LE LIVRE DE CHEVET DE L'AMIGAPHILE

N°12

AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°12 - FEVRIER 1995 - 35 Frs

PINBALL ILLUSIONS :
PARI TENU !

LES AUTOROUTES DE L'INFORMATION :
INTERNET, SCIENCE FICTION OU REALITE ?

PHOTOGENICS :
AUSSI BIEN QUE PHOTOSHOP SUR MAC ?





SHADOW FIGHTER
L'AMIGA N'A PLUS RIEN A ENVIER AUX CONSOLES

LA DISQUETTE DE COUV : GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE ET C'EST MAINTENANT VOUS QUI CHISISSEZ LA DEMO QUI VOUS INTERESSE. (CHEZ VOUS EN 48H CHRONO !)

M 3452 - 12 - 35,00 F

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

SOMMAIRE AMIGA



UN NOUVEAU SYSTEME POUR LA DISQUETTE !

STOP ! Arrêtez les coups de téléphone, on n'en peut plus, on est vidé, on en cauchemarde même la nuit : le bruit du téléphone qui sonne nous hante toute la journée, devant la télé, pendant les repas... Entre «vous avez reçu SENSIBLE ?», «vous avez des nouvelles de Commodore ?» ou bien «J'ai un problème avec ma disquette !», non là c'en est de trop, ayez pitié de pauvres passionnés qui à force de jouer les standardistes, n'auront bientôt plus le temps de réaliser le magazine. Si ça continue, on est parti pour se faire greffer des téléphones dans l'oreille ! OUF ! Ca fait du bien de vider son sac... Sur ce, pour ceux qui avaient commandé le jeu SWOS auprès de notre mag', ça y est il est arrivé. Pour Commodore, de bonnes nouvelles et des perspectives plus optimistes, on vous en parle dans la rubrique EN VRAC. Enfin, au sujet de la disquette d'Amiga-Concept... QUOI ?! Pas de cover-disk avec le magazine ?! Vous venez de vous faire anarquer par le libraire ! Non, pas de panique, c'est justement pour vous éviter d'avoir ce genre de désagréments (disquette arrachée du cellophane) qu'on a décidé d'adopter une nouvelle procédure pour l'acquisition de cette fameuse disquette ; c'est aussi parce qu'il arrivait que la disquette soit broyée dans l'opération de mise sous plastique du magazine ou bien qu'elle ait subi une détérioration dans son acheminement vers le libraire. Mais je vous vois déjà, changeant de couleur, à l'idée qu'il faille dorénavant attendre pour recevoir ladite disquette... Et là, je vous arrête tout de suite, cette nouvelle formule, rassurez-vous, n'est pas rétrogade bien au contraire : le magazine a carrément engagé une personne pour prendre en charge l'acheminement de cette disquette et la deuxième qui accompagne le magazine (on n'est jamais si bien servi que par soi-même !). Plusieurs avantages en découlent pour vous, comme pour nous. La disquette est GRATUITE et assurément vérifiée à 100% ET elle est expédiée aussi vite que ne l'aurait fait La Redoute : votre disquette (ou vos deux disquettes), chez vous sous 48 HEURES CHRONO, dès réception du coupon ! En fin de compte ça vous laissera juste le temps de bien lire le mag' et le(s) test(s) se rapportant aux disquettes avant d'y goûter effectivement (pour les abonnés, la disquette reste incluse au magazine). Mais la chose la plus importante et la plus intéressante, c'est que dorénavant vous pouvez choisir la disquette gratuite qui vous fait le plus envie (ce mois-ci, SHADOW FIGHTER OU ALL TERRAIN RACING) : ça c'est du choix ! Et dès le mois prochain vous aurez même le choix parmi 3 disquettes, avec toujours la possibilité de commander les trois si elles vous plaisent toutes (un forfait dégressif est étudié pour cette éventualité et en ce qui concerne les abonnés, ils recevront toujours la disquette 1 avec le magazine). Et pour nous, comme votre disquette n'aura plus aucun défaut eh bien on pourra enfin reposer nos pauvres petites oreilles et laisser souffler nos téléphones par la même occasion ! Aussi, si vous prenez la peine de yeuter le test de SHADOW FIGHTER, vous arriverez vite à l'unique conclusion envisageable : «il me faut à tout prix la démo jouable», et vous aurez bien raison ! A part ça, accueillons comme il se doit les deux nouvelles recrues de la rédaction que sont Didier et Fabrice : mes amis, sentez-vous déjà en eux une mutation irréversible..? Eh oui, ce sont dorénavant des Tapettes, bienvenue à la rédaction d'Amiga-Concept ! (Que la vie serait triste s'il fallait se prendre au sérieux).

Imré ANTAL
Rédac' chef

EDITO



EN VRAC 4
Toutes les news indispensab l'amigaphile que vous êtes : nouveaux jeux, mises à jour utilitaires, rumeurs de la scène, santé de Com de cartes postales des lecteurs d'AC.

REVUE DE PRESSE 10
Pour connaître avant tout le monde l'actualité d

DOSSIER 12
Internet, le serveur international, les médias en mais savez-vous exactement ce que c'est ?

PREVIEWS 14
Pour connaître en avant première les futur hit d

CHRONIQUE 18
Tous les délires d'une rédaction déchaînée.

TESTS 20
Toutes les nouveautés en matière de jeu passé crible : impartialité et sarcasme sont les deux mamelles de la pin up... euh non, de la rédactio

LA PIN UP 42
C'est pas de l'informatique, c'est plutôt érotique c'est exclusivement réservé aux lecteurs d'Ami Concept (et un p'tit peu aussi aux rédacteurs).

COTE DE POPULARITE 51
Un jeu est un jeu, une appréciation est une app un test est un test (...) mais ici tout le monde do opinion des jeux testés : ça c'est de l'informatio

GUIDE-JEU 52



Ce mois-ci, vous connaît du jeu THEME PARK, l'e d'Electronic Arts. A vous d'EuroDisney !

TRUCS & ASTUCES 54
Seconde partie de la solution complète de KIN combines à gogo et la sous-rubrique S.O.S qui résoudre vos énigmes.

ABONNEMENT 57
Entrez dans le club privilégié des fidèles de l'A jusqu'à 4 disquettes chez vous.

VITRINE DES BONNES AFFAIRE
Comme son nom l'indique, c'est la sélection sp Concept» à un prix non moins spécial. Des titre qu'abordable.

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 88 (Rédaction)
39 68 05 91 (Abonnement)
FAX : 39 15 72 56
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 MONTESSON
Gérant : Jérôme Quétard

DEMO-NIAC 60
La scène Amiga décortiquée dans son ensemble. Les grands groupes comme les petits y trouvent leur place.

COIN DES BIDOUILLES 63
Apprenez à bien maîtriser les outils et les périphériques de votre micro.

DP 64
Sélection de la crème du domaine public sur supports disquette et CD : de quoi remplir vos longues soirées d'hiver.

TEST NEWS 68
Au menu, PRAXITEL, un émulateur de modem et de minitel ; WORDWORTH 3.1, la dernière mouture de ce traitement de textes et la révélation de cette année : PHOTOGENICS, un logiciel de traitement d'images à ne manquer sous aucun prétexte (le grand frère de PHOTOSHOP !).



LES DISQUETTES D'AC 74
Toutes les explications que vous recherchez sur les disquettes proposées par Amiga-Concept.

COURRIER 76
La parole est à vous !



PA 78
Achetez, vendez ou échangez tout ce que vous voulez (ou presque).

BD 80
Votre Nième Flirt.

MIC-MAC 82
Gagnez le jeu de votre choix en participant à ce jeu farfelu mensuel. Pour cette fois, un test psychologique vous révélera quel amigaphile vous êtes réellement.

PREVIEW	14	FIFA	32
CHOKIGESSEN	14	FOOTBALL GLORY	40
CHAOS ENGINE 2	17	JUNGLE STRIKE	31
OVERLORD	16	PINBALL ILLUSIONS	48
SENSIBLE GOLF	14	ROADKILL	30
SKIDMARKS 2	16	ROI LION	20
TEST	20	SHADOW FIGHTER	36
DISK		THE CLUE	41
BLOODNET	26	**CD**	
BURNTIME	50	Marvin's Marvellous...	40
CANNON FODDER 2	24	PINBALL ILLUSIONS	48
DRAGONSTONE	44	ROADKILL	30
		TOWER ASSAULT	23

LA COLONNE DE L'EDITEUR

Déjà 1995 et déjà des rumeurs, alors réponses :

- Non, nous ne préparons pas un salon en Avril.
- Non, nous ne sommes pas un groupe de pirates.
- Non, nous n'arrêtons pas Amiga Concept dans deux mois.
- Oui, nous sommes les plus beaux, les meilleurs, les plus gentils....

1995, c'est aussi l'hypothétique rachat de Commodore un peu aux oubliettes. Mais Gardons tous la foie en notre Amiga, une foie de rigueur par les temps qui courent.
Alors, chers lecteurs, avant de courrir revendre votre Amiga, entendez encore quelques mois, je pense que même si la situation ne s'est pas débloqué, on n'y verra de toutes manières un peu plus clair. L'Amiga a su vous faire plaisir pendant des années, alors ne le lacher pas comme une vieille chemise ou comme un vieux PC.

Le directeur de Publication
Jérôme QUETARD

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
Correcteur :
Fabrice De Saint Etienne

Rédacteur en chef :
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef adjoint :
Cyril De Graeve

Rédacteurs:
Séverine Ducly, Damien Bancal, Fabien Bonnargent, Stéphane Gabillot, Farid Berrais, Sebastien Mezière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes, Didier Goulet, Fabrice De Saint Etienne

Abonnements : 39 68 05 91
Direction A. CONCEPT: 39 15 72 55
Flashage : JANJAC
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie

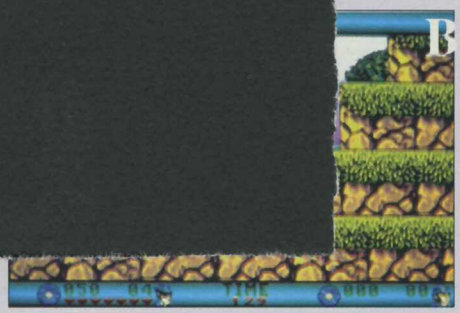
N°ISSN : 1251-7828
Dépôt Légal : à parution
Commission paritaire : en cours

Tous droits de reproduction réservés
Copyright 1995

Distribué par NMPP
Service de vente et réassort :
(points de vente, Kiosques)
SUD Presse Communication
169 av des Etats Unis
31200 TOULOUSE
TEL : 61 57 28 79
FAX : 61 57 32 52

K EVOLUE

le fameux logiciel de gestion de comptes bancaires en
r. Au programme, des améliorations bien sûr : création
sauvegarde, possibilité de mettre un mot de passe,
r régler les couleurs, davantage de logos de banques,
rary... La version démo est disponible chez AFIV et
ale vous pouvez vous la procurer auprès de l'auteur :
nelon, 24200 SARLAT.



LUES BROTHERS 2

Dans la famille TITUS, rayon jeux qui sont presque terminés mais qui ne sont pas près de sortir... j'voudrais le frère ! Titus a depuis déjà un moment, des problèmes avec ses programmeurs sur Amiga (tiens, que sur Amiga ?!), c'est pourquoi BLUES BROTHERS 2 (pour la blague, le frère... En fait, y'en a deux !), testé il y a un an dans le premier numéro d'Amiga-Concept, ne sortira peut-être jamais alors qu'il est pratiquement terminé ; seuls quelques bugs subsistent et la musique n'est pas encore déterminée. Apparemment, ce serait le programmeur qui bouderait Titus : barricadé chez lui depuis maintenant un an, (mais comment 'y fait pour bouffer ç'gars là ?) si vous connaissez un moyen de lui faire reprendre raison, n'hésitez pas : dites le à TITUS en leur écrivant à... TITUS, «OPERATION J'AI UN MOYEN RADICAL DE FAIRE REMUER LE PROGRAMMEUR DE BLUES 2», 28ter Av de Versailles, 93220 GAGNY. Merci pour eux !

Philippines pour visiter l'usine principale de COMMODORE, enfin de ce qu'il en restait : les lieux dévastés ont un peu refroidi le géant américain qui semblerait faire preuve de moins d'enthousiasme quant à sa lutte dans le rachat du défunt COMMODORE. Comme quoi, «les voyages forment même la vieillesse !». Bonne opération donc pour Pleasance, qui depuis quelques mois se heurtait aux contre-négociations de CEI, à croire qu'il a lui même financé le voyage, histoire de dégoûter l'autre...



CA S'PASSE COMME CA... CHEZ MONSIEUR DISNEY !

HA, décidément ces 'ricains auront toujours le mot pour rire : figurez-vous qu'on avait fait une lettre type envoyée à quelques unes des sociétés qui correspondent régulièrement avec nous, genre éditeurs, distributeurs et tout le tralala... Sur un ton sympathoche, dynamique(à la sauce du mag' en somme), on leur avait souhaité une bonne année et puis on n'avait pas oublié de leur demander des nouvelles de leur produit, comme d'hab quoi ! Le problème c'est qu'on n'a pas fait gaffe avec Disney parce que l'une des lettres était (malencontreusement) destinée à monsieur le vice président directeur général de truc machin chose...

