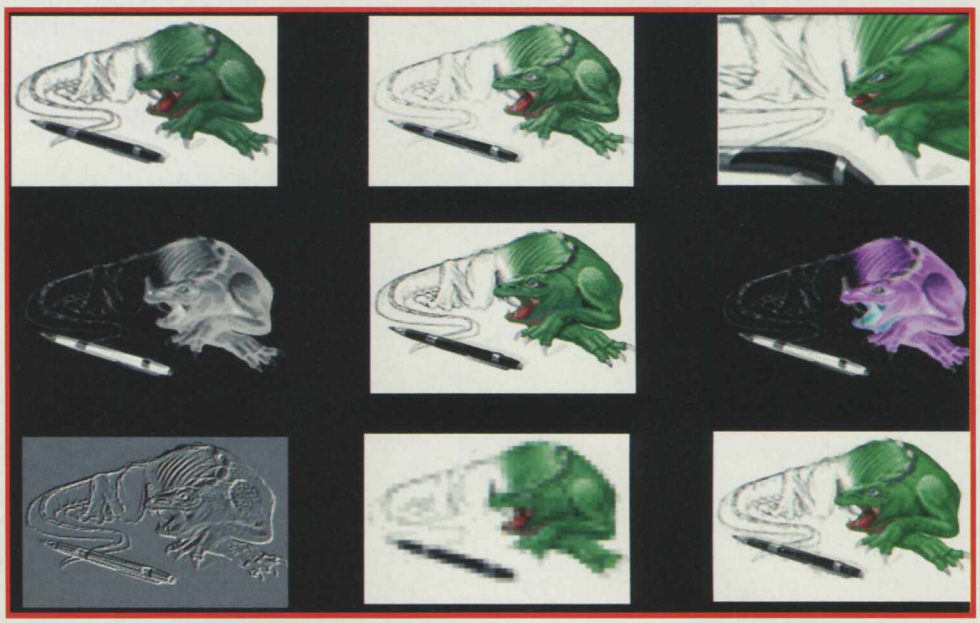
❑ Carte club AMIE

Date : Signature

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

IMAGEMAS

Notre machine est l'une des plus méconnues lorsque l'on parle d'outils graphiques. Pourtant, même si aucune conversion de Ladaube PhotoChiottes (Attention : toute ressemblance avec un logiciel fonctionnant sur Mac et PC ne serait que pure coïncidence mais voulue quand même !!!) n'est annoncée sur nos machines, il ne nous manque rien et je le prouve. ADPRO et IMAGE FX sont très performants lorsqu'on les manipule de façon professionnelle, et eux sont de plus, intuitifs (en raison de l'Intuition de feu Commodore peut-être ?).



IMAGEMASTER est le troisième de la série des logiciels de traitements d'images, mais non le moindre.
Malgré une boîte bien moins tape-à-l'oeil que les concurrents, ce logiciel s'annonce véritablement comme le logiciel le plus abouti.
Mais faites gaffe car votre A1200 de base n'aimera pas ce logiciel... Pour une utilisation minimale, vous aurez besoin du Dos 2.04, du langage ARexx, d'un disque dur avec un espace d'au moins 8 mégas de disponible pour l'installation, de 4 Mégas de Ram, et d'un 680x0. La configuration conseillée est un 68030 ou mieux (68060, quand disponible !!!), une carte accélératrice (genre Cyberstorm



60/50), un disque dur (genre 540 Megs) et un minimum de 10 Mégas de mémoire (30, c'est le pied !). Ah, j'oubliais que le manuel n'est pas fourni avec les 7 disquettes pour la bonne et simple raison qu'il est directement inclus dans le programme sous AmigaGuide. Certes, cela déroute un peu au premier abord, et pourtant c'est assez intéressant car en cas de refus d'une action, vous pouvez interroger le manuel sur les causes d'erreurs tout en restant dans le programme. AmigaGuide a été utilisé de façon prestigieuse, puisque si vous voulez savoir ce qu'est l'option «Sharpen», il vous l'expliquera et si vous ne comprenez toujours pas il suffit alors de cliquer sur le bouton pour obtenir une prévisualisation avec une image. Ah quel talent... N'empêche que moi je préfère les belles documentations et vu le prix du logiciel (950 Frs chez AGMO/Vitepro), un supplément



papier autre que la garantie aurait été apprécié. Le programme principal pèse quelques 2,3 Mégas et la majeure partie des effets est gérée par interface ARexx, ce qui sous-entend que si vous ne possédez pas ce langage dans votre système, vous ne pourrez en aucun cas le démarrer. ARexx est un langage assez simple qui est capable de choses phénoménales lorsqu'on le lui demande. Pour s'en assurer, il suffit de regarder les panneaux de contrôles. Le panneau d'accueil vous permet de lire l'image (JPEG, GIF, RAW, TIFF, Targa, etc...), de gérer la mémoire, de régler les préférences, de donner des infos sur l'image (nombre exact



FICHE TECHNIQUE

Nom : **ImageMaster 1.50c**
Editeur : **BlackBelt Software**
Disk(s) : **7 (plus de 8 Mégas)**
Manuel : **Anglais (intégré)**
Distributeur : **Vitepro/AGMO**
Prix indicatif : **950 Frs**

Configuration de base:

Machine : **Tous les Amigas**
Processeur : **68000 ou +**
Chipset : **AGA ou ECS**
Système : **Dos 2.04 ou supérieur**
Mémoire : **4 Megs de Ram minimum**
Disque dur : **Obligatoire**
Autres : **ARexx obligatoire**

TER 1.50c

de couleurs, profondeur, mode), et surtout de travailler votre image en 24 bits.
Pour ce faire, vous disposez en haut du panneau de contrôle d'une vingtaine d'icônes servant à travailler l'image par région ou par formes prédéfinies (primitives). Il est bien sûr possible de travailler l'image complète, mais avec un peu de lecture en raison d'une longueur de traitement assez rédhibitoire (même sur un A4000) comme pour la plupart des logiciels de ce type.
C'est au niveau des fonctions qu'IMAGEMASTER s'annonce comme le plus puissant, en effet les boutons «Process» et «Paint» amènent une série de requesters tous plus fournis les uns que les autres et de plus complètement paramétrables. «Process» sert à appliquer des filtres sur l'image et également à convertir le RGB en CMYK. C'est pas moins de 200 fonctions de bases sur lesquelles vous pourrez agir en direct-live de façon infinie. Les options courantes sont présentes telles que les «Mirror», «Rotate», «Flip», «Blur» (flou de vitesse et flou de bougé), «Pixelize» (vous savez comme DOOM II, les images pleines de gros pixels bien gros et bien carrés). Certaines sont plus intéressantes car inexistantes ailleurs. «Caricature» vous permet de déformer honteusement vos propres traits, comme vous pourrez le voir dans cette page. Les options de clip et de détourages vous aideront à placer votre image dans votre logiciel de PAO préféré. Pour le morphing, aucun problème la fonction «Warp Morph» est incluse. Prenez votre image originale à gauche et votre image finale à droite, ajoutez vos points sur la première (ils seront recopiés sur la seconde), bougez les points sur l'image finale et envoyez le tout d'un clic de souris à votre Motorola préféré. Si le temps vous paraît long, vous pourrez toujours demander une preview de la dernière image juste histoire de voir.
Si vous vous êtes trompés de fonction, le logiciel dispose d'une fonction «Undo» à l'infini



en sauvegardant en mémoire les clips. Mais faites attention à la mémoire, elle est relativement bien gérée mais je pense que sur un A4000/40 avec 18 Mégas c'est un peu juste... Pour stocker un paquet d'images et surtout pour en retrouver une rapidement, le logiciel possède une fonction comparable à «ImageDex» pour ADPRO, celle de mémoriser les images dans un catalogue où elles apparaîtront en petit. Intéressant, mais si ce catalogue n'est pas régulièrement vidé, bonjour le «volume DH1: is full». Ce logiciel est, reste, et demeure, même après ses trois années d'existence, le meilleur logiciel de traitement d'image sur Amiga. Oui, c'est vrai que vous ne pourrez pas déformer la tronche de votre petite soeur si vous n'avez qu'un 1200 de base, rapport à la mémoire. Mais le jour où vous allez découvrir que la carcasse de plastique blanc posée sur votre bureau n'est pas une simple console de jeux mais bel et bien une machine graphique qui aujourd'hui encore a une avance indiscutable face aux autres (vous possédez la seule machine complètement multitâche), vous découvrirez ce qu'est un logiciel pensé de A à Z (du Dos à ses fonctions propres) en découvrant IMAGEMASTER. Le logiciel complètement traduit en français sera prochainement disponible chez Vitepro.
Puissance et professionalisme pour cet excellent logiciel.

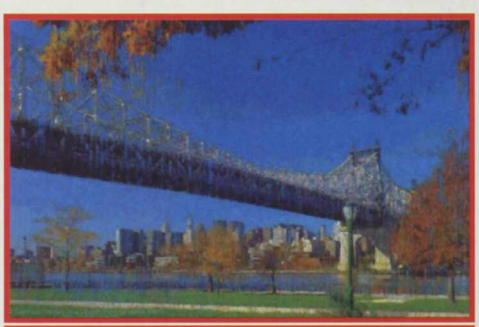
Daniel

IMAGE MASTER, moi j'en mange tous les matins ! C'est le logiciel qu'il vous faut si vous voulez donner des retouches ou des effets sur vos images. Ce qui m'a toujours épaté, c'est que les morphings sont d'une précision et d'une qualité extrême (cf. FACE A FACE du n°4 d'AC) : IM, c'est deux logiciels en un ! Le seul p'tit problème, c'est que même avec 6 Mo de mémoire vive, on ne peut pratiquement rien faire mais bon, comme le dit si bien l'adage, quant on aime on ne compte pas !

Imré

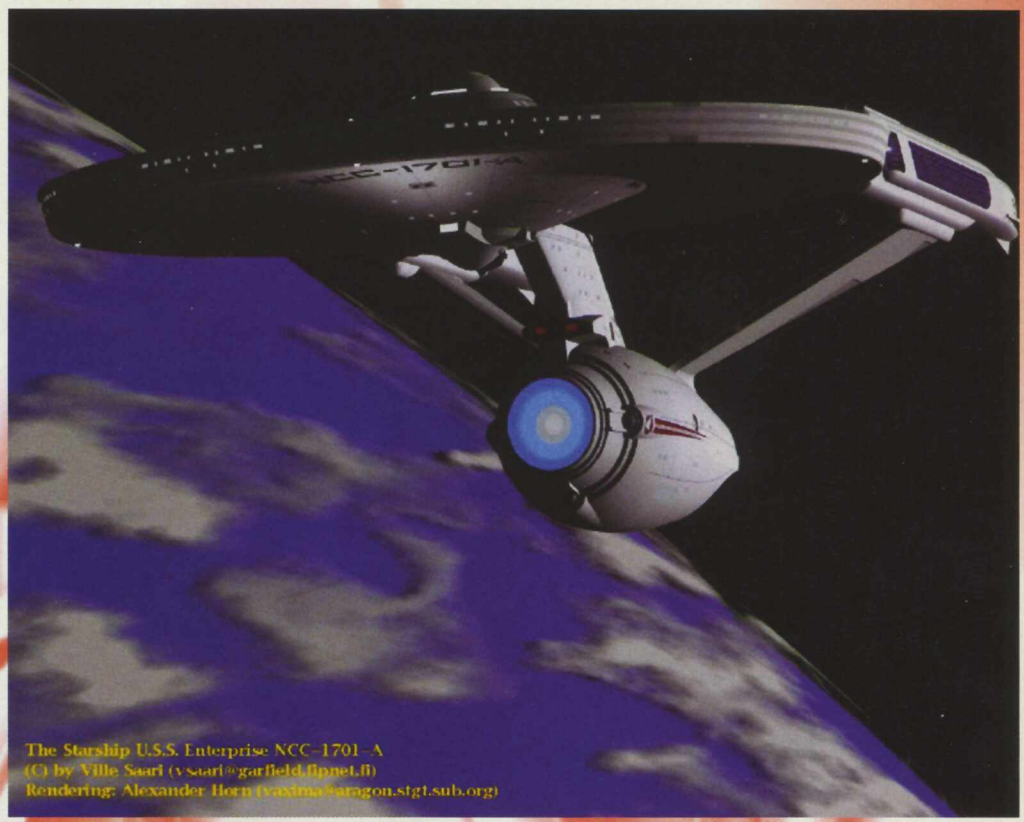








RUBRIQUE DP



Tiens, mais où est passé cette tapette de David ? Bon tant pis, je vais faire la rubrique tout seul. De toutes façons, il ne parle pas l'allemand et je ne teste que des CD's allemands ce mois-ci, Salon de Cologne oblige !!! Vous ne trouverez pas de jeux du DP honteusement pompés sur les disquettes des revues anglaises comme chez certains concurrents, ici on fouille pour vous... Pour cette fois pas de jeux du tout car les logiciels utiles sont plus que présents dans ces fantastiques banques de données. Ces CD's ont été mis gracieusement à notre disposition par Phoenix DP. Merci à eux...