Bref, le gars il a pas trop apprécié le «j'TE souhaite une heureuse année... et puis, T'hésites pas à me contacter... j'espère que TU me téléphoneras bientôt... et que je TE lèche à donf pour bien commencer l'année... j'espère que TU aimes ça...». Enfin voilà, tout ça pour dire qu'on s'excuse auprès de VOUS, monsieur qui travaillez là bas... On tâchera de pas VOUS refaire ça, on imagine que ça doit vraiment être pénible pour VOUS. Non, vraiment on VOUS comprend. Allez, sans rancune, on VOUS souhaite une très bonne année avec plein de VOUS partout ! Attention : Disney est un copyright de Disney.

(Cette fois-ci, on n'a pas oublié d'le mettre... On s'fra pas engueuler...)

«BONHEUUUR TROP COUUUURT... AMOUUUR PERDUUUU... AU PAAARADIIIS PEEERDUUUUUU !»

Sortira ? Sortira pas ?? Le Paradis Perdu, (le superbe jeu, pas le film où on chiale tout au long de la fin), en anglais THE LOST EDEN, de l'éditeur français CRYO, va pas tarder à sortir sur nos écrans. Euh, pas vraiment puisqu'il ne sort pas sur Amiga... Enfin, faudrait savoir : il sort ou il sort pas sur Amiga ? Selon la presse anglaise (A-FORMAT, CU-A, A-POWER...), le jeu est annoncé pour très bientôt : on peut y voir de somptueuses images de synthèse à faire pâlir les modélisations de Jurassic Park. C'est sûr que ça fait plaisir à voir mais le problème c'est qu'en France, ni CRYO (le concepteur), ni VIRGIN (l'éditeur) ne peut affirmer que LOST EDEN verra effectivement le jour sur nos machines (AGA), et c'est pas faute de leur avoir demandé ! Alors, SVP, on pourrait pas savoir ? Juste un petit oui ou un petit non, sans salamalecs et salamalekoums, comme ça, pour savoir à quoi s'en tenir. Merci d'avance.

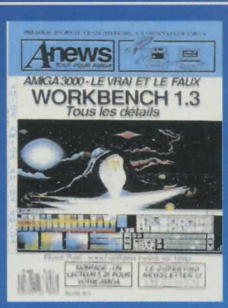


AmigaNews

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

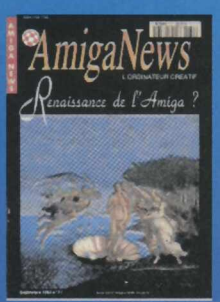
Un index de tous les articles d'AmigaNews se trouve en fichier ascii sur la disquette de domaine public DPAT 69.



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:_____

en vrac

MAIS OU EST DONC PASSE DPAINT V ???

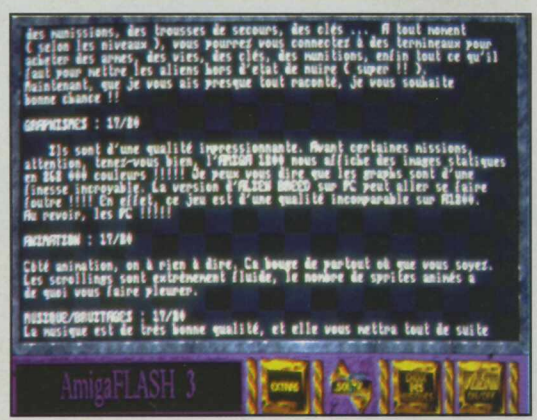
Alors, que se passe t-il avec Deluxe Paint 5 ? Sortira, sortira pas... Sortira bientôt ou pas... La cinquième version de ce célèbre logiciel de D.A.O (c'est tout con, ça veut simplement dire Dessin Assisté par Ordinateur mais ça fait toujours plus classe !) se fait LEGEREMENT attendre surtout qu'il avait été question d'un test imminent, dès le mois d'Octobre 94, selon les dires d'Electronic Arts. Bon, alors on va être patient en attendant gentiment que les programmeurs veuillent bien nous montrer leur dernier bébé parce que, d'après ce qu'on a pu en voir et entendre... Ben, c'est bien alléchant mais on va rien vous dévoiler ici, ça vous gâcherait la surprise. Le test dans le prochain numéro, si le miracle se produit enfin ! (Tiens c'est comme Ocean avec leur TFX, on aimerait bien être entendu par THE GOD...)

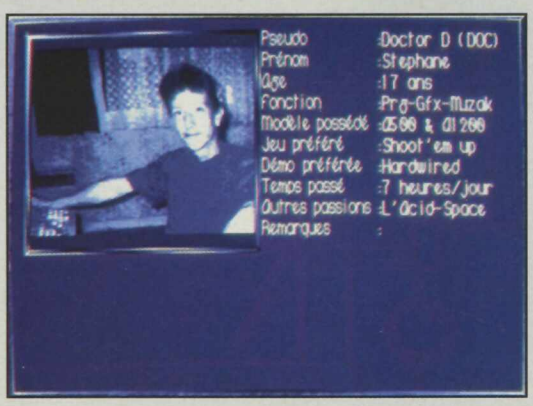


UNE ETOILE EST NEE

AVERTISSEMENT : les lignes qui vont suivre ne comportent que des louanges. Aucune critique à émettre, mais une admiration à tomber le cul par terre. La joie qui nous a envahi est indescriptible et cela nous le devons à une bande de jeunes, ou moins jeunes, qui ont déliré sur leurs Amiga pour nous pondre un fanzine sur disquette tout à fait remarquable. Deux disquettes pour un maximum de plaisir. Le nom de leur canard : AMIGA FLASH III, et à vrai dire nous avons tous flaché à la rédac sur ce style totalement dément.
L'intro est assimilable à une Démo de la scène et le résultat est sans doute le fruit de plusieurs jours (et nuits) de labeur. Le sommaire quant à lui est complet et pourrait donner des idées à certains. Vous trouvez de tout : cela va des tests aux astuces en passant par les petites annonces et les bidouilles en tous genres.
Niveau réalisation, rien n'a été négligé : les couleurs resplendissantes, l'animation épatante de certains écrans et la musique... hummmmm, la musique... Revenons un instant sur cette dernière car elle vraiment de toute beauté : synthétisée comme jamais avec plusieurs variations de sons, disponibles grâce au lecteur de modules. En plus, ils ne se sont pas contentés de créer une musique, mais cinq mélodies différentes. Du très bon job que nous devons à toute l'équipe d'EMPIRE-UKONS. Sincèrement messieurs, toute l'équipe d'Amiga Concept vous remercie pour ce somptueux cadeau en espérant d'avoir très bientôt de vos nouvelles nouvelles.







SI LA FNAC VOUS RACONTAIT UNE HISTOIRE... ELLE VOUS DIRAIT QU'ELLE AIME BIEN L'AMIGA !

On avait été un peu méchant avec la FNAC et en particulier avec la FNAC MICRO du quartier Latin : dans le numéro de juillet/Aout, on n'avait pas hésité à râler parce qu'on jugeait que la FNAC MICRO ne supportait pas assez l'Amiga au regard de HMV (à Londres) qui affichait des rayons entiers consacrés à l'Amiga. Et Bien, maintenant on n'hésite pas non plus à dire que c'est devenu l'un des magasins qui le soutient le plus. Vous me direz : «y'a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis», alors si les choses évoluent à nouveau, on n'hésitera toujours pas, à revenir sur le débat mais d'ici là, sachez que si vous recherchez des titres récents et en nombre conséquent, pas besoin de vous dire où ça se trouve, allez y jeter un p'tit coup d'oeil (mais un tout p'tit alors !). Et même qu'on va vous donner le téléphone, c'est pas beau ça ? (tél : (16-1) 44-41-31-50)



SATURNE PARTY 3

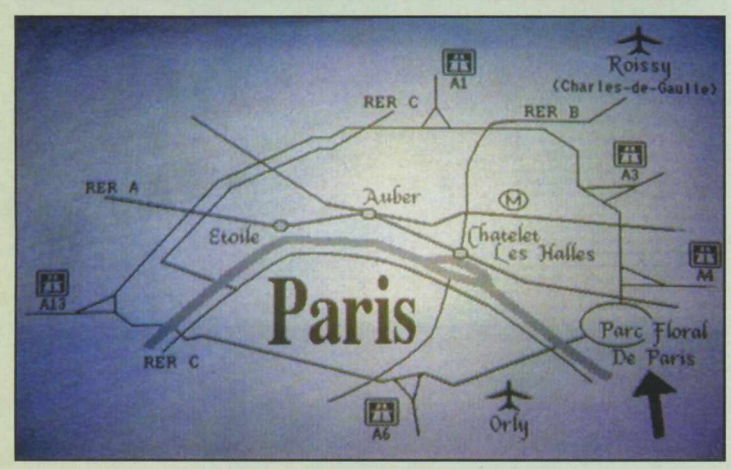
La SATURNE PARTY 3 aura lieu du 15 au 17 avril 1995 au Parc Floral de Paris. Saturne a sorti le grand jeu avec une salle pouvant accueillir plus de 8000 personnes, plus de 200.000 francs de lots et la présence des médias (presse, radio et télé) pour couvrir l'événement. Des compétitions de démos, intros, musiques et graphiques se tiendront sur Amiga mais aussi PC, Falcon, C 64 et sur Vidéo VHS (pour permettre, par exemple, aux graphistes de présenter leurs animations sans trop de problèmes...). Les prix pour la Demo-compétition Amiga iront de 5000 francs (pour le 5 ème) à 30000 francs (pour le premier) !. Des tournois SENSIBLE SOCCER et DOOM sont également prévus et des revendeurs proposeront du matériel informatique à prix exceptionnel... L'entrée de la Party est de 120 francs (mais vu le programme ça vaut le coup !) et

	Démo Amiga	Démo PC	Démo Falcon	Démo C64	Vidéo VHS
1	30 000 F	10 000 F	10 000 F	6 000 F	6 000 F
2	20 000 F	7 500 F	7 500 F	4 000 F	4 000 F
3	15 000 F	5 000 F	5 000 F	3 000 F	3 000 F
4	10 000 F				
5	5 000 F				

PLUS DE 200 000 Frs DE PRIX

	Intro Amiga	Intro PC	Intro Falcon	Graphic	Music
1	6 000 F	6 000 F	6 000 F	4 000 F	4 000 F
2	4 000 F	4 000 F	4 000 F	2 000 F	2 000 F
3	3 000 F	3 000 F	3 000 F	1 500 F	1 500 F
4				1 250 F	1 250 F
5				1 000 F	1 000 F



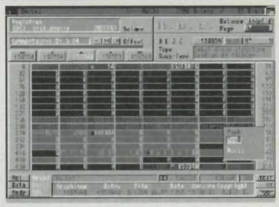


un parking gratuit est à la disposition du public. Pour accéder au Parc Floral : En métro, sortir à «Château de Vincennes», en bus prendre la ligne 112 et sortir à la station «Parc Floral», en RER ligne A, station Vincennes et pour finir en voiture, soit par le périphérique sortie «porte de vincennes», soit par l'autoroute A4 sortie «Joinville» puis suivre la route de la Pyramide. Pour plus de renseignements, contacter : SATURNE, 23 rue des Beaux
Regards, 77450 ESBLY (Tél. : 60.04.05.52).

Édition A.D.F.I.



La force créatrice en action.



A.B.E. vf 3.060

Le médecin de référence de vos disquettes, de vos disques durs et de leurs protections.

Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Plus jamais de suites incongrues ($AE45 BC3D...). Tout apparaît en clair, interprété (par exemple 3H20 pour l'heure) et selon vos propres configurations. A.B.E. est le seul à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse globale (exclusive) du support. 690 FF*.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.
5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 240 FF*.

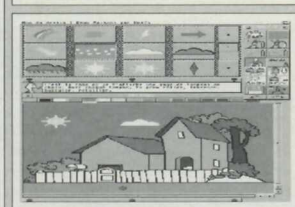
Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour avant le compilateur Pro.
Une mise à jour indispensable si vous utilisez Amos Pro 1.0. 60 FF*.

Amos 3D : l'extension qui vous donne l'accès à la troisième dimension.
L'extension qui va doper votre Amos Creator pour tous les calculs 3D. En anglais. 290 FF*.

La bible corrigée : l'important travail de correction du codage 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 d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 FF*.

WorkBench & Système : le cours multimédia pour tout savoir sur l'Amiga.
Ce cours utilise AmigaGuide (sur A500+, 600, 1200 et 4000 : à précisez à la commande). Interface, écran, WorkBench, fenêtre, menus, AmigaGuide, réglage des écrans, création de liens, création d'icônes pour des fichiers ne supportant pas d'icône, recherches d'occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, ... avec de nombreux sources et conseils. 190 FF*.



Décollages

Le logiciel des collages à tout âge.

Avec Décollages tu vas pouvoir décoller en dessin sur ton ordinateur. Imagine un peu tout ce que tu vas faire. Tu vas recolorier des puzzles, tracer des reliages, créer de nouvelles images, coller des tampons sonores sur tous tes dessins et bien d'autres choses encore. Normal : c'est encore un nouveau logiciel multimédia et ultra puissant A.D.F.I. 340 FF*.

Nouveaux Thèmes supplémentaires.	1) L'espace. Disquette de tampons. 80 FF*.	2) Lettres, chiffres & symboles. Disquette de tampons. 80 FF*.

Logiciel pédagogique se servant de l'infographie. Âge recommandé de 3 ans 1/2 à 12 ans.
Nécessite une ROM 2.0 ou plus et 2 mégaoctets de mémoire ou plus dont 1 graphique.

Tous ces logiciels sont les dernières versions, sont en français et sont les versions officielles.

Amiga Toolbox + disquette /ROM 1.3	195 FF*.
GoldEd	290 FF*.
DirWork	670 FF*.
PCTask 2.03 version officielle	420 FF*.
PCTask 3.0 version officielle	970 FF*.
GPFax	790 FF*.
PageStream + update + support	2890 FF*.
TYPEsmith	1390 FF*.
KGB, Populous, Dune ou Canon Fodder	250 FF*.

Fax/Modem/Minitel USRobotics, le vrai USR garanti 5 ans, classe 2 V34, 28 800 bauds, compression à 115 200. 2490 FF*.

Pao, flashage, image de synthèse, tous travaux Amiga disponibles comme cette publicité **100% Amiga** et toutes nos créations (logiciels, manuels, catalogues, publipostages, ...).
Genlock GST A4240 S & TV. 1400 FF.
Mémoire A1200 CI 1208. 1 à 8 mo.

Gestion Lente 30 FF. France économique.	**Normale** 40 FF. France ordinaire.	**Urgente** 100 FF. Contre-remboursement.
Étranger mandat 50 FF.	**Étranger** chèque 100 FF.	**Étranger** urgent 115 FF.

Merci de nous préciser votre configuration matérielle pour mieux vous servir.

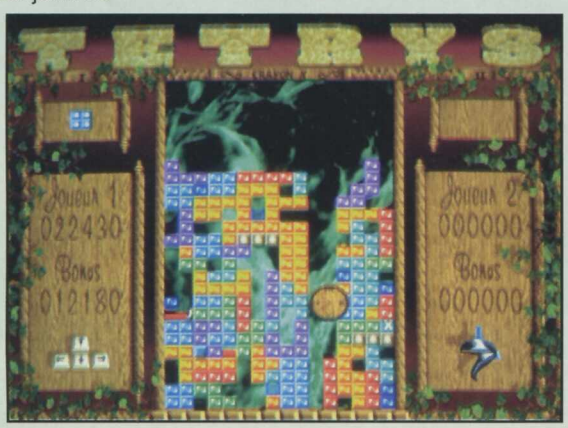
Mise à jour A.B.E. 3.060	3.056 à 3.059 = 90 FF + gestion + nous téléphoner. 3.000 à 3.055 = 220 FF + gestion + disquettes originales. 2.000 à 2.099 = 320 FF + gestion + original complet.

Résidence les Cottages - 83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND.
Support téléphonique du lundi au vendredi de 10 H à 17 H.
73 93 77 31 : Commande et renseignement.
73 34 07 57 : Fax (ou modem après demande de connection).

en vrac

DU NOUVEAU EN DP

Il y a bien longtemps que nous avions laissé tomber le TETRIS. Mais oui, vous savez le jeu de réflexion avec des figures géométriques vous tombant dessus et avec lesquelles vous devez faire des lignes. Ah, je savais bien que cela vous disait quelque chose. Et bien, Crayon X, un tout nouveau groupe de DP ne souhaitant faire que des jeux de qualité sur AGA et CD32, nous a concocté un superbe TETRYS 1995, aux couleurs et à la jouabilité remarquables. En mode FANTASY, les pièces qui déboulent ont une forme et une fonctionnalité qu'on ne retrouve nulle part ailleurs ! En plus de ça, le jeu propose un mode deux joueurs mais là aussi c'est pas du déjà vu puisque chacun contrôle une pièce à tour de rôle et doit réaliser le plus grand score tout en sachant que les manipulations de l'un peuvent malencontreusement profiter à l'autre... On va pas vous en dévoiler davantage puisque rendez-vous est donné dans la rubrique DP pour de plus amples informations. Quoiqu'il en soit, cette version nous a vraiment enchantés et nous avons pris plaisir à y rejouer. Si vous souhaitez partager notre joie écrivez à : Association CRAYON X. 46, rue d'Arsonval Bt B. 69800 Saint Priest. Merci les gars, et bonne continuation.



DU FANZINE SUR D7

Un beau matin du mois de janvier, nous avons reçu à la rédaction une disquette répondant au délicieux nom d'AMIGA ASTUCES : Il s'agissait de sa première mouture. Avec un nom pareil, je m'attendais à découvrir les tips et cheat mode des derniers jeux sortis. Hélas, il n'y avait que de l'obsolète. Fort heureusement, dans cette petite disquette on pouvait trouver une démo d'un des plus grands demo-maker français, j'ai nommé GENGIS. Mais encore une fois rien de très récent. Pour le reste, une série d'images et un test DP, rien de très passionnant. Impossible de vous laisser une adresse, car nous n'avons aucune coordonnée. Si la personne en question se reconnaît, elle peut, si elle le souhaite, nous communiquer de plus amples renseignements. Sachez toutefois que le fanzine est vendu 10F et qu'il nous était adressée gratuitement, Dieu merci !

SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF, LE CAESER DES SIMULATIONS DE FOOT : ON EST VENU... ON L'A VU... ON L'A VAINCU !

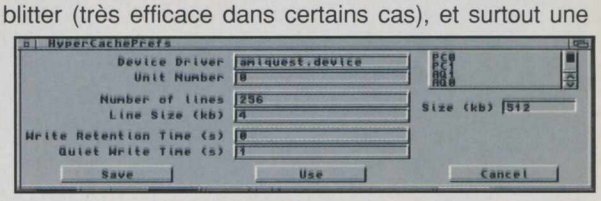


On peut dire que la version française du soft se sera faite attendre avant de montrer le bout de son nez sur notre territoire. Désolé pour ceux qui pensaient pouvoir y jouer dès la fin du mois de décembre, il aura fallu attendre plus d'un mois, mais pour la petite histoire, les programmeurs ont voulu davantage peaufiner la réalisation du logiciel, ce qui vous vous en doutez a été la cause du retard. N'empêche, on va pas trop s'en plaindre puisque la version définitive excelle encore davantage que celle qui nous avait été remise pour réaliser le test du mois de décembre. Résultante du résultat : un résultat final qui résulte du bon résultat de fin ! (ça c'est de la phrase !) Plus sérieusement, ce sont tous les bruitages qui ont été modifiés (ça jette d'enfer !), la musique idem, mais le plus important c'est que la maniabilité (donc la jouabilité) a été accrue, vous contrôlez mieux la balle, et le gardien est enfin intelligent : vous ne pourrez plus marquer de buts en avançant tout droit vers un coté des cages du gardien, c'était vraiment trop facile et ça donnait des matchs au score de 17-14... 23-21... 90-80-90 (euh, non.. ça, ce sont les mensurations de Séverine !). Maintenant, il vous faut faire preuve de beaucoup plus de vice et les scores n'en sont que plus réalistes : 2-1... 5-2... 8-7-8 (euh, pardon... ça, ce sont les mensurations d'un... pied de Séverine !). Allez, bon match !

LE BOOSTEUR D'UNITES PHYSIQUES
La version 2.0 du logiciel

HYPERCACHE est annoncée par le distributeur SOMEWARE ! Si vous ne connaissez pas ce logiciel, il faut toute votre attention pour lire ce qui va suivre : l'Amiga, c'est vrai, est réputé pour la lenteur de son lecteur de disquettes, pourquoi ? Tout simplement, parce qu'une disquette formatée en 880 ko (AMIGA) n'a pas un système de recherche des fichiers aussi performant que celui d'une disquette formatée en 720 ko (PC). En adoptant ce format, les développeurs de Commodore ont privilégié la capacité de stockage à la rapidité de recherche des fichiers. Il vous est maintenant possible de palier ce défaut en utilisant un logiciel tel que HYPERCACHE qui va allouer à l'unité de lecture des buffers (de la mémoire cache, si vous préférez). Le logiciel ne se contente pas d'accélérer votre lecteur, il booste aussi tout type de disques reconnus par AmigaDOS (disque dur, Syquest, Magnéto-optique...). Mais tout ça, c'est pas vraiment nouveau puisque la première version d'HYPERCACHE le faisait déjà, par contre certaines nouveautés permettent une utilisation plus poussée de ce système : utilisation plus simple bien sûr, sinon quel intérêt de faire un up-grade, un support ARexx (pour ceux qui savent l'utiliser)... Et pour les plus marquantes des innovations : un cache en écriture (attention à bien laisser le logiciel enregistrer les données qu'il n'avait pas encore enregistrées), le transfert des données par blitter (très efficace dans certains cas), et surtout une lecture anticipée avant et arrière des secteurs ! Au fil du temps, HYPERCACHE s'avère un logiciel indispensable tout comme TOOLMANAGER, bien que différents dans leurs utilisations, tous deux partent du même sentiment : vous faciliter la vie. Une version X.0 ne se suffisant pas à elle-même, cette version 2.0 souffre à notre connaissance d'un bug, si vous l'utilisez conjointement à un WORKBENCH configuré en 256 couleurs. Pour les adeptes d'OPUS DIRECTORY et du WB en 256 couleurs, sachez qu'il vous faudra passer en 128 couleurs pour éviter de voir apparaître un Software Failure (ex GURU MEDITATION). On fait tout de même confiance à SOMEWARE pour voir prochainement cette erreur rectifiée. Disponible dès à présent, HYPERCACHE 2.0 est distribué au prix de 320 Frs (tél : 16-27-59-60-00).





AGENDA

01 au 03 Février 95
IMAGINA 95
Palais des Expositions de Monaco

Le salon de la synthèse ultime sur micros et machines à plus d'un million de francs. C'est beau, car c'est français !!!
Contact : Brigitte Saramitto - OCM, 31 avenue Hector Otto, MC 98000 Monaco, Tél : (16) 93-15-93-94, Fax : (16) 93-15-93-95

07 au 10 Février 95
IT Forum
Porte de Versailles

Et là vous me dites, pourquoi t'en parles ? C'est tout bonnement parce que les périphériques y sont moins chers qu'ailleurs. Lecteurs CD internes par exemple...
Contact : Blenheim, 70 rue Rivay, 92532 Levallois-Perret Cedex, Tél : (1) 47-56-50-00, Fax : (1) 47-56-11-90

20 au 23 Février
Virtual Reality World'95
Messe Stuttgart

Tout, mais rien. Tout y est représenté mais tout est virtuel donc irréel, et peut-être même le salon ???
Tél : 19-49-51229/5760 (en allemand, por favor !)

08 au 15 Mars 95
CEBIT 95
au Messe de Hannovre

Le salon européen de l'informatique, toutes catégories confondues. Cette année c'est 45000 m2 de surface pour en prendre plein la gueule. C'est également l'anniversaire (25 ans).
Contact : Roswitha Haake, Deutsche Messe AG, 5 rue de Stockholm
75008 Paris, Tél : (1) 43-87-69-83 & Fax : (1) 42-93-43-23

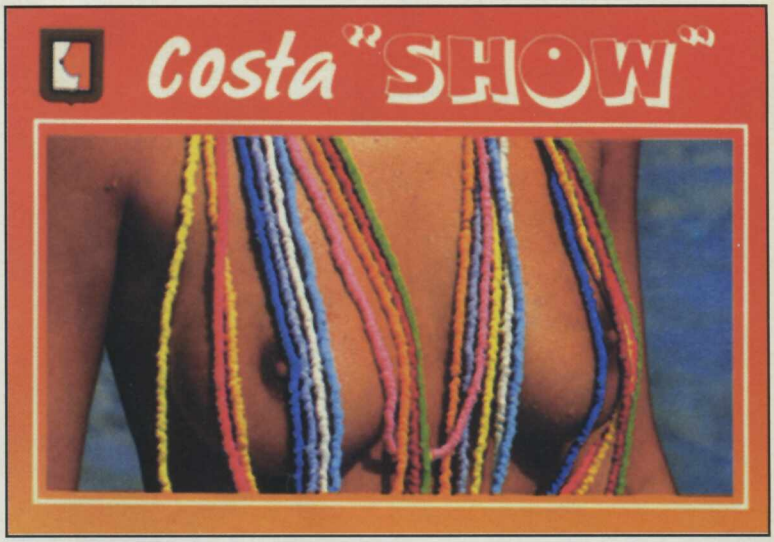
ET QUI C'EST QUI VA ETRE CONTENT D'VOIR QU'A AMIGA CONCEPT ON S'INTERRESSE A TOUT LE MONDE ?

A la rédaction, nous sommes toujours heureux et émouvés (cherchez pas la faute) de voir que dans notre beau pays, fleurissent de nombreux clubs informatiques. Alors cette fois-ci, c'est un club de Loire-Atlantique qui nous signale son existence : le CLUB AMIGA 44 (si si, les gars ! C'est bien vous qui êtes publiés). Ce sympathique club de passionnés fonctionne tous les mercredis et les week end. L'addresse : CLUB AMIGA 44, 1 rue du Planty, 44120 Loire Atlantique, tél : 40-03-03-84

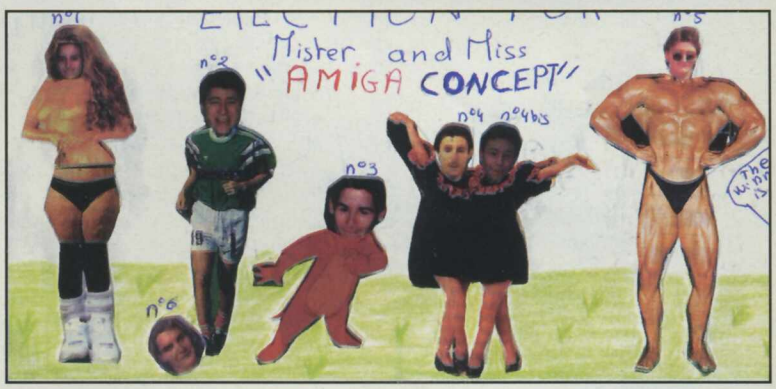
derniére minute :
COMMODORE vs THE WORLD, seconde balle de match !