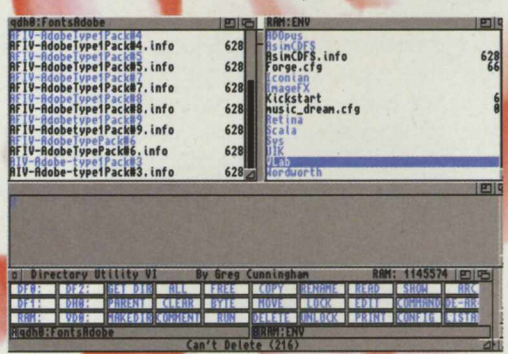


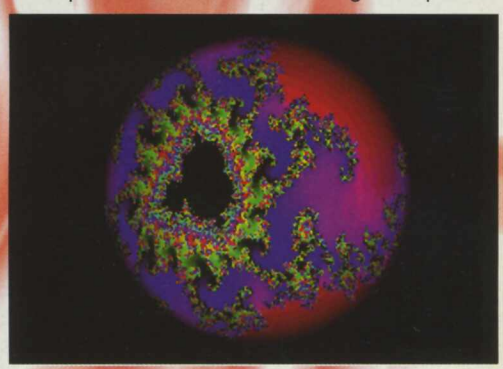
CD Quikforms Vol.1

L'Amérique nous pond le CD de la décennie dédié à la PAO (Mise en Page). Toujours à la recherche de nouveaux cliparts en noir et blanc et couleurs pour illustrer factures, pages, et autres ; j'étais vachement heureux de découvrir ce CD. Malheureusement, ce support à été traité un peu à la va-vite. Plusieurs images sont illisibles (en IFF surtout), d'autres sont franchement pas terribles du point de vue graphique... Certaines fontes en différents formats (Type1, Calamus, Pagestream) sont repompées de CD existants déjà sur PC. Un bon point tout de même, si vous manquez de cliparts aux format EPS (Vectoriels) et GIF (256 couleurs), ceux présents sur le CD sont très beaux et facilement exploitables. Plusieurs formats sont présents sur le CD ce qui devraient vous aidez à trouver le nirvana lors de vos créations de pages...On espère que le second soit mieux fini....

CD AUGE/CACTUS/DUtils

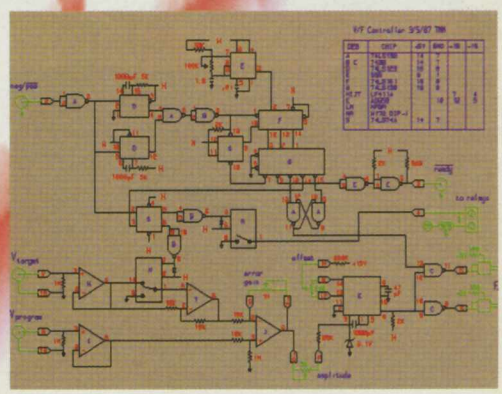
Avis à toi, ami lecteur qui parle la langue teutonne et pour qui la grammaire et l'orthographe de cette satanée langue n'a point de secret. Ce CD contient trois collections allemandes qui sont franchement très bonnes. L'Auge et la Cactus contiennent principalement des utilitaires et des démos d'utilitaires (shareware ou commerciaux), ainsi que quelques modules sympas. La collection DemosUtils sert à monter des démos grace à des logiciels comme Démo-Maker (non fourni). Logos, images, modules, routines, sources, tout y est pour reconstituer une démo potable et surtout jolie à regarder. A noter un utilitaire de disque bien pratique pour fouiller le CD : Directory Utility (dans le genre de Directory Opus). Ce trio est bien organisé sur le CD, avec un tiroir par collection. Ca se complique un peu, lorsque l'on cherche un logiciel précis car l'organisation est classée par numéro de disk. On regrettera donc un chercheur de fichier comme sur l'Aminet par exemple. Les disquettes sont présentes également en DMS pour permettre le transfert via BBS. Bien pensé...





Meeting Pearls vol.I

Ce CD est comparable à l'Aminet, mais comme il est réalisé par des allemands, il est différent parce qu'allemand.



BabMicroCenter

NEWS



Lost Prince +++
Superbe jeu d'aventures graphique dans les paysages du Moyen Age



Relockick 1.42 --+
Fera tourner vos anciens programmes sur A1200 et A4000. Magique !!



Fruit Mania +++
Le Jackpot sur Amiga. Ça clignotte et ça peut rapporter gros.



CitizenPrintManager +++
Gestionnaire complet d'imprimantes Citizen. Doc en français



Martial Spirit -++
Superbe combat de karaté où votre Amiga se révèlera très agressif.

SELECTION



ZombieApocalypse -++
Décimez tous les zombies de la cité !! Des graphismes superbes!!



Street Tools 4 -++
Les derniers antivirus plus les utilitaires du moment. A ne pas manquer.



Derrin Do -++
Derring Do n'a rien perdu de sa jouabilité en passant sur votre Amiga



Perpetual Craze --+
La preview de jeu de Karate qui va faire un véritable carton!!



Ice Runner ++-
Un jeu d'arcade extrêmement passionnant à cent à l'heure sur la glace.



Klondike Aga 2 --+
Le plus beau jeu de cartes sur Amiga. Des graphismes Aga superbes !!



Snake Rider Aga --+
Une démo du moment. Des images que l'on aimerait voir plus souvent.



SonicDrumKitzDemo +++
Shareware boite à rythmes vraiment très très simple d'utilisation.



La boite à outils --+
La doc en français de Dcopy, Diskcalve, Viruschecker, Relockick.



VMorph +++
Un logiciel de morphing extrêmement performant. Des effets saisissants.



Asi MultiPrint 2 -++
Afin de pouvoir tirer le meilleur parti de votre imprimante préférée.



Solo Assault +--
Affrontez les champs d'astéroïdes, les combats au laser contre les ennemis.



Scrabble +--
Le jeu de plateau pour passer de longues soirées d'hiver entre amis !!



Real --+
Une splendide démo que l'on ne présente plus. A voir absolument.



Account Master +++
Gérez votre compte bancaire au doigt et à la souris. Pratique et performant.

CHARME



Morgana 1+++
Morgana dévergondera votre Amiga!! Réservé aux plus de 18 ans.



Morgana 2 --+
La suite qui est encore plus torride est uniquement réservée aux majeurs.



Ericka 2 -++
Des images torrides à consulter d'une main. Pour les plus de 18 ans.



Silly Girls 1 ++-
Pourquoi leur résister plus longtemps?? Pour les plus de 18 ans.



Silly Girls #2 ++-
Le plein de grandes sauvages pour vos soirées d'hiver. A partir de 18 ans.

A retourner à : BabMicroCenter 7 rue de Coureic BP402 64104 BayonneCedex - Tél : 59591937 Fax : 59597163

Nom prénom :

Adresse :

Ville :

Code Postal :

Réglmt. : o CB/Aur o Chq o Mandat

CB n° / / /

Exp le : /

Signature

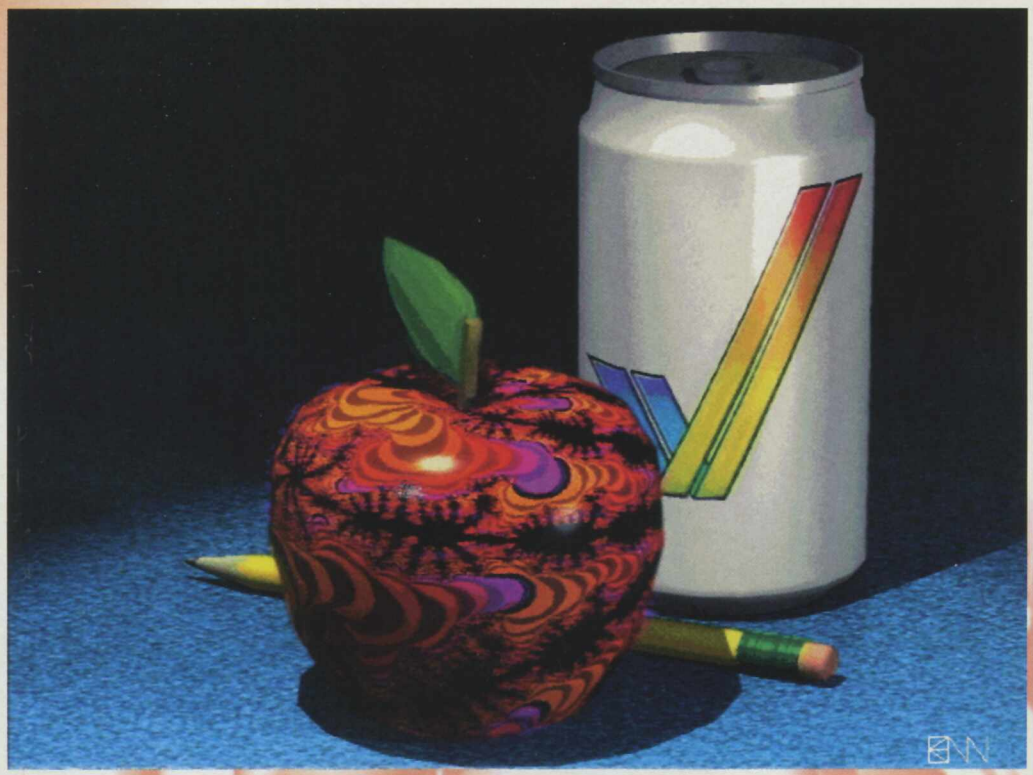
Nb de Disk X 15F =

Frais de Port

Ordinaire	0 f
Recommandé	15 f
Colissimo	20 f
Colis. + Rec.	30 f

Total :

++- : 500 & 2000
++- :500/500+/600/2000
+++ : toutes machines
-++ : 500/500+/600/1200
-+- : 500+/600
--+ : 1200/4000



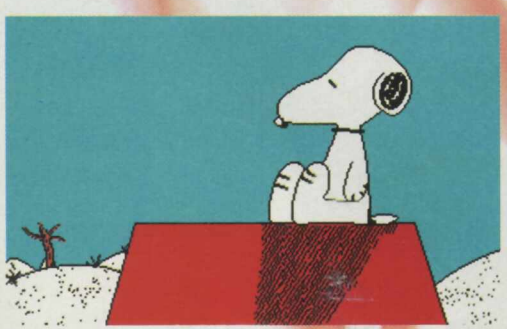
vais vous décrire plus ou moins...
ARTM 2.03 est un moniteur système temps réel, c'est à dire qu'il affiche toutes les informations de votre machine immédiatement.
Assignations, librairies, interruptions, mémoire, tâches, vecteurs et j'en passe ; tout peut être vérifié à tout moment et désassemblé si cela vous chante. Bref voici un programme utile pour les gens fachés avec leur AmigaDOS.
Jukebox 2.0 est quant à lui bien plus qu'un simple player de CD Audio, en effet il possède une option fondamentale : celle de reconnaître les CD qu'il jouera via votre lecteur. Comment ? Simplement, il lit le numéro de série du CD, fouille alors sa bibliothèque de CD's et si il le trouve il va vous afficher les titres de l'album et des chansons (voir photo). Si il ne le trouve pas, vous pourrez bien sûr vous constituez votre propre bibliothèque de CD's. Génial, et surtout disponible en DP. Un bon CD pour les amateurs du vrai DP....

DANIEL

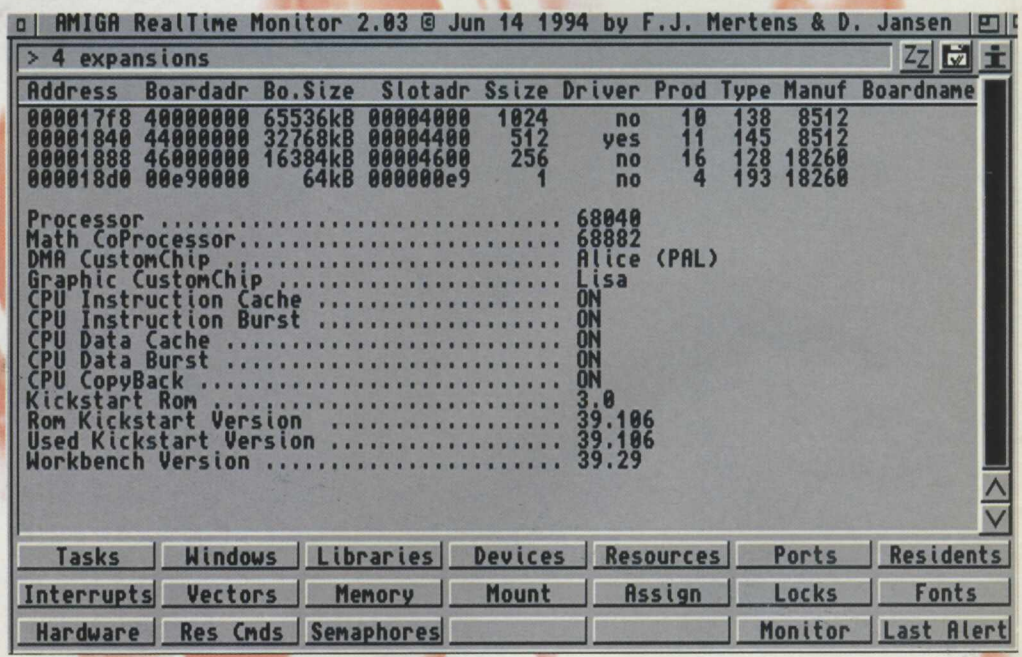
Entendez par là, que ce CD s'adresse particulièrement aux maniaques du fer à souder... Une grosse partie du CD est en effet consacrée aux montages d'interfaces, de quadrupleur de joysticks, de prise MIDI, de programmation d'Eprom. Fort intéressant mais à con-

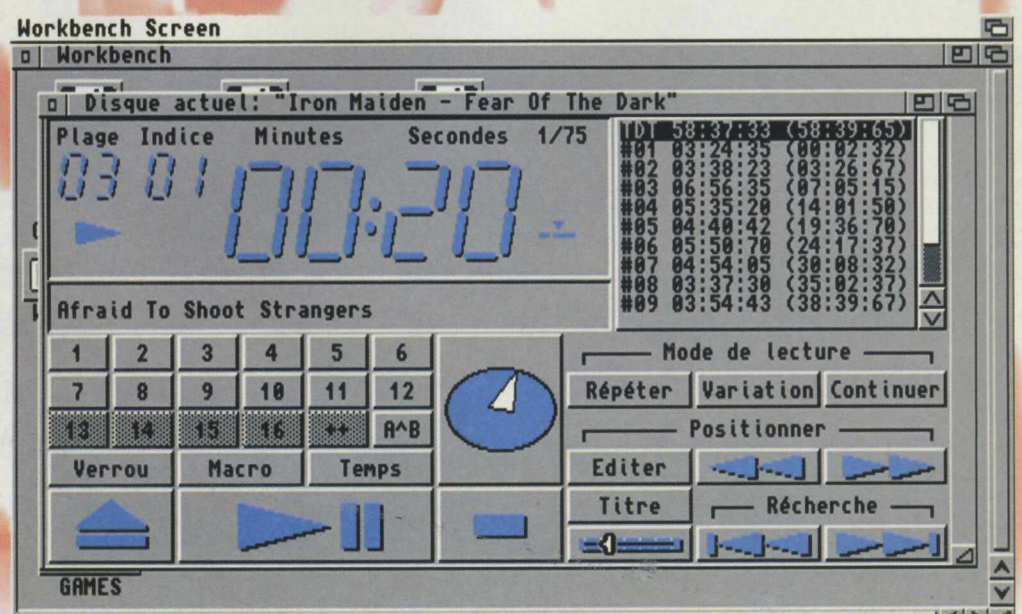


dition d'en avoir l'usage sur Amiga (pas tous les jours vous en conviendrez) J'ai aimé son installateur de CD facile d'emploi, mais moins la disposition des tiroirs. Pourtant tout y est, c'est bien un



Aminet, mais condensé. Toutes les rubriques Aminet sont présentes, mais pour certaines le choix des programmes est assassin et pour d'autres il est franchement réduit. En général les programmes disposent de la langue anglaise, mais pas tous...
Parmi les perles rencontrées sur ce très bon CD, j'en ai retenu 2 que je





FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY - Cedex

Ligne des commandes 20.02.06.63
Télécopie 20.82.17.99
Service Télématique 36.15 FDS

Sélection des meilleurs logiciels du Freeware & Shareware à partir de 12 Frs la disquette !

SELECTION CD ROM

NOUVEAUTES

CD CAM
Il arrive enfin... Toutes les disquettes de la fameuse collection CAM réunies sur un double CD ! **249 frs**

ASSASSINS CD
Tous les jeux de la collection Assassins Games et beaucoup d'inédits réunis sur un CD. Il fonctionne sur tous les Amiga y compris la CD32. **199 frs**

17 BIT COLLECTION VOL. 3
Les disquettes 2800 à 3351 de la collection du plus important distributeur de DP anglais. Des démos, jeux, utilitaires, musiques, polices de caractères... **199 frs**

LSD LEGAL TOOLS CD
600 Mo de logiciels du domaine public de très grande qualité. Les disquettes 1 à 149 de la collection LSD Legal Tools, des animations et images AGA, des modules de musique, des jeux, des utilitaires, etc... **199 frs**

GOLD FISH VOLUME 2
Le nouveau double CD de Fred FISH. La collection intégrale + les dernières nouveautés. **249 frs**

AMINET SHARE/GOLD 4
Aminet est le plus important site Internet dédié à l'Amiga... Ce nouveau CD reprend l'essentiel du serveur ainsi que les nouveautés jusqu'au mois d'octobre 1994. Incontournable ! **119 frs**

* = CD-ROM compatible CD32.
** = CD-ROM pour CD32 uniquement.

17 Bit Collection #1	**299 F**
17 Bit Collection #2	**199 F**
ALIEN BREED / QWAK**	**219 F**
AMIGA TOOLS	**249 F**
AMINET 2	**149 F**
AMINET 3	**119 F**
BANSHEE **	**249 F**
BC-Clip Arts & Fonts	**199 F**
BC-Mods & Sounds	**199 F**
BRIAN THE LION **	**189 F**
CD-DEMO 1 - 2*	**199 F**
CD-PD 1, 2, 3*, 4*	**199 F**
CHUCK ROCK II **	**249 F**
EUROSCENE 1	**149 F**
EMERALD MINE CD **	**149 F**
FRONTIER ELITE II **	**249 F**
FROZEN FISH	**199 F**
GRAFIK CD 1 ou 2	**149 F**
GUNSHIP 2000 **	**249 F**
HEIMDALL II **	**289 F**
INSIGHT DINOSAURS*	**399 F**
INSIGHT TECHNOLOGY*	**399 F**
LOCK'N'LOAD*	**199 F**
MEETING PEARLS 1	**119 F**
MULTIMEDIA TOOL KIT*	**199 F**
NOW GAMES 1-2**-3****	**199 F**
PANDORA'S CD	**99 F**
PHOTO LITE **	**390 F**
Prey Alien Encounter **	**299 F**
PROJECT-X F-17	**209 F**
QWIKFORMS CD	**299 F**
SENSIBLE SOCCER **	**209 F**
SunFly Karaoké (1- 7)*	**399 F**
Ultimate Body Blows **	**249 F**
VIDEO CREATOR *	**399 F**
WS - CLIPART CD	**149 F**
WS - FONTS CD	**149 F**

Le CD que vous recherchez n'est pas ici ? Consultez nous !

NETWORK CD : Les FISH 801 à 975, Amos PD 478 à 603, TBag 1 à 74, 500 images en 256 couleurs, des utilitaires PhotoCD et les utilitaires Parnet & Sernet permettant de relier votre CD32 ou votre CDTV à un Amiga pour transférer des fichiers grâce à un câble Sernet ou Parnet proposé en option. Compatible CD32. **199 frs**

Câble Sernet (Amiga - CD32) **239 frs**
Câble Parnet (Amiga CDTV) **239 frs**

CDPD 4 : Les FISH 891 à 1000, les logiciels Imagine 2.0 et Persistance Of Vision (POV) avec des utilitaires, objets, textures. Des images HAM & JPEG, des animations, les langages E & GCC, la collection musicale AMFM, etc.. etc.. Compatible CD32. **199 frs**

DEMO COLLECTION VOLUME 2 : Des dizaines d'animations, démos, jeux, des milliers de modules, afficheurs, players, images Ham8, Ham, ECS, des milliers d'échantillons sonores, etc.. Compatible CD32. 199 frs

CD EXCHANGE 1 : Des dizaines de jeux, animations, démos, images, de clip arts, de fonts Adobe & Compugraphic, etc... pouvant être utilisés directement sur le CD. Compatible CD32. **199 frs**

AMOS PD CD : L'intégralité de la collection officielle AMOS-DP (disquettes 1 à 641) disponible sur un seul CD. Soit 34600 fichiers. **199 frs**

IMAGINE CD : Voici un CD indispensable et incontournable pour les accros de Imagine. Plus de 500 Mo d'objets, de textures et d'attributs au format Amiga & PC. **399 frs**

SOUNDS TERRIFIC : Un double CD qui contient plus de 1.2 Go de données musicales et sons pour l'Amiga et le PC. Des modules, des partitions Sonix, des fichiers Midi, des échantillons dans les formats RAW, IFF, WAV & VOC ainsi que des utilitaires Amiga et PC. **249 frs**

Un catalogue détaillé des titres sur CD est joint à chaque commande.

CD-ROM POUR ADULTES
(Strictements interdits aux mineurs)

COVER GIRL STIP POKER*	199 frs
SEXUAL FANTASIES *	299 frs
SHEER DELIGHT CD *	299 frs
WOMEN IN MOTION	199 frs

CD32 + CARTE FMV

SEX MODEL FILE	399 frs
PlayBoy's Complete Massage	399 frs
MODEL PHOTO FILE	399 frs

LECTEUR CD-ROM A1200 & A600

OVERDRIVE CD	1.990 frs
OVERDRIVE COMBO	NC

EXTENSIONS POUR CD32

PARAVISION SX-1	1.790 frs
CLAVIER SX-1	349 frs
Lecteur de disquettes SX-1	490 frs
SOURIS MECANIQUE	199 frs
SUPER CONTROL PAD	199 frs

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.

a&b = 2 disquettes
a,b&c = 3 disquettes

UTILITAIRES DIVERS...

2327 - MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x)+ disque dur.
2469a&b - MagicWB_Icônes : 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).
2534 - MagicWB_Icônes (suite) : Encore de nouvelles icônes pour le fabuleux MagicWB. (2.x/3.x).
2471 - ABackup v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version français).
2466a&b - Pack Antivirus : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces. (2.x/3.x)
2467a,b&c - Pack Compatibilité : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels plus anciens. Convient aussi pour les l'A500+/600. (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).
2571 - DiskSalvII_v11.31 : Nouvelle version d'un puissant utilitaire qui permet de récupérer des fichiers effacés ou endommages. (2.x/3.x).
2572 - DiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication... DCopy 3.1 et autres...

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.
2570 - ImageKnife_v1.14 : Excellent logiciel de traitement d'images. AGA. (3.x) + disque dur.
SH2000 - AMorph v1.4 : Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! (SH = 21 Frs)

UTILITAIRES MUSICAUX...

2117a&b - Eagle Player : 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).
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).
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 : Logiciel en français idéal pour gérer votre compte bancaire. (21 F).

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)
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...
AS177 - GORF : Un clone de Space Invaders. 5 types de jeux en 1 !
AS178 - COOKIE : Aidez votre cuisto à préparer de bons petits plats. **OXO 3D :** Jeu de morpions en 3D.
AS179 - SUPER OBLITERATION : Superbe Shoot'Em Up où il faut détruire des cibles qui se multiplient...
AS181 - MUTANT PENGUIN : Aidez votre pingouin à détruire ses ennemis.
AS182 - COLONIAL CONQUEST : Gérez votre planète afin d'accroître votre population, de développer vos usines et votre technologie pour enfin vous permettre de partir à la conquête des autres planètes.
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.
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, 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 T' AT : Dans ce Shoot'Em Up, vou.. 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 : Le plus célèbre Shoot'Em Up du DP en AGA.
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...
AS199 - POPCORN : Un équivalent DP de Clown'O'Mania...
AS200 - BATTLECHIPS : Jeu de bataille navale dans sa conception touché, coulé.
AS201 - DIZZY LIZZY : Jeu de type Mine Runner.
AS202 - TOY BOX : Vous devez ramasser des objets aux quatre coins du tableau, pousser des briques pour écraser les montres...
AS203 - CROAKER : Aidez vos grenouilles à traverser l'autoroute. **GO :** Un genre de casse-briques.
AS204 - BLACKDAWN II : Jeu d'aventure. Le but est de délivrer votre peuple. **KILLER TOMATOES :** Jeu de réflexion. **JVP :** Video Poker.
AS205 - LOOTY : Jeu de plates-formes. **GREENIZ :** Jeu de type Invaders. **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. **PSYCHO SQUARES :** Jeu de réflexion pour 1 à 2 joueurs.

SPECIAL FETES

1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour l'achat de 8 disquettes.

3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour l'achat de 15 disquettes.

Dès réception, les commandes de DP sont traitées sous 48 h.