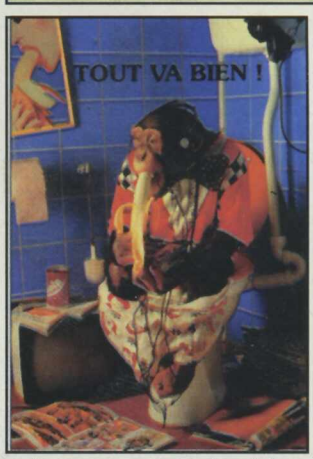
Ca y est, cette fois c'est la bonne, l'offre de rachat de David Pleasance (C=UK) a été acceptée par les liquidateurs de COMMODORE !! Tous les papiers n'ont pas encore été signés mais COMMODORE UK nous a confirmé, par communiqué de presse, qu'il n'était plus question d'offre de rachat mais bel et bien de finalisation de rachat des licences AMIGA. D'autre part, il semblerait qu'un accord ait été conclu avec CEI pour la distribution des machines sur le continent américano-indien. La production, quant à elle, reprendrait dès le mois d'avril, ou du moins en ce qui concerne la CD32 : pour le reste de la gamme (A1200 et 4000) il n'en est pas encore question mais quelques machines seront très bientôt à nouveau disponibles en priorité aux développeurs. Normal, il faut d'abord relancer le développement et puisque les ingénieurs travaillent sur de nouvelles architectures RISC, il serait dommage d'insister sur la vente de ces machines si de nouvelles les rendaient bientôt obsolètes.

MIC-MAC dans le courrier...









Chose promise, chose due : dorénavant on publie quelques cartes postales que nous recevons pour le jeu du MICMAC (vous savez bien, le jeu farfelu en dernière page du mag' qui vous permet de gagner des jeux ou des abonnements...) .Bien évidemment, c'est une sélection des plus originales et chaque mois nous récompensons l'expéditeur de l'une d'entre elles. Décidément, les lecteurs d'Amiga-Concept, quels obsédés ! Euh, pardon, c'est le rédac'chef qui leur avait demandé d'en envoyer des coquines ? Mais non, vous devez vous tromper ! Quoi qu'il en soit, rien que pour le plaisir du regard, admirez la recherche des styles et le montage de certaines correspondances : on a même reçu un poster érotique, mais c'est hors catégorie... Alors pour le gagnant (Jérôme TISSOT, 73) grâce à sa carte postale des quintuplés, directement importée d'Italie parait-il, c'est un jeu pour CD32 pour sa pomme (ce sont ses parents qui vont être contents !).

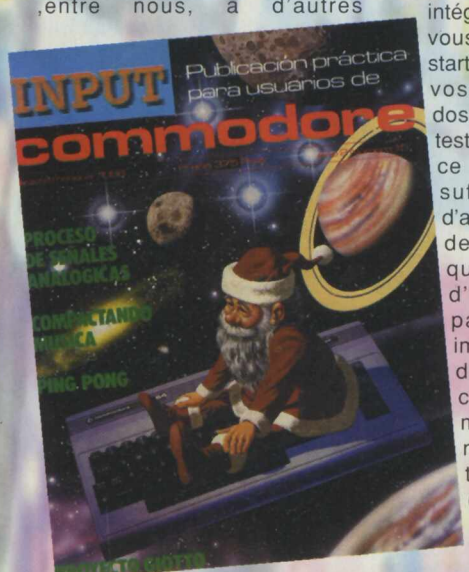
La Revue de Presse

Au lendemain d'une nouvelle année qui marque l'élargissement de l'Union Européenne, nous ne pouvions laisser passer une telle occasion : pour la revue de presse de ce mois-ci, nous déam-bulerons dans les couloirs aé-riens de cinq pays du vieux continent. A nos traditionnels magazines anglais et allemands, nous ajoutons un magazine français, un «magazyn» polo-nais, puis nous ferons un tour d'horizon de la presse chez nos voisins transpy-rénéens (transpire quoi ?). Autant vous dire que la matière à explorer est vaste : des dossiers sur le World of Amiga de Londres, sur le Computershow de Köln (Cologne pour les non-germanistes), sur la possibilité d'adapter DOOM sur Amiga. Dans un dernier point, nous assignerons le premier carton rouge Amiga Concept à la presse espagnole, qui brille par son... absence. Tout cela, c'est maintenant et nulle part ailleurs...



LA PRESSE POLONAISE : POURQUOI PAS

Nous sommes preneurs pour tout ce qui concerne la presse Amiga. Alors pourquoi ne pas nous intéresser à la presse polonaise. Pour tout vous dire, nous ignorions tout ou presque de l'existence d'AMIGA MAGAZYN. Nous allions même jusqu'à envisager l'absence totale de notre chère machine dans un pays certes en voie de développement, mais qui ,entre nous, a d'autres préoccupations plus immédiates. Si vous êtes un fervent lecteur d'AC (et je sais que vous l'êtes), vous aurez remarqué que ce magazine avait déjà été présenté dans la revue de presse du numéro 4. A l'époque (cela ne re-monte pas à si loin que ça), il avait été présenté sous l'étiquette de «revue allemande». Quelle ne fut pas notre étonn-ment de le retrouver du coté de Varsovie et de Poznam (ce fut déjà le cas dans la revue de presse du numéro 10).



Cette revue manque sans aucun doute de moyens financiers - le manque de couleurs est là pour en témoigner - néanmoins elle demeure des plus complètes et des plus originales. Outre les tests de jeux, certes un peu obsolètes mais ils ont le mérite d'exister, AMIGA MAGAZYN vous forme à la programmation : des petits cours sont intégrés tout le long de la revue et vous permettent de bidouiller des startup-sequence ou même de créer vos propres programmes. Des dossiers hardware, software, DP, tests machines viennent compléter ce magazyn. Comme quoi, il ne suffit pas d'avoir beaucoup d'argent pour réaliser une mouture de premier choix. Peut-être qu'après traduction le chef-d'oeuvre s'avèrera moins passionnant, qui sait... Peu importe son prix, puisqu'il n'est disponible qu'en Pologne. J'ai cherché pendant plus de 20 minutes l'unité monétaire polonaise, mais en vain. Son prix, en tout cas, avoisine les 25000... (environ 6 frs, d'après Cyril). Avis aux amateurs.

UN JOKER POUR L'ALLEMAGNE

La presse allemande demeure riche en magazines Amiga. Parmi les leaders des canards informatiques allemands, nous trouvons Joker Verlag. Ce dernier est le groupe de presse qui publie trois mensuels : AMIGA JOKER que tous les amigaphiles connaissent, PC JOKER que tous les amigaphiles (dignes de porter cette appellation) ne connaissent pas forcément et pour cause, enfin INSIDERS, un mensuel généraliste de 26 pages consacré aux news du monde informatique. Intéressons-nous plus concrètement à ce dernier qui par sa conception nous étonne quelque peu. Comme nous l'avons déjà signalé son épaisseur n'est pas vraiment son point fort : 26 pages dévouées à tout ce qui gravite autour du monde informatique. Exit les tests de jeux qui pullulent dans tous les magazines, place aux dossiers plus ou moins intéressants ; ce mois-ci, le Computershow de Cologne (pour plus de renseignements, consultez l'article





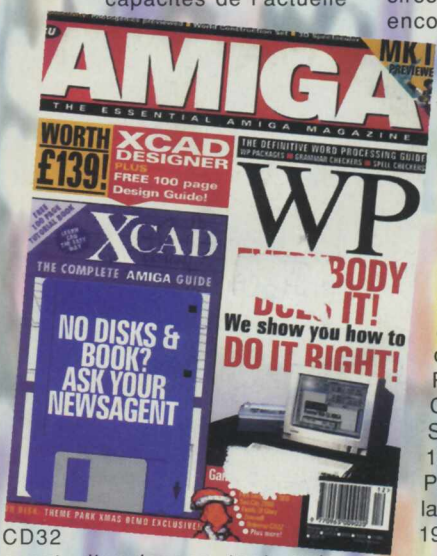
relatant l'événement publié dans le numéro 11 d'AC), le plus grand salon informatique d'Allema-gne. Ce numéro de décembre énu-mère un bilan des meilleurs jeux 1994. Tout un programme...

Parlons maintenant de sa complémentarité avec son grand frère AMIGA JOKER. La réponse est simple : ce dernier se consacre essentiellement à la presse Amiga, de ce fait, il rejette volontairement toute information parasite. L'objectif d'INSIDER est de les regrouper, de les analyser et d'en tirer la sève fondamentale. Telles sont les raisons de la diversification. Il ne s'agit pas, dans ce cas précis, d'une trahison envers notre machine mais plutôt d'un besoin de retranscrire l'information telle qu'elle existe. Et ne nous leurrons pas, l'information ce n'est pas uniquement l'Amiga, même si nous défendons corps et âme notre bébé. Soyons indulgents face à ce genre de situation et respectons le choix de chacun. INSIDER ne coûte que DM 3 (environ 10 frs). Pour plus de renseignements, écrivez à : Joker Verlag Redaktion. Insider. Bretonischer ring 2. 85630 Grasbrunn.

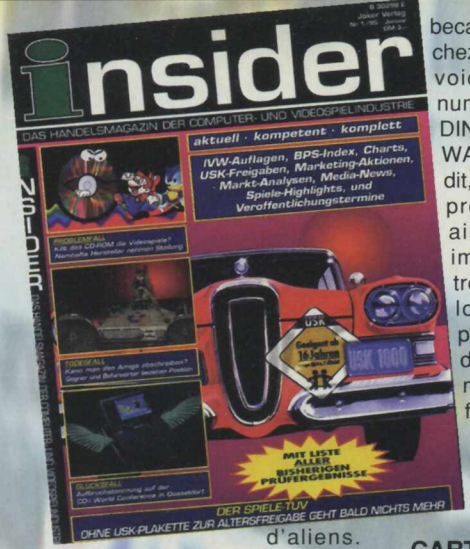
LE TRHILLER BRITANNIQUE CONTINUE

Quelle histoire` mes aïeux ! A croire qu'il n'y a que les anglais pour nous monter des fables pareilles. Et oui, comme vous avez pu le deviner la saga de l'été est repartie de plus belle avec le World of Amiga de Londres des 9 et 11 décembre derniers. Cette fois, nous avons le droit à une interview des deux hommes phares de Commodore UK, j'ai nommé M. David Pleasance et M. Colin Proudfoot. Tous deux direc-teurs associés de Commodore UK révèlent leurs ambitions à CU AMIGA sur le développement futur de la machine. Attention les yeux... Tout d'abord peut-on parler d'une relance de la production ? Apparemment les deux hommes sont formels : il existe encore à travers le Monde, une demande assez importante pour pouvoir envisager un avenir optimiste. Pour le moment, ils

tentent de cibler cette demande. Si la production reprenait, y aura t-il création de nouvelles machines ? Pour le moment il est impossible de s'avan-cer sur un tel terrain instable. Ils se consacrent essentiellement aux 4000, 1200 et CD32. Leur objectif à court terme n'est pas la création de nouvelles machines car cela léserait les nouveaux acquéreurs d'amiga. Par contre, il n'est pas impossible de voir le développement d'un CD-Rom pour 1200 et d'une «expansion box» pour la CD32 (mais bon, c'est pas primordial quand on sait que les produits signés Commodore sont bien trop souvent plus chers...). Pour revenir à la CD32, existera t-il effectivement une CD64 ? Ceci n'est que le fruit de l'imagination d'amigaphiles un peu trop entreprenants : «exploitons pour commencer les immenses capacités de l'actuelle CD32 avant d'envisager tout autre nouveauté», telles étaient les questions qui restaient en suspens. Maintenant grâce à ces chers messieurs, mais aussi à CU AMIGA, elles ont trouvé une réponse.



Heureusement, la presse britannique ne répond pas exhaustivement à tous ces critères : pour vendre, ils ne faut pas uniquement parler des déboires de Commodore. AMIGA POWER, sans rentrer dans toutes ces considérations purement matérielles mais qui toutefois nécessitaient quelques éclaircissements, réussit à nous pondre un dossier tout à fait somptueux sur la DOOMmania. Malgré les problèmes rencontrés par ID Software au moment de lancer DOOM (on leur a reproché d'afficher des tendances néo-nazies), ce jeu a eu un franc succès auprès de tous ses utilisateurs. Alors, AMIGA POWER pose la question suivante, au lendemain de la sortie de DOOM 2 : «pourquoi ne pas adapter ce type de jeu sur Amiga ?». Core Design avait déjà tenté une expérience avec leur CORPORATION. Le résultat était moins san-glant, mais tout aussi efficace. Maintenant, Team 17 développe un ALIEN BREED en 3D. Le but sera exactement iden-tique à celui de son «illustre» prédécesseur : explorer des bâtiments et tuer le maximum d'aliens.



Quant à la version finlandaise de DOOM, rebap-tisée pour la circonstance POOM, elle reste encore quelque peu incomplète. Attendons avant de goûter aux joies de la tuerie. Bah... Quelle horreur !