Attention : Pour les CD-ROM le forfait recommandation est obligatoire. Sinon, le colis transite à vos risques.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
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

Numéro de Référence des disquettes et / ou titres des CDs :

_____

_____

_____

_____

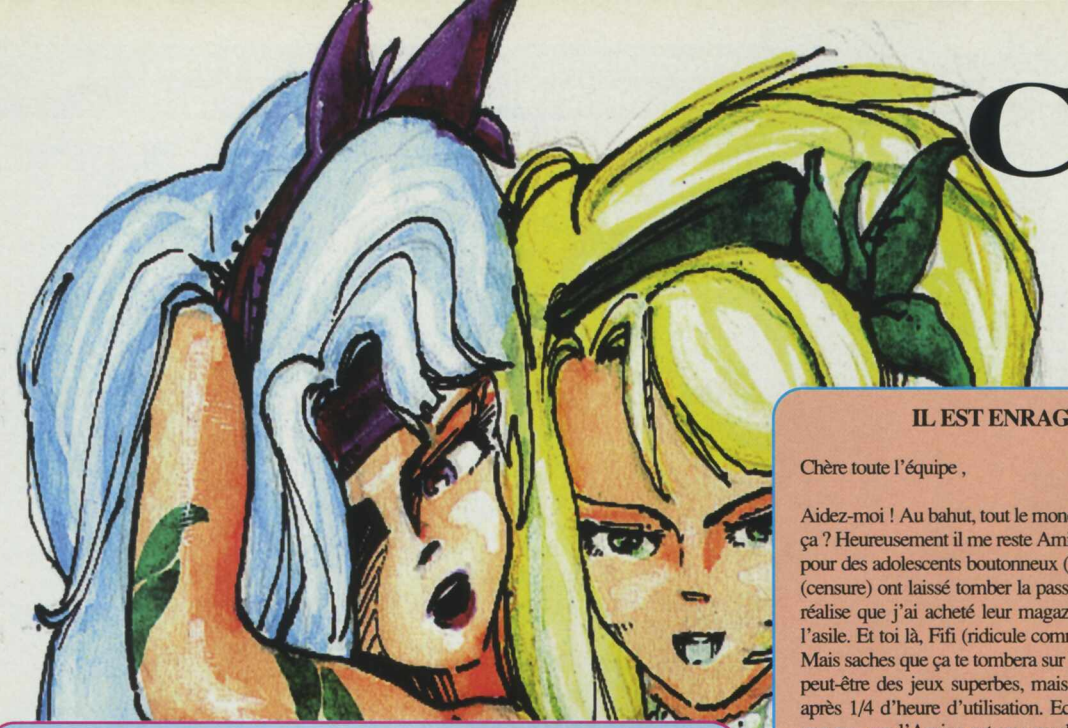
NBRE DE DISQUETTES : ..... x 12 Frs = ... F.
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH : ..... x 21 Frs = ... F.
MONTANT TOTAL DES CDs : = ... F.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs = ... F.
FORFAIT RECOMMANDATION (Assurance obligatoire pour les CD-ROM) : 12 Frs = ... F.
KIT DE TELECHARGEMENT (Câble minitel <- > Amiga + Moon-AM FDS) : 75 Frs = ... F.
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 Frs avec une commande (20 Frs sans) = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ... F.
( ) CARTE BLEUE : !_____!_____!_____!_____! - EXP !___!____! **(par carte bleue : minimum 100 Francs).**

Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. Facture avec TVA Jointe.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

NOM : _____ Prénom : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : !__!__!__!__!__! VILLE : _____

AmigaConcept - Décembre 94 - Les marques citées sont déposées. Tarifs modifiables sans préavis. Photos non contractuelles. Signature :

COURR
LECT



IL N'EST PAS CONTENT LE MONSIEUR.

Bonjour,

C'est avec regret que j'ai acheté le numéro°9 d'Amiga Concept. Possesseur d'un Amiga 600, pourquoi favoriser les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000 dans votre dernier numéro. Le jeu que je peux utiliser avec ma machine est Tower Assault. Je pense qu'avec ce magazine, c'est très peu, même pas un utilitaire, deux jeux sur cette disquette et seulement un seul exploitable, pour tous possesseurs d'Amiga 600. Ce serait dommage que les possesseurs d'Amiga convergent sur le PC, car il existe des émulateurs PC. Le PCTask 2.03VF : l'émulateur en version complète. C'est une lettre de colère, car je croyais en l'avenir de votre magazine, mais je pense que beaucoup de personnes auront la même réaction que moi.

Salut.

Christophe Le Mans

Cher Christophe,

J'ai pris note de ton mécontentement, malheureusement, je ne peux rien y faire, si le premier jeu n'a pas été prévu pour fonctionner sur les Amiga qui n'ont pas le mode AGA. Plus d'un vont certainement être déçus, mais, si tu regardes bien la couverture du magazine, c'était bien spécifié, alors pourquoi l'avoir acheté si c'est pour te plaindre ensuite ? Je ne comprends pas vraiment. Cela dit, tout le monde a le droit de pousser son coup de gueule de temps en temps. On ne t'en veut pas. Par ailleurs, saches que si un Amigaphile converge sur un PC, c'est que ce n'était pas réellement un Amigaphile. Car les passionnés n'iront jamais voir ces machines qu'ils maudissent.

Allez, sans rancune.

IL EST ENRAGE : TOUS CONTRE FIFI (AC n° 9)

Chère toute l'équipe ,

Aidez-moi ! Au bahut, tout le monde y possède un PC ! Mais qu'ai-je fait au ciel pour mériter ça ? Heureusement il me reste Amiga Concept qui ne fait pas passer les fanas de Commodore pour des adolescents boutonneux (merci la pin-up). Quand je pense que ces traites de Biiiiiip (censure) ont laissé tomber la passion pour le fric. J'enrage, et j'enrage encore plus quand je réalise que j'ai acheté leur magazine à cette espèce de bande de bouffons des tréfonds de l'asile. Et toi là, Fifi (ridicule comme pseudo) casses-toi de la planète Amiga si ça te chante. Mais saches que ça te tombera sur le coin de ta petite tronche d'abruti. Parce que ta 3Do il y a peut-être des jeux superbes, mais sont-ils seulement intéressants ? Ne t'en lasseras-tu pas après 1/4 d'heure d'utilisation. Ecoutes le coeur des passionnés de l'Amiga qui bat à tout rompre, car l'Amiga est une machine de passionnés, de défoncés de la caboche. On a des étoiles plein les yeux et du rêve plein la tête. A bas les Pcistes ringards et les Macmaniaques ridicules devant leur chose baveuse et aséptisée. Chers frères Amigaïstes, continuons la lutte. A mort Biiiiiip (censure) et les autres !
P.S. : encore bravo à David Pleasance.

Seigneur Angus Lecter.

Salut à toi, ô seigneur !

Faut tout faire péter à ton bahut ! Des PC, mais honte sur eux, autant qu'ils sont. Dis leurs de la part du mag' qu'ils sont vraiment nuls à chier ces pauvres types là, et s'ils ne te croient pas, montre-leur le mag', ils vont être contents, on parle d'eux, ces ringards. Au sujet de Fifi, je suis de tout coeur avec toi, et d'ailleurs nous ne sommes pas les seuls, lis donc la lettre d'Arnaud M., qui lui aussi a son mot à dire, et il a les arguments pour. Comme tu le dis si bien, unissons-nous et continuons à lutter contre ceux qui ne favorisent pas l'avenir de nos machines.

Merci à toi, ô seigneur pour ton soutien.

TOUS CONTRE FIFI (AC n° 9)

Cher Amiga Concept,

Jusqu'à récemment, je n'achetais qu'ADREAM. Aujourd'hui, je suis en plus un habitué de votre magazine. Je trouve que ces deux magazines se complètent parfaitement.
Toujours est-il que ce n'est pas pour cette raison que je vous écris. Non ! En effet, je tenais à réagir à la lettre que vous avait adressé Fifi dans le numéro 9. Je pense que je suis l'un des mieux placés pour lui répondre. Alors Fifi, c'est à toi que je m'adresse :
Tu veux t'acheter une 3DO ? Bien, jusque là, je n'ai rien à y redire, c'est ta vie ! Par contre quand tu prétends que c'est parce que tu t'ennuies sur A1200, alors là, tu me fais bien rire ! Là tu dois être en train de te dire : mais de quoi se mêle-t-il celui là, petit possesseur d'Amiga à la manque (Amiga 1200). Eh bien, figures-toi que j'en ai une de 3DO ! Je peux te dire que si tu trouves l'Amiga lassant, tu vas trouver la 3DO soporifique. Ce n'est pas une attaque contre toi, ou contre la 3DO en particulier. De toute façon, la compagnie 3DO n'a pas besoin de moi pour se casser la g... Je ne cherche pas non plus à te faire changer d'avis (comme je te l'ai dit, c'est ta vie), mon seul but est de faire partager mon expérience dans ce domaine à tous les Amigafans, qui bavent comme toi devant les images des jeux 3DO. Je vais donc vous dire tout ce que j'en pense :

Tout d'abord, pour en revenir à ta première remarque concernant le prix de la 3DO : 2990 Frs, dis-tu ? Eh bien là, saches que c'est le prix d'une 3DO Pal. Ma 3DO était NTSC et coutait bien plus quand je l'ai achetée (en juillet : 4590 Frs). Bref, tu vas acheter la console PAL, tu vas bien sûr t'acheter plus tard un jeu d'import genre DBZ ou quoi que ce soit d'autre, comme ton jeu sera prévu pour une version NTSC (+ de 50 % des jeux actuellement disponibles sur 3DO), de plus, tu vas vite te rendre compte que les jeux NTSC fonctionnant sur ta console PAL rament autant qu'une équipe d'avirons (eh oui, 50 Hz et 60 Hz, c'est pas pareil). Déjà que WING COMMANDER que j'avais sur 3DO pédalait dans la semoule en 60 Hz, imagines en 50 Hz ! Bon, deuxième chose, tu me dis que tu as été ébahi par ROAD RASH ? Ah ! AH ! Laisses-moi rire ! Je l'ai acheté avec un ami qui avait lui aussi une 3DO. Résultat : on a ramené le jeu au magasin au bout de deux heures, dégoutés d'avoir acheté une telle daube. Bon, j'arrête de casser cette console, que je considère malgré tout comme novatrice. Je parlais d'expérience, oui, on peut dire que j'en ai : en effet, avec l'ami dont je parlais nous avons eu pratiquement tous les jeux existant à ce jour sur 3DO, et finalement, nous avons été très déçus. Aujourd'hui, il a racheté une NEO-GEO, et il s'est procuré un Amiga 500 et moi, je suis revenu à l'Amiga 1200 (j'en avais eu un juste avant la 3DO, si je l'ai revendu, je te rassure ce n'est pas pour acheter une 3DO, mais à cause d'un ennui avec la FNAC), et je m'éclate 100 fois plus dessus. De toutes façons, sache que ta console chérie (enfin, celle que tu veux acheter) , va en quelque sorte disparaître d'ici deux ans, puisque 3DO travaille sur une cartouche 64 bits et compte abandonner à sa sortie les développements sur 32 bits. Alors que dire de COMMODORE (AMIGA INTERNATIONAL aujourd'hui) qui nous a sorti une machine ayant déjà près de 10 ans d'expérience, et qui n'est toujours pas démodée. Tu vois, jusque là, je n'ai pas été trop méchant avec toi, par contre, je tiens à être plus sévère avec la façon de formuler ta lettre. Tu dois te rendre compte aux vues de cette lettre, que nous sommes parmi les premiers, nous les amigafans, à tourner la tête et à regarder devant, et qu'est ce que nous y voyons selon toi, eh bien nous voyons, pas loin, la 3DO, la Jaguar, le PC aussi : mais en regardant bien, bien plus en avant, nous arrivons à distinguer une machine qui avance plus vite que les autres, et cette machine c'est l'Amiga. C'est pour ça que je te dis que tu n'as pas le droit de nous juger sans nous connaître. Tu te rends compte maintenant que nous ne sommes pas des crétins, qui crachons sur les autres machines par pur protectionisme. Si nous avons choisi l'Amiga, c'est justement parce que nous sommes dans les wagons de tête comme tu dis, et que nous avons trouvé la machine, qui selon nous, est la meilleure. D'autre part, qu'est ce que c'est que cette manie de signer avec un pseudo. Pourquoi ne donnes-tu pas ton vrai nom ? As-tu peur de nous ? Tu aurais tort. Ce n'est pas parce que tu envisages de nous quitter aujourd'hui que nous te considérons comme notre ennemi : nous ne pouvons te retenir contre ton grés, au contraire, va voir ailleurs, tu n'en apprécieras que plus l'Amiga, et plus que tout, saches que tu seras toujours le bienvenu dans le monde de l'Amiga.

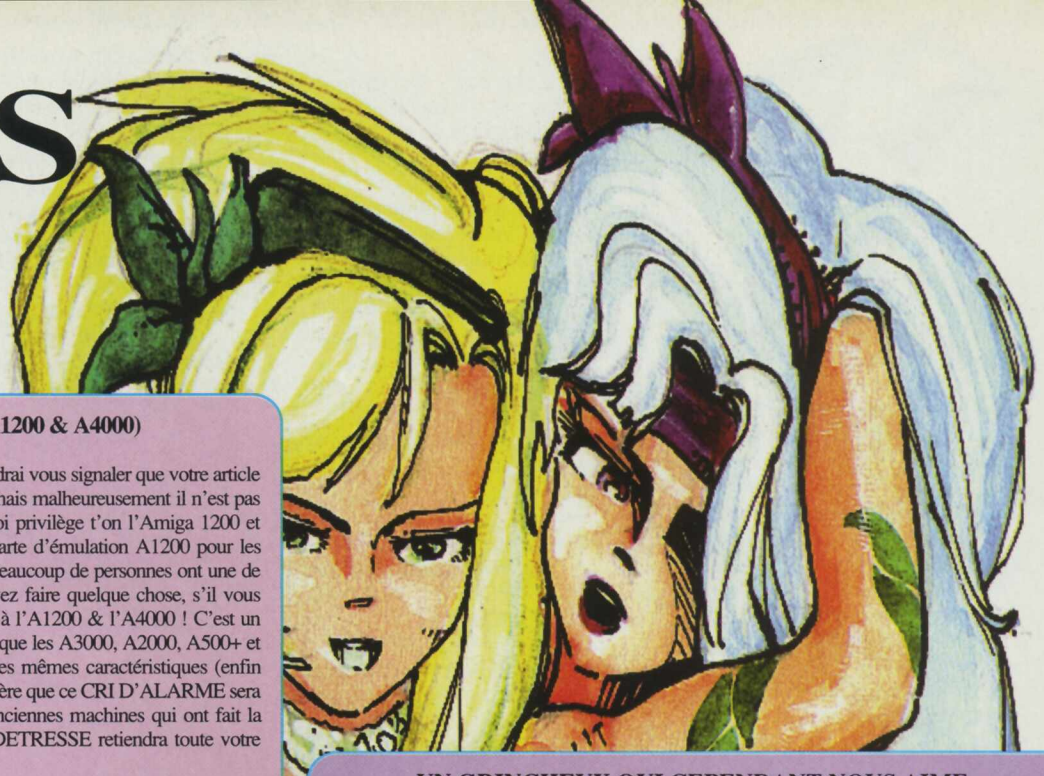
PS : Moi aussi je peux le faire ; allez-y, osez me publier !
PPS : je tiens à disposition de quiconque les preuves d'achat de ma 3DO et de mes Amiga 1200, au cas où certains penseraient que j'ai tout inventé.

Arnaud M. Lyon

Cher Arnaud,

Merci pour ta réponse et ta réaction face au courrier de Fifi. Je pense que grâce à toi, il verra peut être d'un autre oeil son Amiga chéri qu'il était près à lacher pour sa 3DO. Si vous avez vous aussi votre mot à dire pour soutenir ou lincher Fifi, n'hésitez à nous écrire. Les meilleurs seront sélectionnés.

IER DES EURS



ENCORE QUE POUR EUX !!!!! (A1200 & A4000)

Je lis mensuellement votre revue sans être abonné et je voudrai vous signaler que votre article sur THEME PARK est génial. Je voudrai acheter ce jeu, mais malheureusement il n'est pas disponible sur l'Amiga 3000, 2000, 500+ et 500. Pourquoi privilège t'on l'Amiga 1200 et 4000 ? ALors Messieurs les informaticiens, à quand la carte d'émulation A1200 pour les micro-ordinateurs A3000, A2000, A500+ et A500 ? Car beaucoup de personnes ont une de ces belles machines, d'ailleurs, je suis sûr que vous pouvez faire quelque chose, s'il vous plaît... Il ne faut pas déjà enterrer les machines inférieures à l'A1200 & l'A4000 ! C'est un CRIME !!! Donc planchez sur une carte d'émulation pour que les A3000, A2000, A500+ et A500 (et à moins de 1500 Frs bien sûr) puissent avoir les mêmes caractéristiques (enfin presque) qu'un A1200 et puis vous ferez des heureux. J'espère que ce CRI D'ALARME sera dans votre prochain numéro, car on oublie souvent les anciennes machines qui ont fait la renommé d'Amiga/Commodore. En espérant que cette DETRESSE retiendra toute votre attention...

Jean-Marc L. Suresnes

Cher Jean-Marc,

Ton cri de détresse a été noté, oui oui, je le note et je m'en félicite !!! Maintenant, j'espère que les informaticiens t'auront entendu, en tous les cas, tu ne pourras pas dire que je n'ai pas essayé, puisque je t'ai publié. Par contre, tu oses nous dire que tu n'es pas abonné à notre magazine, mais quelle honte ! Surtout que grâce à la formule un, tu peux recevoir chaque mois (et ce pendant 6 mois), 3 disquettes fonctionnant sur tous les Amiga, bourrées de jeux, d'utilitaires, de démos.... Alors que demandez de plus, avouez que là, on n'a pas oublié les personnes possédant des A500, A500+... Alors, j'attends ton abonnement et ton petit chèque de 270 Frs avec impatience. Pour l'ordre, si tu hésites, mais le à mon nom, ça ne te coutera pas plus cher. Merci d'avance !!!!

UN SOLIDAIRE QUI NOUS TRAITE DE TAPETTE

Salut à toute l'équipe de tapettes d'Amiga Concept.

Tout d'abord, je voudrais vous dire que votre mag' est fantastique. Je trouve l'ambiance de l'équipe très sympa : enfin un mag' qui a de la personnalité ! Je voudrais également vous dire qu'en période de crise pour l'Amiga, c'est à dire en ce moment, il est très réjouissant de voir qu'Amiga Concept fait un peu de pub pour Dream ; ça au moins, c'est de la solidarité pour l'Amiga, car dans ces moments difficiles, il faut s'unir tous ensemble, Amigafans que nous sommes, pour que cette merveille survive (imaginez un monde sans Amiga !!! AAAHHHH !!!). Ormis ça, j'ai quelques questions à vous poser :

1/ Quelle est l'origine du surnom de TAPETTE dans l'équipe ?
2/ Pour vous, qu'est-ce-qu'un PC (j'ai eu du mal à écrire ces deux lettres).
3/ Pourriez-vous m'abonner gratos 30 ans à votre mag', m'envoyer la collection complète des jeux Amiga, et m'employer en tant que photographe pour la page centrale ?

Sur ce, à ciao bonsoir.
Lolo Concept (Lens)

Salut à toi, très chère tapette !

Tout d'abord, un grand merci pour tes compliments, et pour ton soutien face à nos machines préférées que tout le monde est petit à petit en train de lacher (voir les P.A.). Mais c'est pas grave, nous nous sommes là, et nous résistons. Voici les réponses à tes questions :

1/ Le mot TAPETTE, d'ailleurs, bienvenue au club ! Eh bien, on peut dire un grand merci à Gérard. Et oui, ce mot nous vient tout droit de son pays natal : l'Arménie. Lorsqu'il est arrivé dans nos locaux, il ne savait pas très bien parlé français, et la première chose qu'il nous a dit en nous voyant c'est : B'jour TAPETTES ! Tous aussi stupéfaits les uns que les autres, nous nous sommes demandé ce qu'il voulait dire par ces propos, et petit à petit nous avons compris...
2/ Un P.C. : c'est quoi ?? Une machine à laver, un sèche linge, un vibro-masseur. Ah non, ça ne peut pas être ça, étant donné que cette machine ne sert à rien contrairement à celles que je viens de citer précédemment. Je donne ma langue au chat, je ne sais pas. S'il vous plaît, si quelqu'un parmi nos lecteurs sait ce que c'est, qu'il écrive le plut rapidement possible au magazine. Merci d'avance.
3/ En ce qui concerne ta dernière demande, patiente un petit peu, tu sais, le papa Noël va bientôt passer, et si tu as été sage, mais alors très sage cette année, tu pourras peut-être espérer que tes voeux soient éxaucés. Au sujet du poste de photographe pour la page centrale, je te propose une chose : expédie-nous des photos de nanas nues que tu aurais pris toi-même et nous analyserons ta candidature. Attention, c'est Gérard qui contrôlera ton travail, et il sera très dur avec toi, étant donné que c'est un professionnel.
A la prochaine lors d'un prochain courrier.

UN GRINCHEUX QUI CEPENDANT NOUS AIME.

Salut les tapettes !
Oui oui, j'ai bien dit les tapettes car je trouve que votre magazine devient de plus en plus soft. En effet, les filles qui sont en pages centrales ressemblent de plus en plus à des mannequins tout droit sorties du catalogue des 3 Redaube, rayon lingerie plutôt qu'à des pin-up, enfin peut-être que l'équipe toute entière a viré sa cuttie et que l'on va voir dans les prochains numéros des Chippendales en page centrale qui seront à même de plaire à l'ex-gente masculine d'Amiga Concept. A moins que ce ne soit la censure qui ne soit passée par là, enfin dans ce cas là on ne peut plus rien pour vous. Sinon à part ça, votre fanzine, oups pardon, votre mag' est super. C'est vraiment le meilleur de sa catégorie et lui au moins ne renie pas ses origines... ou alors en «rêve». A part ça, une critique, il semblerait qu'assez souvent, il y ai des lettres ou même des morceaux de texte qui disparaissent assez souvent, m'enfin, ce ne sont que des détails par rapport à l'exellence de votre mag'. Au fait, la critique est facile, l'Art est difficile, alors pourquoi l'équipe d'Amiga Concept ne ferait-elle pas un jeu ou une démo, histoire de voir de quoi vous êtes capables. Et vous pourriez la mettre en couverture de votre magazine, même si ce n'était pas un chef-d'oeuvre, ça pourrait être marrant non ?? J'ai d'ailleurs un super scénario à vous proposer, original en tout et tout. Gérard serait représenté par un cercle jaune avec une bouche et se déplacerait dans un labyrinte. Le but du jeu serait d'éviter les tapettes, représentées par des phoques, tout en collectant des boules jaunes éparpillées dans ce même dédale, toute l'originalité de ce soft résiderait dans le fait que lorsque Gérard aurait mangé le logo d'Amiga Concept, il pourrait censurer les tapettes. Cool, non ??
Allez Tchao, bises aux filles (+ si affinité).

SVP : Publier mon adresse pour que tous ceux qui sont d'accord avec moi m'écrivent.

Edouard TALLENT
7 Rue Franz Lehar 18000 BOURGES

Bonjour Monsieur la Tapette !
Tout d'abord un grand bravo pour ta franchise (quoi qu'après tu t'es bien rattrapé !!!), et pour avoir osé mettre ton adresse. Ami lecteur, Amie lectrice, n'hésitez pas à lui écrire pour lui dire ce que vous pensez de ses propos, non seulement face à sa réaction sur les Pin-up, mais encore sur ses critiques face à la mise en page du magazine. Il est vrai qu'à un certain moment, mais seulement de temps en temps, des bouts de texte, voire des fautes d'orthographese sont glissées dans le magazine, mais surtout, je tiens à dire haut et fort qu'il ne faut en aucun cas nous en vouloir à nous, rédacteurs et rédactrices, mais plutôt aux maquettistes. Et oui, ce sont eux, qui, enfermés dans leur cage tout au long de la journée font exprès de glisser des erreurs dans le mag'. Cela consiste à : trouver les erreurs cachées (qui ne sont pas si bien dissimulées que ça). Pour les Pin-up, tu te rends compte de ce que tu dis. Les pauvres filles, elles se donnent au maximum pour satisfaire la gente masculine et toi tu les critiques. En tout cas, si tu n'as pas aimé les précédentes, tu aimeras certainement celle qui va suivre. Nous allons la sélectionner lors d'un casting pour film porno, nous n'irons pas aussi loin que ces films, mais elle va assurer !!! En ce qui concerne le jeu, j'aurai plutôt inversé les rôles, à savoir Gérard qui se fait courser par des tapettes. Mais à mon avis cette idée n'a enchanté personne, que les rôles soient inversés ou non. Peut-être que plus tard, si un sujet plus audacieux nous arrive... M'enfin, merci tout de même d'avoir essayé.

Bon, salut et à bientôt. Bon courage pour dépioter ton courrier.

PA

ACHATS

(27) Achète carte accélératrice + DD pour Amiga 1200. Achète Battle isles, History Line 1418, Battle Field. Contacter Didier au 32.36.95.94.

(29) Achète Amiga 1200 + soft à 1400 Frs + frais de port. Contacter Xavier au 98.74.37.49.

(37) Recherche Mémoire supplémentaire pour Amiga 2000. Contacter Pierre au 47.41.84.24 le soir de préférence.

(59) Achète lecteur externe pour A600 à 250 Frs. Tél. : 20.89.84.23.

(59) Achète jeux utilitaire-image modules ect envoyer liste à BURY Fabrice 101 Bis Rue Karl Marx 59129 AVESNES LES AUBERT. Ou contactez-moi au 27.79.03.23.

(62) Achète console CD32 + jeux à bon prix. Tél. : 21.37.86.88.

(64) Achète extension mémoire interne pour A500 de 1.5M ou 2M. Achète Techno Sound Turbo 2, Vidi 12. Faire offre par écrit uniquement à COMMENGES Jérôme 95 Bd Alsace Lorraine 64000 PAU.

(67) Achète A2000 2.04 + Disque Dur GVP 240Mo équipé 6Mo. Ecrire à Denis 17 Rue de Molsheim 67560 ROSHEIM.

(68) Echange Amiga 500 + extension mémoire + souris + joystick + 115 jeux + 3 boites de rangement + 3 manuels + disquettes vierges contre Amiga 1200 avec si possible un Disque Dur. Ecrire à J. ALBENGSIUS 54 Rue des Carrières 68110 ILLZACH.

(74) Achète carte extension de mémoire 2Mo, 4Mo ou 6 Mo pour Amiga 1200. Contacter Alex au 50.45.75.46.

(85) Achète A1200 avec ou sans moniteur couleur + quelques disquettes à prix raisonnable (jusqu'à 2500 Frs avec moniteur). Demander HYBERT Bruno au 51.22.36.87.

(90) Cherche Disque Dur Amiga 500 + 40Mo minimum + 2Mo Ram. Prix raisonnable. Contacter Antoine au 84.23.84.88. aux heures de repas.

(92) Cherche Amiga 1200. Contactez-moi au 47.88.43.85. après 19 h.

(92) Cherche Atari 800 XL ou 130 XE + lecteur D7 + dogs (ensemble ou séparé. Faire offre à LEKHDER Mostafa 58Rue des Augustins 92390 VILLENEUVE LA GARENNE, ou téléphoner au 47.99.91.79.

(95) Achète jeux pour Amiga 1200. Contacter Fabien au 34.19.18.05.

CONTACTS

(95) Cherche aide pour action replay 3. Achète éditeur de secteur DP. Vends news et compils. Contacter benjamin le soir au 34.69.42.80.

(13) Cherche contact sur Amiga 500 et 1200. Ecrire à HOFFMANN Laurent 120 Boulevard Rabatau 13010 MARSEILLE.

(17) Cherche contact sur Amiga 1200 et 4000 et sur console PSX Sony. Contacter Laurent au 46.49.43.60.

(23) Achète-vends-échange jeux Amiga. Contacter Philippe au 55.66.75.91.

(28) Cherche contact sérieux sur Amiga 1200 (utilitaires, jeux, démos). Envoyer liste à Bertrand BOSSUYT 81 Rue du Gord 28630 LE COUDRAY.