Tous ces magazines sont disponibles auprès de tous les points de vente informatique (FNAC micro...). Leur prix reste cependant assez élevé (environ 75 frs). S'il vous venait l'envie de vous abonner à ces magazines anglais, voilà les coordonnées de chacun d'entre eux : AMIGA-POWER : Cary Court, Somerton, Somerset TA11 6TB (tél : 19 44 122 544 22 44)CU-AMIGA : Priory Court, 30-32 Farringdon lane, LONDON EC1R 3AU (tél : 19 44 858 468 888)



DU PRO SUR AMIGA

Du pro sur Amiga, vous allez me dire, il y en a déjà pas mal : AMIGA NEWS, AMIGA REVUE. Depuis 8 mois ce secteur compte un nouveau confrère : AMI-grafX. Du pro, rien que du pro, et encore du pro. Ce bimensuel est vendu uniquement par abonnement au prix de 35 frs : pour bénéficier vous aussi de leurs explications, écrivez au : service abon-nement. 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves (je leur fait un peu de pub because ils habitent à coté de chez moi). Pour vous allécher voici les tests news de ce numé-ro-ci : AD PRO, ALADDIN 4D, IMAGINE, LIGHTWAVE... Je vous l'avais bien dit, il n'y en a que pour les pros mais pour ceux qui aiment la 2D et la 3D, impossible de ne pas y trouver son compte : les logiciels traités sont passés au microscope et des tas d'exemples de modélisation vous sont fournis.



CARTON ROUGE POUR LES MANGEURS DE PAELLA

Nous ne sommes pas toujours là pour critiquer ce que font les autres mais dans le cas présent, il s'agit tout bonnement d'une atteinte à l'intégrité morale de l'amigaphile espagnol. Comment peut-on se considérer économiquement épanoui, si d'un coté on vous monte le bourrichon avec toutes ces consoles nippones, et qu'au bout du compte, vous vous retrouviez une fois de plus le dindon de la farce, ou le couillon couillonné... Alors que nous étions partis pour vous faire une RDP canon sur les mags espagnols, il a fallu se retrancher sur autre chose, tant ces revues brillaient par leur absence, avec un grand A (a comme absolument absur-de et non pas comme Amiga). Ce fut le bide total, la Bérézina, Waterloo, enfin quoi, la grosse déception. Pour seule consolation, nous avions le droit aux seins de Claudia Schiffer... Mais bon, ça ne vaut vraiment pas un Amiga (NDRC : ah bon ?). La seule explication qu'il m'ait été donnée fut tout du moins abracadabrante : les jour-naux généralistes de la pres-se informatique auraient ra-cheté les revues existantes pour les intégrer dans leur canard. J'ai effectivement vu des revues comme CONSOLAS qui présentaient toutes les consoles y compris notre CD32. Là dessous, il y a forcément une arnaque. Tout à fait... En feuilletant le mag de A à Z en passant par toutes les autres lettres de l'alphabet, vous vous rendez rapidement compte qu'il n'y a nulle trace de tests CD32. Ils sont forts ces espagnols. Il a donc fallu que je fouille dans mes archives pour vous ressortir une trace de feu les revues Amiga espagnoles. Ces mags sont au nombre de deux (ceci remonte à l'époque du C64 et du Commodore 128) en 1986 : INPUT COMMODORE et COMMODORE WORLD (ils ne sont même pas capables de trouver des noms espagnols). Ces ouvrages étaient à l'époque destinés plus à l'apprentissage de la programmation, qu'à l'analyse objective de jeux ou de machines. Flasback : pendant que nous sommes dans les comparaisons de machines, figurez-vous que TU MICRO PERSONAL avait fait une étude comparée entre le ZX SPECTRUM et le C64. Imaginez l'évolution de ces machines en moins de dix ans. C'est aussi ça le progrès !

AMIGA PAELLA : 47-49 bd J. Jaurès, 78800 BARCELONE

Arrêtons là nos complaintes. Ne nous retournons plus pour voir le chemin accompli, mais observons le chemin qui reste à parcourir pour rehausser les couleurs d'une machine qui en son temps, je cite toujours TU MICRO PERSONAL : «ne concevait pas l'histoire de la micro informatique sans l'apport de trois entreprises américaines : Apple, Commodore, Radio Shack». Battons-nous pour que Commodore ne fasse pas partie de l'histoire ancienne.

STEPHANE



LES AUTOROUTES DE L'INFORMATION

DOSSIER

«Le numéro que vous avez demandé est momentanément en dérangement, veuillez appeler ultérieurement...». ça commençait très fort. Pourtant tout avait bien commencé en ce beau jour de Noël.
Mon AMIGA trônant sur mon bureau arborait un joli câble qui comme le fil d'Ariane allait me guider dans une monde que beaucoup pensaient n'être que fantasmagorique. Pourtant ce monde existe, il permet même de communiquer quasiment sans aucune limite. La seule limite pouvant être... les encombrements.

L'INFORMATION PASSERA PAR MON AMIGA

D'ici quelques années un ordinateur sur quatre sera équipé d'un modem, et notre AMIGA n'est pas le premier venu dans l'utilisation de cet outil qui permet à son possesseur d'être en communication avec n'importe quels autres possesseurs de la bête dans le monde entier. Et je peux vous dire qu'il est grand le monde. De ce fait, le Modem traders (l'utilisateur) a possibilité d'envoyer des fax, d'en recevoir, de se connecter à des services tels que notre bon minitel ou d'autres réseaux tels que le (trop) célèbre INTERNET. le fonctionnement d'un modem est simple vous avez en communication deux ou plusieurs machines, il y a la machine porteuse, celle-ci émet un train de signaux qui comprend les données que l'on souhaite transmettre aux machines réceptrices.
Pour faciliter la transmission des mes-sages, le modem peut compresser les données pour une plus grande rapidité de transmission.



LES TIRELIRES DE L'INFORMATION

Sachez le tout de suite, l'utilisation d'un modem que se soit pour recevoir, pour envoyer un fax ou pour vouloir communiquer avec un correspondant qui se trouve aux antipodes de chez vous, risque de vous coûter pas mal de blé. Car la première contrainte est de rester branché le temps de la communication et si vous vous contentez d'utiliser des serveurs nationaux ça peut encore aller, mais si vous vous amusez à vous brancher sur un réseau américain ,par exemple, là c'est votre porte monnaie qui risque de ne pas suivre.
Et encore, nous on a de la chance, notre AMIGA est Multi-tâche et peut donc nous permettre de préparer la réponse pendant la réception.
Les prix d'un modem peuvent varier entre 1190 francs et 2790 francs et ceci pour le même modèle tel que le SUPRA FAX V32 bis qui reste le meilleur pour notre machine. Un petit truc, pour vous qui souhaitez acquérir ce modem, les revendeurs MAC le vendent, profitez-en pour leur montrer que Commodore est resté le maître des multi-tâche... Côté logiciels, le domaine public peut vous offrir les meilleurs programmes, tels que TERM V4.2 ou encore PRAXITEL, ils vous coûteront entre 200 et 500 francs. Prochainement doit apparaître TERMITE, de chez ALMATERA (U.K), qui d'après les comparaisons que nous avons pu faire, fait partie des plus simples à utiliser et des plus ergonomiques.

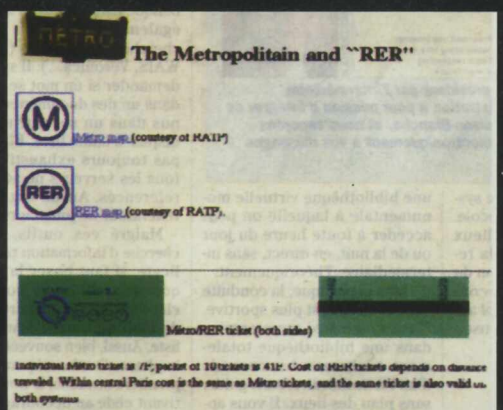




EN FRANCE ON A LE MINITEL...

mais aussi des moyens d'accéder à INTERNET grâce à des serveurs tels que Compuserve, CalvaNet ou encore WorlNet. La majorité des facultés françaises ont accès gratuitement ce qui peut déjà, si vous le pouvez, vous familiariser sans trop de frais pour bien débuter.
Là, vous pourrez profiter des messageries, soit personnelles : dans ce cas vous communiquez votre adresse aux personnes avec qui vous voulez correspondre. Soit, vous pouvez aussi avoir accès aux

messageries groupées, où là vous risquez d'avoir tout et n'importe quoi, surtout depuis que l'on parle un peu trop d'INTERNET. Le plus intéressant à utiliser sur NET, ce sont les forums où il vous suffira de choisir votre sujet et à vous les banques de données sur votre sujet préféré, tel que alt.rock-n-roll.nirvana (pour les fans de kurtcobain) ou alt.rap (pour les fans d'enlèvement, heu non. Pour les amateurs de Rap.). Un conseil, c'est comme pour tout, apprenez le langage des initiés pendant quelque temps et vous aurez beaucoup plus de facilités avec les abréviations qui peuvent être utilisées.
Le minitel est aussi un sacré vecteur d'information, déjà par le 11, et oui après tout la banque de donnée des abonnés de France Télécom est quand même de belle taille : sachez qu'il y a plus de 25 millions d'inscrits sur le bottin électronique Français, pour plus de 31 millions de lignes. Ensuite, viennent les serveurs à proprement parler tels que le notre 36 15 AMIGA CONCEPT
(mheu non c'est pas une pub.). L'intérêt étant bien sur la convivialité, les rencontres et la possibilité de télécharger des pro-grammes. Les freins sont toujours les prix, mais certains serveurs offrent leurs services sur le 36 14 qui propose des tarifs un peu plus cool. Les derniers problèmes, liés au piratage sur certains serveurs, ont mis un peu de désordre, mais bon les serveurs incriminés n'y peuvent rien, car sachez que le plus gros problème pour ces moyens de communication est de gérer le nombre de personnes venant sur les réseaux, et les brebis galeuses aiment bien s'y repaître. D'ailleurs, je profite de ces lignes pour vous dire que nous ne vendons pas de jeux à des groupes de pirates et nous n'organisons pas non plus un salon avec A-REVUE juste pendant la Saturne party 3. C'est le genre de rumeurs qui peuvent être dispatchées pour le plaisir de nuire...



ET DEMAIN ?

L'avenir reste plus que prometteur pour les moyens de communication informatique, le tout sera de savoir ce que l'on compte en faire, et ce que l'utilisateur souhaite y trouver. Il sera aussi important de vérifier que l'anonymat des utilisateurs soit respecté, et cela ne semble plus être trop le cas. Il suffit de prendre en exemple les derniers démêlés qui ont opposé America On Line, qui est quand même le plus grand serveur US avec plus d'un million d'utilisateurs, avec les associations d'utilisateurs. A.O.L. vendait des listes de personnes abonnées à son réseau à des sociétés qui ont sauté sur cette manne de nouveaux prospects, donc d'acheteurs potentiels, sans que les principaux intéressés n'en soient informés. En France, nous avons la réglementation sur «la loi informatique et libertés» qui évite ce genre de débordements. On parle déjà de plus de 20 millions d'utilisateurs dans le monde et cela ne fait que commencer avec la fusion de réseaux, donc d'utilisateurs. Il faut espérer que les serveurs sauront faire face.

GLOSSAIRE :

MODEM : c'est un outil qui permet de transmettre des données informatiques par le biais de réseaux de télécommunications.

NET : c'est l'abréviation d'INTERNET.

BOARD : c'est la section d'un réseau louée afin de créer son propre univers, son propre service, son forum dans un réseau.

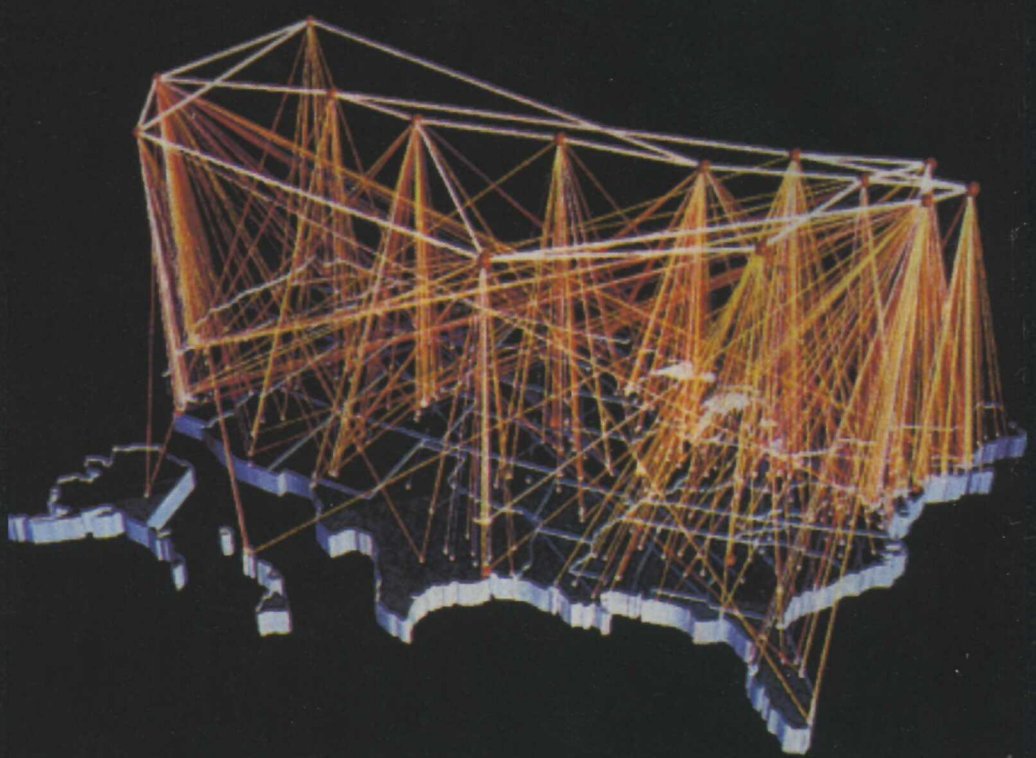
SYS-OP : il est aussi appelé le Système Opérateur, il est le lien entre les utilisateurs et le serveur, il est le garant de la vie du serveur, il gère et empêche les messages et utilisations à des fins illégales.