(32) Cherche contact sérieux pour échanges sur Amiga. Réponse assurée. REINIG Franck «Perolle» 32410 LARROQUE ST SERNIN. Tél. : 62.28.55.81.

(33) Recherche contact à Bordeaux et banlieu sur Amiga 500. Ecrire à Fabrice MERAT 69 Chemin Bougnard Bat 83 Apt 105 33600 PESSAC.

(42) Cherche contact sérieux sur Amiga 1200 pour échanges. Envoyer liste à DEZAYE Ludovic «Les Rippes» 42120 ST VINCENT DE BOISSET.

(44) Cherche contact sur Amiga 600. Contactez-moi au 40.65.79.02. le week-end.

(50) Recherche contact sur Amiga 500 - Amiga 600. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. Ecrire à LE BITOUZE Gregory 13 Ter Rue Amiral Courbet 50100 CHERBOURG.

(50) Cherche contact sérieux et durables sur Amiga. Envoyer liste à Grégory LE BITOU 13 Ter Rue Amiral Courbet 50100 CHERBOURG.

(51) Cherche contact sérieux sur Amiga 500, Amiga 600. Envoyer liste à Mr PEZE Xavier 2 Rue Jean Mermoz 51100 REIMS. Réponse assurée.

(54) Recherche contact sur Amiga 500. Possède nombreux jeux. Envoyer liste à Sylvain DUTHOIT 161 Rue du 16è BCP 54200 ECROUVES.

(59) Vends, achète, échange softs pour Amiga 500 Amiga 1200, tout contact bienvenu, si sérieux et rapide. Contacter Eric au 27.61.36.43.

(59) Cherche contact sur Amiga 1200/500. Contacter Eric au 28.43.60.46., ou écrire à VALENTIN Eric 1 Rue de la Belle Hôtesse 59189 STEENBECQUE.

(62) Cherche contact sur Amiga 1200/500, pour échanges. Contacter Johan au 21.03.43.20. après 18 h 30.

(62) Cherche contact sur Amiga 1200 (démos, utilitaires, jeux). Envoyer liste à MAC Eric 22 Rue de Picardie 62221 NOYELLES SOUS LENS. Tél. : 21.67.02.93. Attention : envoyez-moi une disquette vierge pour obtenir liste.

(62) Vends ou échange news, utilitaires. Envoyer une disquette et 5 Frs pour liste à DUPIRE Cédric 64 Rue Ampère 62110 HENIN BEAUMONT.

(63) Recherche contact sur Amiga 500, Amiga 600 pour échanges, achats, ventes. Ecrire à Olivier FERNANDEZ 13CIE 232è Section Entsoa 63505 ISSOIRE.

(77) Diffuse Dp, Démo, Images, Mod SNR 1200/4000 + de 2000 références. La disquette : 10 Frs (en timbres). Ecrire à RONCEN Maxime 9 Rue d'Alsace 77220 GRETZ.

(93) Cherche contact durable et sérieux sur Amiga 500 dans le domaine des jeux de rôle et aventure. Contacter Gilles au 48.30.83.53. après 19 h 30.

(95) Recherche contact pour échange sur Amiga 500. Réponse assurée. Contacter Mr NICIER Alain BA1 A2, 63 Rue du Lt Prudhon 95100 ARGENTEUIL.

(99) Recherche contact sur Amiga 1200 envoyer listes. Réponse rapide, écrire à STRANGEMINDS BP20 7500 TOURNAI Belgique et tous pays accéptés.

AUTRES

(41) Echange synthé Roland E15 contre disque dur 3.5 interne 340 MO minimum région 41 uniquement. Donne avec pied, tabouret et cable. Ecrire à THENON Thierry «L'arche» 41230 MUR DE SOLOGNE. Ou contactez-moi au 54.83.85.35.

(59) Vends Master System 2 manettes + 11 jeux. Appeler au 27.86.81.49.

(97) AU SECOURS ! Je suis bloqué dans Castle Master (je sais c'est pas jeune), j'ai 8 clefs il m'en manque 2, je n'arrive pas à accéder à la partie Ouest du niveau 3. Ecrire à : Laurent BALUTEAU 20 Rue de la Petite Ile 97400 ST Denis LA REUNION.

VENDS

(06) Vends imprimante Image Writer 2 : 900 Frs + budget pour PC 250 Frs + switch box 50 Frs à débattre. Le tout en très bon état. Contacter JOUVE Régis 10 Avenue de la Californie 06200 NICE. Tél. : 93.44.90.05.

(06) Echange ou vends utilitaires, jeux, matos, CD 32, Amiga 1200. Contacter Rémy 23 Rue Fontaine 06560 VALBONNE.

(13) Vends originaux Airbus-A320 et Gunship 2000. Les deux : 250 Frs. Ecrire à Jean SANCHEZ 32 Avenue Philippe Solari 13090 AIX EN PROVENCE ou téléphoner au 42.21.48.36.

(13) Vends jeux pour Amiga 500, Amiga 1200. Vends également Amiga 500 (1Mo) lecteur externe + imprimante + 100 disquettes + revues : 3000 Frs. Contacter Jimmy BROUCKE 5 Avenue Jean Moulin 13580 LA FARE LES OLIVIERS.

(13) Vends Amiga 1200 + Combo 340 (68030 A 40 Mhz) + HD 105 Mo + carte retina 4Mo + carte PC XT + Drive 51/4+2 drives 31/2 + moniteur 1084 + SVGA + nombreux softs 3D, 2D et jeux. Prix très intéressant à débattre. Possibilité de vente séparée. Contacter Ilane au 91.77.68.86 entre 19 h et 23 h ou écriver à MADJAR Ilane 414 Rue Parradis 13008 MARSEILLE.

(13) Vends jeux pour Amiga 600. Elite 2 200 Frs, Street Fighter 2 : 125 Frs, Winter Olympic + Super Sky 2 : 300 Frs. Démo Heimdall 2, Ruff'n tumble (A500, 600, 1200...) 15 Frs l'unité + boite de rangement de 100 disquettes : 75 Frs. Contacter Frédéric au 91.08.41.16 (heures de repas).

(25) Vends logiciels originaux AGA : Alien Breed II et Ishar II (150 Frs l'un), Wordworth II (400 Frs), Deluxe Paint IV (400 Frs) Oscar et Denis (150 Frs), + frais d'envoi. Contacter Manu au 81.51.15.27.

(19) Vends pour Amiga 1200/500 jeux, utilitaires et démos. Liste sur demande. Réponse rapide. Ecrire à CONCHE Gérard 33 Rue André Maurois 19100 BRIVE.

(27) Vends Amiga 500 1.3 + Disque Dur GVP HD+ Impact série 2, 52 Mégas 4 Mo fast + 1 méga de chip avec lecteur 5 1/4 + 3 1/2 + 480 disquettes + revues. Le tout en très bon état dans l'emballage d'origine. Vends A501 pour 1.3 + extension de mémoire 1.5 Mo pour 1.3. Prix à débattre. Contacter Didier 32.36.95.94.

(31) Vends ou échanges jeux, utilitaires et démos sur Amiga. Tél. : 61.79.88.92.

(37) Vends NES + 2 manettes + Pistolet + jeux Super Mario Bros, Faxanadu, Bionie Commando, Dragon Bal. Etat neuf : 1000 Frs. Contactez-moi au 47.24.33.06. après 18 h.

(37) Vends jeux Amiga : K240, Genesia, Heimdall 2 (150 Frs pièce), jeux pour CD 32 : Denis, Global Effect (100 Frs pièce). Contacter CANTIN Fabrice 7 Allée des Myosotis 37270 MONTLOUIS. Tél. : 47.50.88.03.

(38) Vends jeux originaux pour Amiga 1200/500 : Vroom multiplayer, Risky Wood, Brian the Lion, Body Blows, Galactica AGA et Oscar AGA. Prix : 80 Frs l'unité. Contacter José au 76.98.84.04 après 19 h.

(41) Vends CD 32 + 4 jeux + 2 manettes sous garantie : 1500 Frs + vends A500 + extension de mémoire + écran 1085S + 150 disquettes + 1 joystick le tout 2500 Frs, + vends imprimante Canon BJ10SX avec chargeur de feuilles : 1500 Frs. Contacter Sandy au 54.79.05.65.

(41) Vends moniteur monochrome Philips en très bon état pour ordinateur ou console de jeux. Prix : 600 Frs à débattre. Contacter Virgile au 54.87.81.55 ou écrire à THIRY Virgile 5 Rue Pierre Pouteau 41500 SUEVRES.

(44) Vends Amiga 500 + cable Tv + joy + nombreux jeux originaux + easy amos. Prix 1000 Frs à débattre. Contactez-moi au 40.20.48.91.

(45) Vends Amiga 2000B Version 2.04 (septembre 92) + Mltistart 1.3-2.0 + souris + jeux, le tout 3500 Frs. Vds HD A1200 60Mo 2'5» + câble + disk install 1000 Frs. Tél. : 38.64.14.05.

(45) Vends Amiga 500 1Mo avec alimentation, souris, prix 900 Frs. Tél. : 38.86.41.64.

(48) Vends Amiga 1200 + imprimante : 1400 Frs. Etat neuf + nombreux jeux. Contactez-moi au 66.32.35.28 après 20 h.

(49) Vends imprimante Panasonic KX-P1123 achetée 1510 Frs en décembre 93, garantie jusqu'en décembre 94, vendue 1100 Frs + câble + papier. Contacter Alexis au 41.46.17.39 après 11 h sauf mercredi et week-end toute la journée. Vends également 512 Ko pour Amiga 500 : 100 Frs.

(50) Vends logiciels Amiga en tout genre à très bas prix. Demander liste à GRANDGUILLOTTE Fabrice 4 Rue des Mourets 50460 QUERQUEVILLE. Ou contactez-le au 33.03.96.26. après 19 h.

(51) Vends Amiga 600 + moniteur couleur 1085S + souris et tapis + joysticks + 50 disquettes environ (dont celles d'Amiga Concept). Prix : 5000 Frs à débattre. Contacter Anthony au 26.57.62.72.

(54) Vends Amiga 1200 + 50 disquettes + moniteur 1084S + imprimante HPS1270A jet d'encre + imprimante Mannesman Tally 9 aiguilles + joystick. Le tout 3000 Frs. Contacter Pascal au 82.25.12.12.

(57) Vends Amiga 600 + joystick + péritel + jeux (Monkey 2, Eyse of beholder 2,...) : 1600 Frs + vends cartouches SNES + SFAM COM + SNINTENDO entre 100 et 330 Frs. Tél. : 87.36.38.71. à Metz.

(57) Vends jeu Genesia sur Amiga (1Mo) pour 60 Frs. Ecrire à HUGUENIN Stéphane 4 Rue des Marsouins 57430 SARRALBE ou contactez-moi au 87.97.05.52.

(57) Vends jeux pour Amiga : F-15 strike eagle 2, Flashback, Nigel Mansell, Street Fighter 2, Pirates 1. Jeux : 80 Frs. Me contacter après 19 h. Contacter Jonathan au 87.60.75.17.

(59) Vends DD120 Méga octets 2.5 pouces interne pour Amiga 1200 : 1400 Frs. Contactez-moi après 19 h au 27.27.21.64.

(59) Vends Amiga 500 + 2.5 Méga + drive 51/4 + 2 Rom + Multiboot + livres + un stok énorme de disquettes. Contacter Eric au 27.61.36.43.

(59) Vends Amiga 1200 + disks + joys + livres et revues + propose son aide : 2600 Frs. Contacter Olivier au 27.27.17.58.

(59) Vends Amiga 1200 + disque dur 80 Mo + moniteur Philips. Vente séparée possible, ou l'ensemble : 3000 Frs. Contacter Jean-Baptiste au 20.03.19.60.

(62) Vends moniteur VGA + prise 23 broches pour Amiga 1200 + Mk3 + extension 1.5 Mo pour Amiga 500. Prix : 2000 Frs + jeux, cartouches (7), souris, imprimante pour C64. Prix : 1000 Frs. Boite à rythme DD 10 Yamaha. Prix : 500 Frs. Ecrire à Richard DANIEL 54 Rue d'Angoulème 62260 AUCHEL.

(62) Vends moniteur 1085 S. Prix : 600 Frs (état neuf). Tél. : 21.37.86.88.

(62) Vends moniteur VGA couleur pour Amiga 1200 : 1000 Frs, boite à rythme Yamaha DD10 : 800 Frs. Ecrire à RICHAR Daniel 54 Rue d'Angoulème 62260 AUCHEL.

(62) Vends Amiga 500 (2Mo) + moniteur Philips + imprimante Citizen + manette infrarouge + mini-chaine + action replay MKII + nombreux jeux et utilitaires cause départ à l'armée. Prix : 5000 Frs à débattre. Contactez-moi au 21.28.48.88.

(62) Vends Amiga 1200 + moniteur 1083S + imprimante Star LC10 + nombreux jeux et utilitaires, prix : 3000 Frs. Contacter Thierry FLORET au 21.93.29.03., 20 Rue Mongolfier 62510 ARQUES.

(67) Vends Amiga 600 + moniteur 1803 + 7 jeux + 2 compilations + 11 utilitaires + joysticks + 26 démos + tapis souris. Prix : 4500 Frs. Ecrire à NEYNER Christophe 7 Rue Jules Cesar 67330 BOUXNILLER.