HTTP://SRC.DOC.IC.AC.UK/GNN/GNN.HTML : ce truc là c'est une adresse sur INTERNET. C'est simplement pour vous montrer la procédure à taper pour accéder à un Board. Ici c'est Gobal Network. Le guide Michelin d'Internet.

LOGIN / LOGOUT : le premier permet de se connecter. Le second permet de se déconnecter, et là, vaut mieux sinon vous débitez votre compte sans l'utiliser.

Le voyage dans cet univers vous réserve encore beaucoup de surprises, à vous de découvrir ce monde qui risque de vous fournir une série de nuits blanches et surtout des rencontres des plus surnaturelles.

DAMIEN BANCAL



PREVIEW

CHOKIGESSEN

SUPPORT : A1200
TYPE : ARCADE
EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : /
TEL :19-44(0) 924-385-903
SORTIE : BIENTOT

Il y a des jours comme ça où l'on reçoit à la rédaction des jeux que l'on a envie de foutre à la poubelle sans passer par la case départ, mais dans le cas de cette preview on n'en est pas encore revenu. Non seulement c'est beau mais en plus c'est jouable. Ce jeu de combat ressemble au premier abord à ELFMANIA, mais ce n'est pas ELFMANIA. Déjà CHOKEGISEN est réalisé par 3 jeunes créateurs Français indépendants qui sont Mickael Fauquet au boulier chinois, Deland Arnaud à la guitare et Sanchez David aux feutres. Les personnages sont des clônes tirés de manga comme Dragon Ball Z, d'ailleurs Sanguku est de la partie. Le jeu ne sera disponible que pour Amiga 1200 et CD32 et pour cause de la baston en 256 couleurs avec 9 ennemis utilisant plus de 110 animations chacuns, des scrollings paralaxes ainsi que 5 coups spéciaux, c'est pas un simple PC qui pourrait le faire, n'est ce pas Cyril... Garantie de la qualité : le jeu semble intéresser au plus haut point TEAM 17. Le seul défaut que nous ayons pu lui trouver, c'est la difficulté d'effectuer les coups spéciaux, mais bon ce n'est qu'une preview... Ces coups sont vraiment impressionnants avec un méga coup de pied, une boule d'énergie ou encore un méga geiser de feu qui fera cesser de fumer le mec en face de vous. La bande son qui nous a été possible d'écouter est de très bonne facture et pour 10 modules en 3 voix c'est du bon boulot. Pourquoi trois voix ? Simplement par ce que la 4ème est dédiée aux digits qui vous arrachent les oreilles à chaque fois que vous décrochez un coup à votre adversaire. L'écran ne reste pas statique et des animations viennent agrémenter le combat, mais là ce sont les spectateurs qui pourront les savourer car les joueurs n'auront pas vraiment le temps de les regarder tellement c'est rapide.
Un titre à suivre de très près...





SENSIBLE GOLF

Dans ce microcosme de brute aux processeurs épais, certains programmeurs demeurent encore sensibles aux charmes de l'Amiga. Sensible Software en est l'illustre illustration, et ils sont en train de nous tailler, sur le terrain du golf, le même joyau de jouabilité qu'ils avaient déjà offert aux footophiles, avec Sensible Soccer puis SWOS. Ces deux jeux n'ont jamais collé d'érection à mon joystick, pour la rude et pénible raison que le foot me ferait plutôt aller aux chiottes. Ca ne m'empêche pas cependant de reconnaître le savoir-faire de Sensible Software, et d'ailleurs seul Cannon Fodder suffit à me convaincre de leur intelligence «à faire ludique». SENSIBLE GOLF se présentera aussi sobrement que CF ou SS, autrement dit, le terrain sera en vue aérienne et les personnages aussi minuscules et ridicules ; style Mangas de 10 pixels avec une tête de playmobil. A retrouver ces bonshommes dans toutes les productions Sensible, on va finir par croire qu'ils en ont un élevage ou qu'ils les cultivent comme d'autres plantent des nains de jardins ; doit même y avoir une histoire d'esclavage là dessous. M'enfin... Une vingtaine de parcours seront disponibles, et tous les paramètres habituels se feront aussi une petite place dans le jeu. Sensible Software va-t-il, dès lors, inventer l'arcade-golf tel qu'un autre enfant chéri de l'Amiga (Team 17) avait auparavant réalisé le billard ultime avec Arcade-Pool ? Gageons que ce golf sera sensiblement plus fun que ses concurrents, et qu'il se fera une joie (et la notre, pendant qu'on y est) de dépoussiérer un genre qui n'a jamais été fertile autrement qu'en acariens (le golf, sur ordinateur, ça m'a toujours bassiné).





SUPPORT : Tout Amiga
TYPE : ARCADE-GOLF
EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 33-68-10-10
SORTIE : FEVRIER

OUVERTURE LE 15 FEVRIER 1995

AXIOM COMPUTER

47/49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES
Tel : 39 - 15 -72 -55 Fax : 39 -15 - 72 -56

PC - MACINTOSH
AMIGA - SNES
SEGA - 3DO - CDI

LE SPECIALISTE DE LA VENTE D'OCCASION - DU DEPOT VENTE - DE L' ACHAT - DE MICRO-ORDINATEURS - CONSOLES - LOGICIELS ET JEUX NEUFS ET D'OCCASION

LA SELECTION DU MOIS DE FEVRIER

PC

486 DX/33 4/120 SVGA + CARTE SBLASTER = 5000 Frs

486 DX/50 4/120 SVGA + CARTE SBLASTER = 6000 Frs

486 DX2/66 4/250 SVGA + CARTE SBLASTER = 7000 Frs

Pour tout autre produit PC (Moniteur, Disque dur...), n'hésitez pas à nous contacter.

AMIGA

- A500/600/1000 = 800 Frs*
- A2000 = 1500 Frs*
- A1200 = 2000 Frs*
- A3000/4000 = 5000 Frs*
- CONSOLE CD32 = 1000 Frs*

AMIGA A PARTIR

- Moniteur Couleur = 1000 Frs
- Lecteur Externe = 350 Frs
- Joystick = 100 Frs

* à partir de et pour une machine d'occasion.

Jeux dispo neufs et d'occasion à partir de 50 Frs

Jeux Neufs

- VITAL LIGHT : 149 Frs
- VALHALA : 199 Frs
- JAMES POND 3 (A1200 & CD32) : 159 Frs
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER : 249 Frs
- CANNON FODDER 2 : 249 Frs
- BRUTAL FOOTBALL : 149 Frs
- CRAZY CARS III : 99 Frs

MACINTOSH

- MAC CLASSIC 4/40 = 2500 Frs
- MAC II CI 8/80 = 6000 Frs
- Cable Apple Talk = 200 Frs
- Mémoire VRAM 256 Ko = 150 Frs
- Imprimante Style Writer = 1000 Frs

JEUX AUSSI DISPONIBLES

- Rebel Assault CD
- Prince Of Persia 2....

CONSOLES

- MEGADRIVE = 300 Frs
- SNES = 400 Frs
- GAME BOY = 250 Frs
- GAME GEAR = 650 Frs
- 3DO = 2500 Frs
- CD-I = 3000 Frs

Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

LES AUTRES SERVICES

- Vous voulez vendre vos jeux ou vos machines, pas de problèmes, on vous les rachète.
- Vous voulez un matériel bien précis, pas de problèmes, on le cherche pour vous.
- Vous avez peur du VPC, pas de problème, on s'engage a n'encaisser le chèque qu'au moment où le métériel vous est livré.

Bref, pour tous renseignements, un seul numéro : 39-15-72-55

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL
		TOTAL	

Rajouter 25 Frs de frais de port pour logiciels et 60 Frs pour hardware.

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

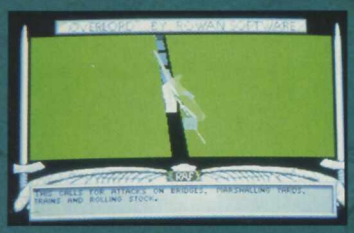
NOM : .....

Prénom: .....

Adresse : ..... N° de téléphone (important) : _ _ _ _

OUVERTURE LE 15 FEVRIER 1995

OVERLORD

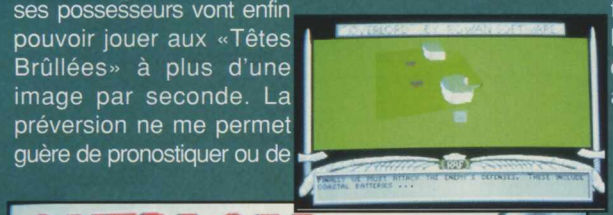






Certains ont déclaré, depuis longtemps dé-jà, l'Amiga totalement inapte à recevoir le moindre simulateur de vol (d'où une méchante recrudescence des vols dans la périphérie parisienne), certains au contraire ne lâchent pas le morceau, et s'acharnent tant bien que mal à vouloir faire planer les amigophages. Virgin est de ceux-ci, et OVERLORD est leur dernier rejeton volant en préparation. Prévu sur tout Amiga, ce jeu pourrait se présenter comme un simulateur de vol au-dessus d'un nid de coucous, puisqu'il fait de vous l'un de ces téméraires pilotes sans qui la seconde guerre mondiale serait passée pour un banal fait divers. Messerschmidt, Zero, Corsaire, les principaux avions de ce conflit vous permettront de mettre vos talents joystickeux à rude épreuve ; l'éventail des missions proposées devrait participer à l'aération du genre sur Amiga, qui semblait condamné à ne se nourrir que de vieilleries bien moisies.

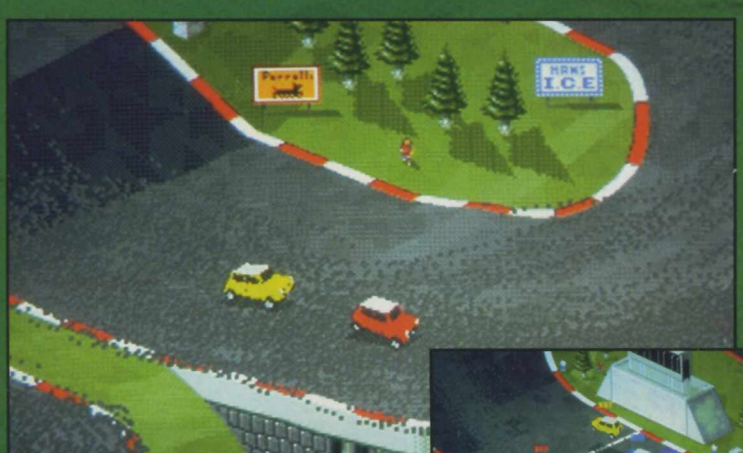
Le soft étant compatible tout Amiga, la précision graphique est paramétrable sur 3 niveaux et un menu bien complet autorise d'autres réglages, dont on se fout magistralement dans une preview. Quoi qu'il en soit, OVERLORD ne devrait pas ramer (ça tombe bien puisque c'est pas une simulation de galère ou d'aviron) sur un 500 basique (1 Méga s'entend), et ses possesseurs vont enfin pouvoir jouer aux «Têtes Brûllées» à plus d'une image par seconde. La préversion ne me permet guère de pronostiquer ou de juger de la valeur finale du logiciel. Je me contenterai donc de constater que si la 3D n'a rien de sensationnel, elle reste très convenable pour le chipset original de l'Amiga ; le plus regrettable étant probablement la taille réduite de la fenêtre de visualisation (qui ne dépasse pas la moitié de l'écran). Pour sûr, c'est pas le simulateur qui fera revivre l'époque bénie que les vieux amigariens ont connue avec F18 Interceptor, mais par les temps qui courent (qui rampent, ouais), c'est toujours bon à prendre. Mon 1200, lui, piaffe nerveusement en attendant un TFX de plus en plus hypothétique.