(73) Cause vente Amiga 1200, vends lots de jeux pour A500/A1200 prix très intéressants. Contacter Laurent au 79.85.61.32 ou écrire à Mr MOERENHOUR Laurent 124. Place St Leger 73000 CHAMBERY.

(74) Vds Jeux Amiga originaux pour A1200. Contacter Alex au 50.45.75.46.

(75) Vends CD 32 + 25 jeux (Microcosm, Gunship 2000, Heimdall 2, Wing Commander,...) : 3000 Frs. Contacter Christophe au 43.76.45.65.

(77) Vends carte MTEC 28 + MMU + FPU 40Mhz : 2800 Frs ou vente séparée possible + HD IDE Interne 325 Mb très rapide (1,9 Mb/seconde) : 1700 Frs. Contacter Dominique au 64.75.03.13. à Coulommiers.

(78) Vends Amiga 500 1Mo + 2 manettes + souris + écran 1083S + disquettes + jeux + Delux Paint 3 + divers. Prix : 1500 Frs. Contacter Bruno MOYON à Houilles au 39.68.22.91.

(82) Vends Disque Dur externe overdrive 170 Mo cause double emploi. Peu servi : 1500 Frs à débattre. Mr MILAGRE Claude Résidence Doumerc BAt 3 Apt 9 82000 MONTAUBAN. Tél. : 63.63.95.34.

(83) Vends CD 32 + 15 jeux (Microcosm, Body Blows...) peu servie prix : 2500 Frs. Contacter Fabrice au 94.80.42.46. après 18 h.

(83) Vends King Quest 6. Prix 180 Frs. Contactez-moi au 94.20.07.28.

(83) Vends Amiga 500 et Amiga 600 avec 1 joystick et 100 disquettes pour chaque pour 1500 Frs chacun. Vends jeux originaux de 30 à 100 Frs dont

PA

Syndicate, Ishar 2. Contacter David au 94.24.96.26.

(86) Vends Amiga 600 + 2 joysticks + nombreux jeux. Prix à débattre. Contacter Emmanuel au 49.48.38.05.

(91) Vends Amiga 1200 HD 80 Mo + moniteur stéréo + lecteur externe + 3 joysticks + nombreux jeux et utilitaires. Prix : 4800Frs. Contacter Patrick au 64.90.05.09.

(91) Vends Amiga 600 (Rom 1.3) + jeux + 100 disquettes + joystick + tapis de souris + boites + documentation + livres + utilitaires : 1000 Frs. Vends également Amiga 2000 B + DD 50Mo + 5 M de Ram + lecteur 31/2 51/4 externe + moniteur 1084 S + jeux, utilitaires, boites, notice. Le tout pour 4000 Frs. Tél. : 60.84.78.68.

(92) Vends Amiga 2000, 2Mo, 2 lecteurs interne + 1 lecteur externe + 2 joysticks + souris + péritel + tapis + Workbench 1,2,3 + Workbench 2,0,3 + Disks de jeux + livres... Bon état, prix à débattre. Contactez-moi au 47.51.36.52.

(92) Vends Amiga 600 + Elfmania + joysticks + magazines, très bon état : 800 Frs. Vends également Thomson M06 + crayon optique + nombreux jeux, très bon état : 350 Frs. Le tout pour 1000 Frs. Contactez-moi au 47.88.43.85.

(92) Vends CD 32 + nombreux jeux dont Microcosm, Heimdall 2 + 2 joyspads competition pro. Prix : 2000 Frs. Contacter Régis au 49.01.06.65.

(92) Vends Amiga 2000A 2Mo + lecteur 3» interne + 2 joysticks + souris + tapis + péritel + nombreux + jeux + livres + utilitaires + Workbench 1, 2, 3 ou 2,03 couleurs 4096 etc... Bon état. Prix à débattre 6000 Frs. Tél. : 47.51.36.52.

(78) Vends A1200 + Overdirive 250 Mo 3500 Frs David à la rédac.

(93) Vends Amiga 500 + moniteur couleur + extension 2 Ram +

MEGA IMPORTANT !
SONDAGE BD

Voilà, nous avons un grave problème de choix. D'un coté, certains lecteurs vantent les mérites de la nouvelle BD de Julien GRYCAN (vous pouvez la voir en p.68 de ce numéro ou, dans le même style, les «Amazing Amazone» du n°9). Le héros, c'est une gonzesse plutôt dénudée et plutôt triquante. De l'autre côté, des lecteurs nous menacent de graves représailles si nous ne remettons pas dans nos pages la BD d'ORSO, vous savez, POKE, le cruncher de monde.
Nous aimerions définitivement connaître votre avis. Au dépouillage, la majorité l'emportera et nous respecterons votre choix. C'est vous qui décidez, c'est clair !

☐ **POKE** ☐ **FLIRT**

Renvoyez-nous très vite le coupon-réponse à l'adresse suivante : AMIGA CONCEPT «Sondage BD» 47-49 bld Jean Jaurès 78800 - HOUILLES

Tous les 50 coupons, un jeu ! Ceci, en commençant par le 1er reçu (le 50ème, le 100ème, etc...). Oui c'est vrai, c'est pour vous encouragez à répondre, mais c'est aussi parcequ'ici, c'est la coutume : des avantages, oui ! Mais dans les deux sens !

LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



DISQUETTE N°10 :

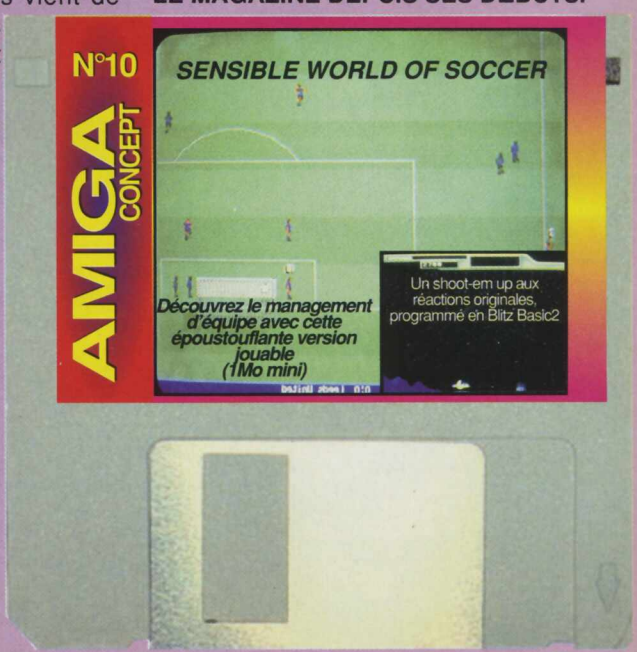
Insérez votre disquette : un menu apparaît. Apppuyez sur la touche de fonction F1 pour jouer à SENSIBLE WORLD OF SOCCER et sur F2 pour vous éclater sur CAFFEINE FREE. Oui, oui ! Vous avez bien lu sur la couv', c'est bien SENSIBLE WORLD OF SOCCER qu'on vous offre en version démo. Tout le monde l'attendait depuis un bon bout de temps. Et bien nous, non seulement on vous en fait le test détaillé, mais en plus on vous fait partager le pied qu'on a pris avec cette nouvelle version du hit de Sensible Software. Si toutes les options de ce jeu hyper-complet sont présentes, vous ne pouvez pas, par contre, toutes les valider. Par exemple dans la version commerciale vous pourrez créer une formation de toute pièce, il n'y aura pas moins de 3000 joueurs (les vrais !) pris en compte dans tous les clubs de tous les pays... ici vous êtes cantonnés à trois pays différents. Mais c'est déjà assez pour se rendre compte de la profondeur du jeu, surtout que vous pouvez acheter des joueurs (discuter du prix, bien sûr)...
Le jeu, lui-même, n'est accessible que par le biais de l'option «match amical» et vous avez 3 minutes par mi-temps pour écraser, lami-ner, piétiner votre adversaire et pourquoi pas votre petit frère !! Un petit conseil entre nous : entrainez-vous bien, on organise un méga-tournoi sur la bête au SUPERGAMES SHOW. Tous ceux qui veulent prendre leur revanche du meeting ou tous ceux qui n'avaient pas pu venir seront les bienvenus.

En plus de ce hit (lisez le test, même si c'est une tapette qui l'a écrit, pour plus d'informations) on vous a casé un petit shoot'em up du DP qui défoule un max. Faites attention à la gravité, elle agit aussi sur votre tir.
Rendez-vous le mois prochain, avec une surprise de taille... hum... allez, je vous le dis, c'est un jeu commercial complet. Son nom... dans le prochain numéro !

DISQUETTE AGA n°10bis

Après PINBALL ILLUSIONS, c'était pas facile de trouver une démo qui arrache autant... Mais en cherchant bien, Super-Stardust AGA c'est pas du jeu de tapettes, alors on remet ça, c'est toujours exclusivement réservé aux A1200 et cette disquette là, c'est sûr, elle marche même sur A4000. Tout le monde sait que ça nous vient de Team 17 et que ça devrait pas tarder à sortir sur A1200 et CD32... mais pour les possesseurs de A500 qui seraient tentés d'y jouer, sachez que la version initiale (Stardust), bien torchée aussi, est dispo depuis presque un an auprès de Silmarils (60-17-15-24). Sur la disquette donc, la démo jouable de Super-Stardust, âmes sensibles s'abstenir car dans le tunnel où vous allez devoir survivre, l'effet de rotation et d'évolution rend tellement bien que c'est vous qui risquez de rendre ! Mais c'est pas tout, la démo est d'une taille imposante sur la disquette mais on a pu en plus vous placer un logiciel qui vous permet d'accroître la compatibilité de votre A1200 avec les an-ciens logiciels compatibles 1.3 : ça s'appelle le KICKSTART 1.3. Comment ça marche ? Et bien, bootez la disquette, lancez le kickstart 1.3, lui se chargera de recopier en RAM le contenu de la ROM 1.3... La machine va rebooter d'elle même et vous allez voir apparaître à l'écran la fameuse main tenant une disquette système 1.3. Ne vous étonnez-pas que cette disquette ne marche pas sous 1.3 car elle est formatée en Fast File System (FFS), format reconnu uniquement par le système 3.0 (ou +) et ça tombe bien car ce ne sont que des programmes pour machines AGA ! Pour installer le Kickstart 1.3 sur votre disque dur, voyez avec le coin des bidouilles (p. 76), désolé mais y'avait plus de place sur la disquette pour vous mettre le script d'installation... Alors, si la disquette vous intéresse, renvoyez-nous le coupon ci-dessous accompagné d'un p'tit chèque de 15 frs.

NOUVEAUTÉ : A PARTIR DU MOIS DE JANVIER, LE 36 15 AMIGA CONCEPT VOUS PERMETTRA DE TÉLÉCHARGER TOUS LES MEILLEURS LOGICIELS DU DP ET LES DÉMOS PRÉSENTÉS DANS LE MAGAZINE DEPUIS SES DÉBUTS.



Oh la vache ! Evidemment que j'la veux c'te disquette **SUPER STARDUST + KICKSTART 1.3** 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 janvier1994, le cachet de la poste faisant foi.

CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA NOUVELLE FORMULE (p. 72)

Pour tous les chanceux qui vont dorénavant recevoir avec leur abonnement les trois disquettes mensuelles voilà de quoi les satisfaire. En résumé, vous recevrez chez vous, chaque mois, en plus de la disquette de couverture, une seconde disquette comportant un regroupement d'utilitaires du domaine public et une troisième disquette avec des démos de groupes. Christian LOPES qui s'occupait jusqu'alors de AGA-Tools (le fameux fanzine sur disquette) prend en charge la réalisation de ces disquettes et vous pouvez lui écrire pour donner vos commentaires.... Aussi, on peut difficilement vous proposer un panache aussi complet en matière de programmes (du jeu, des utils et des démos !), alors let's go and see...

DISQUETTES DE DECEMBRE

N°10-2 (Demos)

Les posseseurs de machines AGA vont être heureux avec 3 demos spéciales systemes 3.0... WORLD CHARTS est en fait une sorte de fanzine qui nous tient informés des nouvelles de la scene Amiga. BLIZZARD OF RAHHHS à été présenté à l'Assembly 94, cette intro du groupe Psionic peut paraître banale au premier abord, mais en fait elle nous montre pas mal d'effets. L'intro de Disknet, LORIABNP, a elle aussi été présentée à l'Assembly, un petit air de «déja vu» mais les textes à l'écran parlent d'eux-mêmes...
L'Amiga 500 n'est pas en manque avec deux productions, DEADLY SUSPICION est en fait un music-disc du groupe Spirit, 9 modules musicaux, réalisés entre autre par le groupe Limbo, vous sont proposés. SHOW TIME de Talent est la démo dans le plus pur style «romantic», musique douce, logos simples, à voir...

N°10-3 (Utilitaires)

Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas les moyens de se proccurer Morph + (si si, il y en a), nous vous proposons A.MORPH, son petit frère du DP, très simple d'utilisation et en Français ! VIDEOTITLER vous permettra de faire du titrage video (par ici les genlocks...), pour les magouilleurs, DISKMON est l'éditeur de secteurs par excellence. Pour ceux qui n'ont pas encore Iconian, voici la vesion demo d'ICON EDITOR 4, celui-ci travaille aussi en mode AGA et permet l'intégration d'images IFF. FILEMASTER 2 est LE Directory Opus du DP, inévitable pour la gestion de fichiers. TNM CRUNCHER est un compacteur de fichiers, il suffit de charger un fichier et il s'occupe de tout, il divise parfois la taille des fichiers par deux ! L'avantage de TNM CRUNCHER est qu'il ne nécessite aucune «library» pour fonctionner. On ne présente plus SYSINFO, ce logiciel qui permet de tout savoir sur la configuration de son Amiga. TXED et BLIZZARD sont réspectivement un éditeur de textes et un antivirus, sans grande prétention, ils sont néanmoins très pratiques.

LE MOIS PROCHAIN...

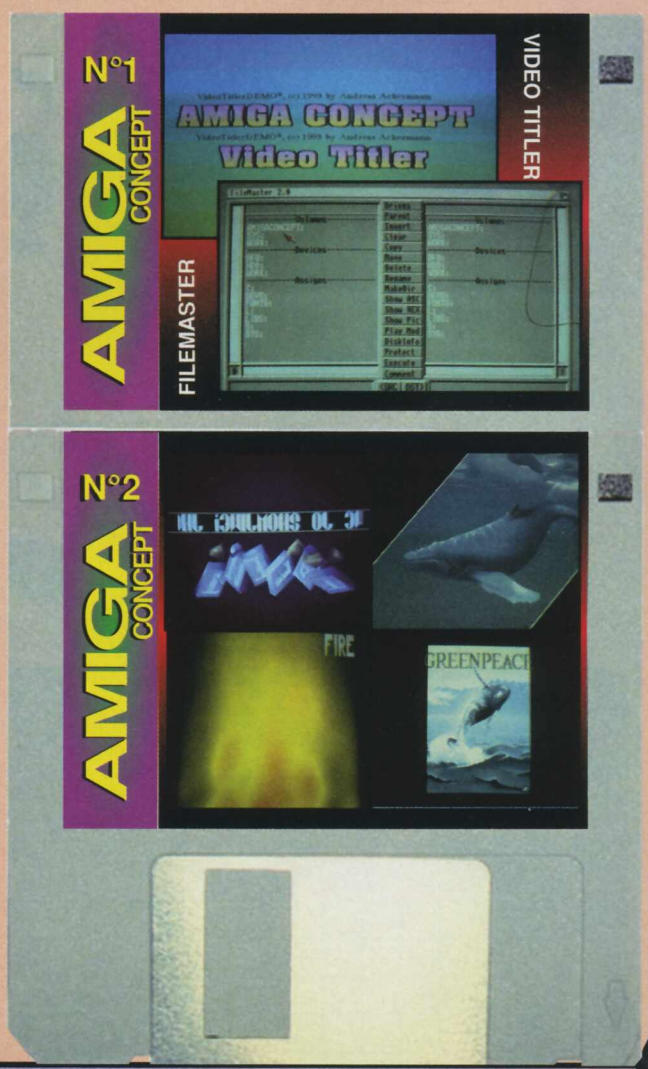
Pour le numéro de janvier, nous avons décidé de prévilégier la qualité et non pas la quantité comme vous pourrez le constater. Ah oui, au fait... Vous vous demandez pourquoi nous parlons des deux disquettes-Abonnement du prochain numéro ?... C'est très simple : Comme ces disquettes ne peuvent être commandées à part (c'est à dire sans abonnement), c'est pour que ceux qui ne sont pas encore abonnés à la formule puissent le faire avant de louper les disquettes qui leur font envie... logique, non ?

DISQUETTE n°11-2 (utils)

En parlant de qualité, on vous proposera EASY CALC Plus, l'un des meilleurs tableurs du DP ; avec lui tout est possible, tri, calculs... X-BEAT Pro est une boite à rythme, munie d'une interface graphique très bien étudiée, elle est très simple d'utilisation. SUPER DUPER 3.1, la dernière version de ce copieur qui permet de travailler en multitâches, et enfin M-PLAY, un playeur de modules très bien présenté, son interface graphique représente une platine lazer et un équaliseur.

DISQUETTE n°11-3 (Démos)

Pour les démos, également des surprises pour les possesseurs d'A500, puisque cinq des neuf demos présentes sur la disquette fonctionnent sur celui-ci. La LIMBO «BORN IN SAVO», l'IVORY «BIZING» et la PSYKOTROPE «ETERNITY» sont des productions d'une grande qualité (pour des intros), La SCOOPEX «LAZINESS TOOK ME» est une petite intro à la réalisation soignée, l'intro de BANAL PROJECT porte bien son nom, enfin c'est un groupe qui débute et on est là pour les aider, la «SHADEWAYS TO HEAVEN» d'ALCHEMY à été présentée à la Party III, les effets ne sont pas sans rappeler Darkroom, la deuxième démo de PSYKOTROPE a, quant à elle, été présentée à la Saturne party, et enfin (et pour finir), les intros de HALO et MEKA DESIGN sont sorties pour l'Assembly 1994.



AMIGA MIC MAC

Désolé les amis mais le mois dernier j'avais demandé à notre tapette de maquettiste, François, de traffiquer «un peu» l'image qui provenait d'un jeu et que vous deviez retrouver, DUNE en l'occurence... François avait trouvé que c'était trop facile de retrouver le titre alors il vous l'a cripté un maximum ! Au bout du compte, personne n'a trouvé la réponse puisque c'est FIRE & ICE qui a été le plus souvent cité. Résultat, pas de gagnant mais pour rattraper le coup dans ce numéro, on fera gagner non pas une seule, mais deux personnes... Et puis tiens, comme c'est le mois de décembre, avec la période de Noël, les vacances, les cadeaux (...) je double les plaisirs : 4 gagnants donc pour ce numéro spécial, Profitez-en !! Voilà donc la liste des jeux que je vous propose de gagner mais n'oubliez-pas de préciser celui que vous voudriez recevoir :

Terminator 2, The Games, Brutal Foot, Wizkid, Ralph, Robosport, Open Golf, Famille Adams, Morph, Sim Ant, Moktar, F29, Arme Fatale, James Pond 3, Sport Collection, Global Effect CD, Dangerous Street CD ou Trolls CD.

En résumé, retrouvez-moi les solutions des deux charades, de l'anagramme et des deux écrans cachés et si vous êtes assez rapides vous empocherez le jeu de votre choix. Bonne chance.

CHARADE

- Mon premier est une substance rouge qui fait pleurer les gosses,
- On tire au centre de mon second,
- Mon troisième sert souvent aux puits,
- Mon quatrième symbolise l'amour,
- Mon tout est un jeu apprécié par les sportifs.

CHARADE

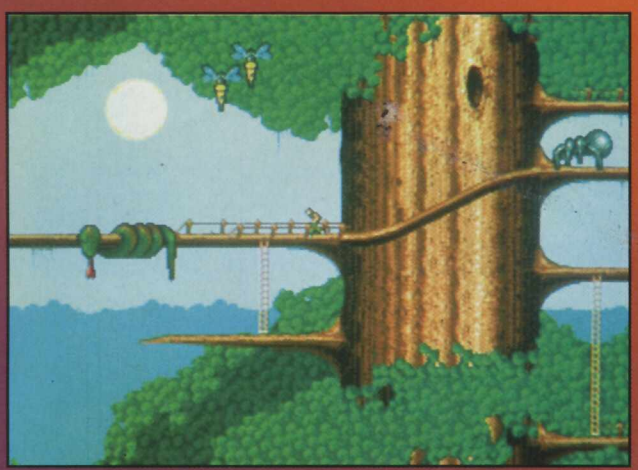
- Mon premier est constitué de lettres,
- Mon second n'est pas tard,
- Mon troisième survient après une consommation de boisson gazeuse,
- Mon quatrième est une note de musique,
- Mon tout sert de coeur à l'Amiga.

ANAGRAMME :

Retrouver le titre d'un jeu sorti il y a quelques mois.
RISARE CROCES

LES ECRANS CACHES :

Enfin, retrouvez les deux titres de jeu auxquels les photos se rapportent.









REPONSES MIC-MAC 9

Les réponses à l'Amiga MIC-MAC du numéro précédent :

Il fallait trouver SKIDMARKS et VROOM pour les titres de jeu, et SILMARILS et BLUE BYTE pour les éditeurs. La photo cryptée correspondait au jeu DUNE.

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.

PC CD - MAC CD - CD32 - CDI - MEGA CD - 3DO - PSX -
SATURN - NEC FX - NEO GEO CD - JAGUAR CD -32X

CD Concept N°1

CD Concept

MENSUEL - N°1 - JANVIER 1995 - 38 Frs

JEUX
Une véritable déferlante pour Noël
Toutes les news sur toutes les machines

MACHINES
Mais qui sont ces nouveaux monstres ?
PSX/SATURN : un match au sommet.

SUPERGAMES' 94
Vous n'y étiez pas ?
Nous y étions pour vous !

La DOOMmania ne fait que commencer :
Pourquoi tant de haine ?

PC
Creature Shock - Under a Killing Moon - Cyberwar - Psycho Pinball - Overdrive - Project X ...

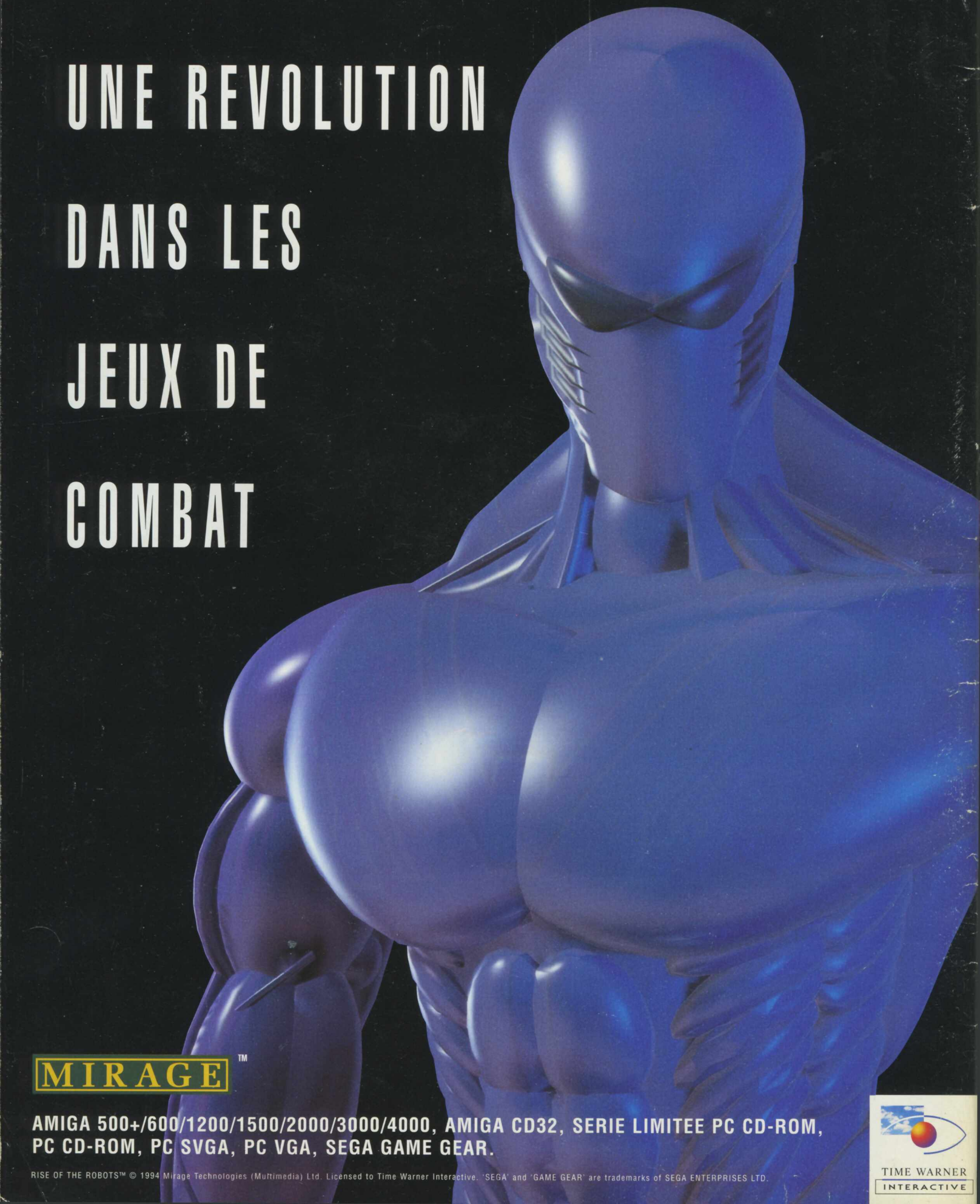
MAC
Wolfenstein 3D - Wrath of the Gods...

CD32
Super Stardust -Pinball Illusions - Vital Light - Valhalla - Sensible World of Soccer...

ET BIEN D'AUTRES ENCORE...

FANTASTIQUE !!!
1 CD GRATUIT
BOURRÉ A CRAQUER
Pour que vous puissiez, vous aussi, juger en avant-première.

RISE™ OF THE ROBOTS



UNE REVOLUTION DANS LES JEUX DE COMBAT

MIRAGE™

AMIGA 500+/600/1200/1500/2000/3000/4000, AMIGA CD32, SERIE LIMITEE PC CD-ROM, PC CD-ROM, PC SVGA, PC VGA, SEGA GAME GEAR.

RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Licensed to Time Warner Interactive. 'SEGA' and 'GAME GEAR' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

TIME WARNER INTERACTIVE