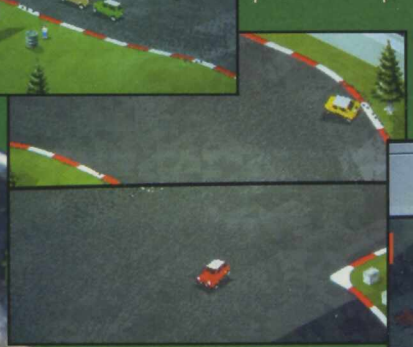


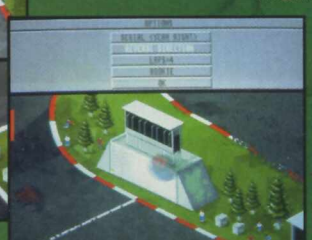
SUPPORT : TOUS AMIGA
TYPE : Simulation de vol
EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 53-68-10-10
SORTIE : FEVRIER

SKIDMARKS 2









Qui n'a jamais joué à SKIDMARKS ? Pour les impardonnables, Acid Sofware vous donne une nouvelle chance : SKIDMARKS 2. Ne paniquez pas, ce nom barbare n'est autre qu'une somptueuse simulation de voitures : des dérapages à tout va, des luttes acharnées contre l'ordinateur ou contre vos potes qui se disent conducteur du dimanche, des frissons... La possibilité de jouer à deux sur un même écran grâce à l'option 'division' ou pour les plus entreprenants, l'alternative de brancher vos différents micro en série afin de vous éclater à plusieurs. Le décor ne change pas, par contre les circuits sont des plus diversifiés sans toutefois se révéler extrêmement difficiles. Vous pouvez régler la vitesse de vos petites voitures (novice, rookie, pro, expert, et as du volant) ; sachez seulement que si vous augmentez la vitesse, vous incrémenterez par la même occasion la difficulté dans le contrôle de votre engin. Cependant, en vous adaptant progressivement vous y trouverez un certain plaisir. De plus, les couleurs sont magistrales , les bruitages bandants à souhait et le réalisme poussé à l'extrême. Du grand spectacle que vous aurez le plaisir d'admirer sur votre machine à partir du mois d'avril. Avec tout ça, si vous daigner passer encore une fois entre les mailles du filet de SKIDMARKS, soyez sûr qu' une nouvelle chance ne se représentera pas de sitôt. Alors profitez-en pendant qu'il en est encore temps.

SUPPORT : TOUT AMIGA
TYPE : Course Voiture
EDITEUR : Acid Software
DISTRIBUTEUR : PPS
TEL : 43 59 47 47
SORTIE : AVRIL

CHAOS ENGINE 2

Les bitmap brothers sont de ceux qui auront marqué l'Amiga au fer rouge. Comment oublier ne serait-ce que Xénon, qui confèra à notre machine ses lettres de noblesse shoot'e-mantes ? Qui ne se souvient pas de Speedball, qui consacrait l'Amiga empereur de l'arcade saugrenu ? Bien plus tardif, Chaos Engine n'avait pas le même caractère mythique que ces deux idoles, mais il nous permettait de retrouver toute la tonicité et l'originalité du style des Bitmap Brothers.

Arrive CHAOS ENGINE 2, et la fine équipe parait bien décidée à nous montrer que leur feu sacré est bien loin d'être éteint. Cette suite en est vraiment une, puisqu'elle reprend les protagonistes et l'histoire du premier (là où elle s'arrêtait), tout en renouvellant profondément le jeu, qui se cristallise dorénavant sur un duel sans merci entre les deux acteurs (à choisir parmi six caractères). La rivalité, qui dans Chaos Engine était accessoire, devient ici primordiale et, plus encore que des monstres ordinaires qui jalonnent les niveaux, il faudra vous méfier de



votre coéquipier mais néanmoins ennemi (incroyable c'que ça peut vous changer un homme, un nez en moins). Si vous jouez seul, l'ordinateur se chargera de gouverner votre adversaire ; l'élaboration de l'intelligence artificielle a demandé, à elle seule, le turbin d'un programmeur à plein-temps. A deux joueurs humains, l'écran se divise et Spy vs Spy, qui fit le bonheur des 8 bits est remis au goût du jour (sa jouabilité implacable est justement un des buts avoués des Brothers). Les graphismes ont été rehaussés et devraient tirer parti des vertus du 1200, tandis que le relief a gagné en réalisme et vous permettra par exemple de vous planquer dans les décors. Ajoutez à ça la richesse sonore commune aux oeuvres des Frangins Bitmap, et vous aurez sans aucun doute une de vos prochaines joystriques amigorgasmiques.



SUPPORT : A1200
TYPE : ARCADUEL
EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 53-68-10-10
SORTIE : Début FEVRIER

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise VF = Version Francaise

4th & Inches		99	
A-Train + Construction Kit		129	
Addams Family		89	
Air Bucks 1.2		129	VF.
ALADDIN	**A1200**	**199**	**NF**
Alien Breed 2		149	NF
Alien Breed 2	A1200	199	NF
Alien Breed Special Edition	A500/A1200	89	NF
Alien Olympics	A500/CD32	199	
All Terrain Racer		179	
ALL TERRAIN RACER	**A1200/CD32**	**199**	
Altered Beast		99	
Amazon Queen		199	
Another World		149	
Apidya		89	NF.
Apocalypse		199	
Arabian Knights	A500/CD32	99	
Arcade Sports Bowling		129	NF.
Arcade Pool		89	NF.
Arcade Pool	CD32	129	NF
Archer Macleans Pool		99	
Armour Geddon 1 ou 2		199	
Assasin Special Edition		129	NF.
BANSHEE	**A1200/CD32**	**199**	**NF**
Battlechess	CD32	219	
Battle Isle '93		249	
Batman Returns		169	NF.
BEAU JOLLY COMPILATION		**229**	
Beneath A Steel Sky		229	
BENEATH A STEEL SKY	**CD32**	**199**	
Benefactor		199	
Blastor		179	
Bloodnet		199	
Blitzlight		229	
Body Blows	A500/A1200	129	NF
Body Blows Galactic	A500/A1200	159	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive		199	NF
Brian The Lion	A500/A1200/CD32	179	
Brutal Football	CD32	159	
Bubba n Stix & Premier	CD32	139	NF
Bubble & Squeak	A500/A1200/CD32	199	
Bump N Burn	CD32	199	
BURNTIME	**A500/A1200**	**199**	
Cadaver/Pay Off		129	NF
Captive 2 - Liberation	CD32	229	
Cannon Fodder 2		199	NF
Cannon Fodder	CD32	199	NF
Cannon Fodder/Settlers/T2/Chaos Engine..		229	
Carrier Command		69	NF
Caesar Deluxe		129	VF.
Championship Manager '93		169	
Championship Manager End Of Season		129	
Championship Manager Italia		199	
Championship Manager Italia Data Disk		129	
Chaos Engine	A500/CD32	149	
Chuck Rock 1 & 2	CD32	139	NF
Civilisation	A1200	159	
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE		**199**	
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ARTS		**199**	
CLUB FOOTBALL	**A500/A1200**	**199**	**NF**
Cohort 2		219	VF.
Colonels Bequest		129	NF
Combat Air Patrol		99	
Combat Classics 3		229	
Cool World		179	NF.
Cosmic Spacehead		199	NF.
Crash Dummies		179	
Cruise For A Corpse		149	
Crystal Dragon		199	
Curse of Enchantia		129	
Cybercon 3		129	
Cyberspace		229	
Cyberwar	CD32	319	
D Day - 6 Juin 1944		269	VF.
D DAY OVERLORD		**229**	
D Generation	CD32	199	NF
Daly Thompson's Olympic Challenge		99	
DARK SEED	**CD32**	**229**	
DAWN PATROL	**A500/A1200**	**229**	
Deepcore	CD32	199	
Deluxe Paint 4	A500/A1200	549	
Detroit	A500/A1200	229	VF
Deep Core	CD32	199	
Desert Strike		99	
Disposable Hero	CD32	199	NF
Dizzy the Big 6	CD32	129	
Donk	CD32	199	
Dogfight		129	
Dracula		199	NF
Dragon Ninja		99	
Dragonstone	A1200/CD32	199	NF
DREAMWEB	**A500/A1200**	**229**	
DUNE 1 OU 2		**129**	**NF.**
Dungeon Master + Chaos		249	
Dungeon Master 2	A500/A1200	229	
Elite 2 - Frontier	A500/CD32	199	
Elite 3 - 1st Encounters	A500/CD32	199	
Embryo	A500/CD32	129	
Emerald Mines	CD32	129	
Epic		129	
EVASIVE ACTION		**199**	
Excellent Games Compilation		249	
Exile	A500/A1200/CD32	199	NF
Exterminator		179	
Extractors	CD32	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2		129	
FORMULA ONE GRAND PRIX		**129**	
F17 Challenge		199	NF
F19 Stealth Fighter		129	NF
F117A Stealthfighter		129	
F29		129	
Fantasy Manager		199	
Fields Of Glory	A500/A1200/CD32	229	
FIFA SOCCER		**199**	
Final Fight		129	
First Samurai		99	NF
Flashback		129	
Flight of the Intruder		89	
FLIGHT SIMULATOR 2		**229**	**VF.**
Flight Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery		139	
Flight Sim 2 USA No 7 ou 9 ou 11 ou 12		139	
Flight Sim 2 Western European Tour		139	
Flight Sim 2 Scenery Collection A ou B		269	
Flink	CD32	199	
FOOTBALL GLORY	**A500/A1200**	**179**	
Front Lines	A500/A1200	229	
FOOTBALL MANAGER		**199**	
Future Wars		129	
Ghouls & Ghosts		79	
Global Effect	CD32	99	
Goblins 3		249	
Graham Gooch-Second Innings		129	
Graham Gooch-Test Match Special		199	
Graham Gooch-World Class Cricket		199	
Graham Taylors Soccer Challenge		99	
Grand Prix Circuit		109	
Guardian	A1200/CD32	199	
Gunboat		129	
Gunship		129	
GUNSHIP 2000	**CD32**	**209**	
Gunship 2000		129	
Hannibal		199	
Hardball		69	
Hard Drivin II		89	
Hard Nova		89	
Head over Heels		89	
Heart of China		299	
Heimdall		109	NF.
Heimdall 2	A500/A1200/CD32	229	NF
Helter Skelter		159	
High Seas Trader	A500/A1200	229	
History Line 1914-18		199	
Hook		149	
IK +		79	
Immortal		89	
Impossible Mission 2025	A1200	229	NF
Impossible Mission 2025	A500?CD32	199	NF
Indiana Jones - Last Crusade Adventure		149	
Indiana Jones - Atlantis Adventure		199	
Indianapolis 500		129	
Inferno	CD32	199	
Innocent Until Caught		99	
Intelligent Strategy Games		129	
International Open Golf Championship		219	
Ishar 3	A500/A1200	229	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes		129	
Jack Nicklaus Unlimited Golf + Designer		129	
Jack Nicklaus Designer Clip Art		99	
James Pond 2 - Robocod	CD32	219	
James Pond 3	A1200/CD32	219	NF
Jaguar XJ220		99	
Jimmy White's Snooker		129	
John Barnes European Football	CD32	99	
John Madden Football		129	
JUNGLE BOOK	**A1200**	**199**	
Jungle Strike	A500/A1200/CD32	179	
K240 - Utopia 2		219	
KICK OFF 3	**A1200**	**99**	**VF**
KICKOFF 3 EUROPEAN CHALLENGE		**189**	
KICK OFF 3 EURO CHALL	A1200/CD32	199	
Kid Chaos	A1200/CD32	199	NF
Kid Chaos		179	NF
King Pin	A500/CD32	89	NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4		129	NF
Kings Quest 6		229	
Klik and Play		229	
KNIGHTS OF THE SKY		**129**	**NF**
Last Ninja 3	CD32	99	
Legacy of Sorasil	A500?CD32	199	NF
Legends		199	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3		149	NF
Lemmings 1	CD32	199	
Lemmings Double Pack		249	NF
LEMMINGS 3		**199**	
Lethal Weapon		99	
Links - The Challenge Of Golf		149	NF
LION KING	**A1200**	**199**	
LITIL DIVIL	**CD32**	**199**	
Lombard RAC Rally		89	
Lords of the Realm	A500/A1200	229	VF
LOST EDEN	**CD32**	**269**	
Lost Vikings	CD32	199	
Lotus Turbo Trilogy	CD32	219	
Lovers Guide	CD32	199	
Lure Of The Temptress		129	
Man Utd Prem League Champs	A500/CD32	219	
Man Utd Prem Leage Champs Data Disk		89	
Marvens Marvellous Adv	A1200/CD32	199	NF
Master Axe	CD32	199	
Master Axe	A500/A600/A1200	179	
Megarace	CD32	249	
Microcosm	CD32	279	
MICROPROSE GOLF		**149**	
Micro Machines		199	
Midnight Resistance		89	
Midwinter 1 ou 2		129	
MIG 29 Fulcrum		129	
Mighty Max	A1200	199	
Mighty Max	A600/CD32	179	
Moonwalker		79	
Monopoly		199	NF
Morph	CD32	199	
Mortal Kombat 1		199	
MORTAL KOMBAT 2		**199**	**NF**
Mr. Nutz		199	
Mutant League Hockey	A500/A1200	199	
Navy Moves		99	
New Zealand Story		89	
Nick Faldo's Golf		149	
Nick Faldo's Golf	CD32	229	NF
Nigel Mansells World Championship		99	
Nigel Mansells World Championship	CD32	219	NF
Nightbreed		69	
Night Shift		109	
Nord & Sud		229	VF
On The Ball-World Cup ou League Edition		199	
On The Ball-World Cup ou League	A1200	229	
Parasol Stars		99	
PGA EUROPEAN TOUR	**A500/A1200/CD32**	**179**	
PGA Tour Golf		149	
Pinball Fantasies		99	NF
PINBALL DREAMS & FANTASIES		**249**	**NF**
Pinball Fantasies	A1200/CD32	199	NF
PINBALL ILLUSIONS	**A1200/CD32**	**199**	**NF**
Pinball Magic		89	
Pirates Gold	CD32	189	
Police Quest 1 ou 2 ou 3		129	NF
Populous & Promised Lands		129	
Populous 2 +		129	
Powerdrive	A500/A600/CD32	199	NF
Powerhouse		229	
Powermonger & Data Disk		149	
PREMIER MANAGER 3	**A500/A1200**	**179**	
Prime Mover		179	
Prince Of Persia		89	
Project X		129	NF.
Pro Tennis Tour 1 ou 2		89	
Putty Squad	A1200/CD32	199	
Qwak		99	NF
Quest For Glory 1 ou 2		149	
Railroad Tycoon		149	
Rainbow Islands		79	
RBI Baseball 2		99	
Reach For The Skies		129	
Reunion	A500/A600/A1200	229	
RISE OF THE ROBOTS	**A500+/A600**	**269**	**NF**
RISE OF THE ROBOTS	**A1200**	**279**	**NF**
RISE OF THE ROBOTS	**CD32**	**229**	**NF**
Risky Woods		129	
Road Kill	A1200/CD32	199	
Road Rash		109	
Robocop 2		79	
Robocop 3		129	
RUGBY LEAGUE COACH		**199**	
Ruff n Tumble		179	
Sabre Team	A1200/CD32	129	
Second Samurai	A500/A1200/CD32	199	NF
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 OU 2		**129**	
SENSIBLE GOLF		**199**	
Sensible Soccer 92/93		129	
Sensible Soccer International	CD32	169	NF
Sensible Soccer International		139	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER		**199**	
Settlers		229	
Shaq Fu	A500/CD32	199	
Shuttle		129	
Sierra Soccer		169	
Silent Service 2		129	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	A1200	269	NF
Sim City/Populous		199	
Sim Classics (Ant/Life/City)		229	
Simon The Sorceror		249	NF
Simon The Sorceror	A1200/CD32	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2		**229**	
SIMON THE SORCEROR 2	**A1200/CD32**	**269**	
Sink or Swim	A500/A1200	99	
Skeleton Krew	A1200/CD32	229	
Skidmarks		179	
SKIDMARKS UPGRADE		**129**	
Skidmarks	CD32	199	
Skitchin	A500A1200/CD32	199	
Sleepwalker	A500/A1200	99	
Snapperazzi		159	
Soccer Kid	A500/A1200	99	
Soccer Kid	CD32	199	
Space Crusade		89	
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4		129	NF.
Speedball 2		89	
SPEEDBALL 2	**CD32**	**129**	
Spherical Worlds	A500/CD32	179	
Starlord		249	
Street Fighter 2		129	NF
Striker		89	NF
Striker	CD32	199	
Suburban Commando		189	
SUBWAR 2050	**A1200**	**229**	
SUBWAR 2050	**CD32**	**199**	
Superfrog	CD32	129	
Super League Manager	A500/AGA/CD32	199	
Super Loopz	A1200/CD32	199	
Super Putty	CD32	129	
SUPER STARDUST	**A1200/CD32**	**199**	
Supremacy		129	
Syndicate		199	
Tactical Manager		199	
TACTICAL MANAGER 94/95 DATA DISK		**129**	
Test Drive 2		99	
Tetris		169	
T.F.X	A1200/CD32	249	
Theatre of Death		99	
The Big 6 - Dizzy	CD32	129	
The Clue	A1200/CD32	199	
The Greatest (Compilation)		199	NF
Their Finest Hour - Battle of Britain		149	
THEME PARK	**A500/A1200/CD32**	**229**	
Toki		99	
TORNADO	**A500/A1200**	**99**	
Total Carnage	CD32	199	
TOWER ASSAULT	**A500/A1200**	**139**	
TOWER ASSAULT	**CD32**	**199**	
Tracon 2		159	
Traps & Treasures	A500/CD32	149	
Trivial Pursuit		69	
Trivial Pursuit Deluxe	CD32	199	
TURBO TRAX		**179**	
U.F.O.	A1200	249	
U.F.O.	CD32	199	
ULTIMATE BODY BLOWS	**CD32**	**199**	
Ultimate Golf		99	
Uncovered		199	
Universe	A500/CD32	229	NF
Untouchables		99	
Utopia		99	
Valhalla - Lord Of Infinity		199	
Voyages Of Discovery		199	
Vital Light	A500/CD32	199	
Walker		99	
Wembley International Soccer	A1200/CD32	199	
Wembley Rugby League	A500/A1200	179	
Wild Cup Soccer	A500/A1200	179	
Wild Cup Soccer	CD32	199	
WING COMMANDER		**129**	
Winter Gold		129	
Wiz N Liz		109	NF.
Wizkid		199	
World Class Cricket	A500/CD32	199	
World Class Leaderboard		89	
WORLD CUP YEAR '94		**199**	**NF.**
WORLD CUP GOLF	**CD32**	**199**	
WWF 1 ou 2		99	
ZEEWOLF		**199**	**NF.**
Zonked		169	
Zool 1 ou 2	CD32	199	NF
Zool		99	NF.
Zool 2	A500/A1200	129	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

3.5" Boitier a 40 Disk	69
3.5" Boitier a 80 Disk	89
3.5" Boitier a 100 Disk	99
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d'extension pour Joystick	59
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Gravis Gamepad	179
Mouse (Souris)	109
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Jetfighter SV126	129
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Topstar SV127	199
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
Wico Q Stick	69

NOM ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ PRENOM ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
ADD ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
CP ☐☐☐☐☐☐ VILLE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
TEL ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ CARTE BLEU
☐ MASTERCARD
☐ VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
DATE D'EXPIRATION ☐☐ / ☐☐

FRAIS DE PORT, CONDITIONMENT ET TVA INCLUS !

Pour Commandes Téléphoniques
Appelez 1944.12.68.27.11.72
Lund-Vend 10H A 20H00
Samedi Et Dimanche
11H00 A 17H00
Pour commandes par fax :
1944.12.68.27.11.73

ENVOYER A /

PREMIER MAIL ORDER Dept.
ACON02
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon

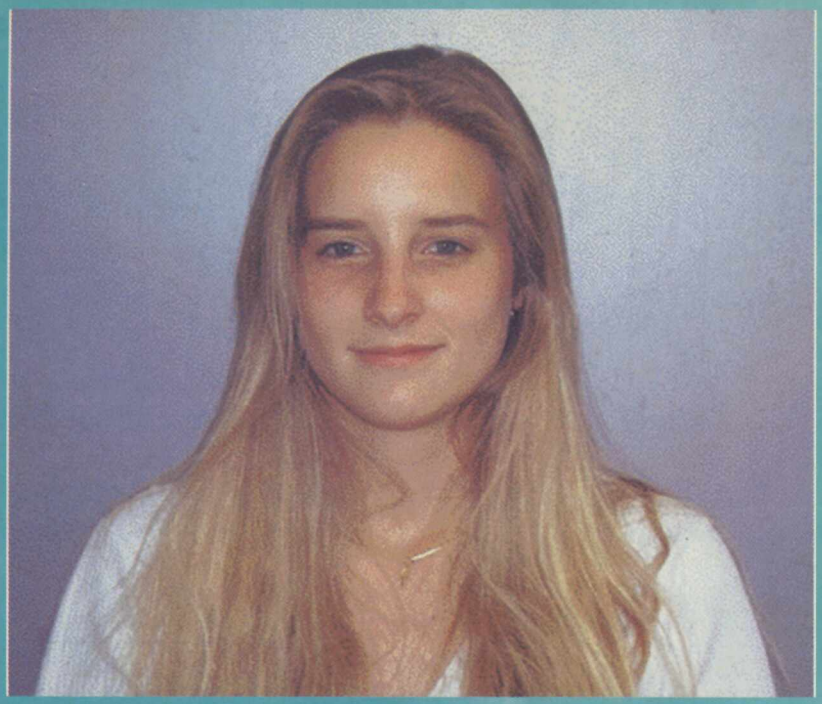
TITRES

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL ☐

TOTAL ☐

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

PC 3.5 ☐ CDROM ☐ AMIGA ☐ A1200 ☐ CD32 ☐ ST ☐



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

Non c'est pas vrai, je rêve ; quoi ? Jérôme a la ferme intention de s'acheter une superbe voiture, allez deviner laquelle, c'est une blague !! Sur cet événement tant inattendu, soyons certains que Jérônimo posera bien évidemment la mention «presse» sur son pare-brise afin d'éviter de payer les stationnements, à quoi bon changer les bonnes habitudes, et pourra désormais aller acheter les sandwichs pour tout le monde avec sa nouvelle tuture, alors content ? En outre, Anna apprend beaucoup de choses, chez AC, indispensables à sa vie quotidienne ; en effet, elle connaît enfin les numéros de la rédac' par coeur. Et tenez vous bien, elle tape au clavier avec l'aide de ses deux doigts et demi, à quand le troisième ? Allez continue t'es dans la bonne voie !! En ce qui concerne Daniel, il se dit As du bricolage, foutaise, il a prétexté qu'il ne pourrait pas réparer le moniteur car il était foutu. Il faut bien l'avouer, Daniel est doté d'une tchache sans précédents qu'il a du mal à contrôler. Et Cyril, est en train de nous concocter un petit dossier concernant les CD ROM X, on sent un certain entrain et une grande motivation venant de lui. Soyez-en sûr, il y mettra du coeur à l'ouvrage ! Enfin, décidera-t-il de concrétiser ou nous fera-t-il part de son expérience personnelle ? C'est à voir. Aussi, sachez que Gérard est allé en Angleterre pour deux raisons : la première, c'est bien évidemment de perfectionner son anglais ou plutôt charmer ces petites nordiques, et la deuxième pour acheter du caviar, s'il vous plaît ! Mais Gégé tu t'es pas trompé de pays par hasard. Bon allez on sait que t'es encore un peu Arménien sur les bords !! Ah non, Isabelle revient avec sa nouvelle trouvaille voulant s'acheter une 405, abandonnant sa superbe Lancia Y10 turbo injection avec essuie-glace neuf !! Mais manque de chance, la voiture n'a pas surmonté le contrôle technique pour cause de défaillance de la direction. C'est pas grave, elle est très jolie ta turbo crotte !! Enfin, Stéphane qui est un vilain garçon car le Père Noël ne lui a pas apporté de cadeaux. Tu sais, il ne faut pas être méchant sinon le Papa Noël ne viendra pas chez toi. Ca y est j'ai parlé de toi, t'es content, ah qu'est-ce qu'il ne faut pas faire !!! Pour finir, voilà un revenant qui nous arrive du grand nord : Damien, qui vous souhaite une bonne année et moi de même.

SEVERINE



DAMIEN

Tiens, que fais-je ici ? Qui a osé me sortir de mon igloo ?
Je dois certainement avoir une mission divine pour être dans mon petit rectangle. Hein ! Késako ! mais je ne suis pas seul. Bonjour toi qui me lis. Tiens, comme tu es là, je vais te parler un peu des jeux qui m'ont plus ce mois-ci. Il y a Road Kill, Tower Assault et Dream Web. Waouuuu !!! Les superbes voitures, mais c'est un véritable garage ici. Entre Imré qui roule en Ferrari, Cyril qui roule en Rolls et Jérôme qui roule sur l'or, je fais un peu tâche avec mon vélo... Je sais pas, mais je crois que j'ai oublié de te souhaiter une bonne année, alors bonne année ami(e)s lecteurs.



JEROME

On se fout de moi, mais les autocollants PRESSE ça aide drôlement pour les stationnements. A part ça, je tiens à lancer un appel concernant le nouveau CD-ROM X de Brigitte LAHAYE. En effet, alors que la société éditrice nous l'a envoyé, le CD aurait depuis mystérieu-sement disparu. Les indices convergent vers Cyril ou Gérard car ce sont eux qui se sont chargés de se le procurer. Alors que Cyril n'arrête pas de nous dire qu'il trouve bizarre que le CD ne soit pas encore arrivé - c'est lui qui réceptionne les nouveaux logiciels, Gérard quant à lui, nous dit toute la journée qu'au cours d'une conférence de presse, Brigitte l'aurait au moins regardé pendant 7 secondes. Alors d'après vous,



ANNA

Et oui ma chère Severine, je suis presque en train de te rattraper, j'en suis comme tu le dis à 2 doigts 1/2, c'est promis demain ça sera 3 et ainsi on sera à égalité. C'est chouette on pourra s'organiser un concours de rapidité entre nous, et l'arbitre sera notre chère professeur : j'ai nommé ISABELLE, qui en est à s'entrainer avec les doigts de pieds (c'est dur la perfection !)



DANIEL

«Garage Gaudin, j'écoute !!!»

Certes, pour le moniteur c'est râpé ! Voyez-vous le tube est mort, donc je ne peux rien faire. Mais allez donc expliquer ça à une femme. La technique à ses raisons sur lesquelles l'intelligence féminine bloque gravement (proverbe tamoule). Et je le prouve, avez-vous déjà vu une nana changer une roue de bagnole ? Non, ben moi non plus (c'est vachement trop technique)!!! En parlant de voiture, ami lecteur, ici tout le monde en change, même moi. On me propose de tester un Leclerc (le char pas le supermarché, tank affaire) pendant 10 mois. Mi-sceptique, mi-litaire j'ai accepté pour assurer ma vengeance. A moi d'écraser les casseroles flambantes neuves de la rédac', si je ne les raye pas avec mon fusil. Vous retrouverez donc mes tests news dans Bitos Magazine et ce dès le mois prochain.



STEPHANE

Il a quand même fallu attendre plus de quatre mois pour qu'enfin la belle Séverine daigne parler de moi. Ouf, c'est fait. Malgré ce que tu peux penser, le Père Noël m'a gâté : il m'a apporté tout plein de choses avec lesquelles je peux dorénavant m'amuser. Tu sais quoi ? je vais peut-être même m'acheter une voiture. Et non pas une voiture ordinaire, comme tous ces pichots qui roulent les cheveux au vent, avec la radio à donf et qui après viennent se plaindre parce qu'ils ont pété leur bagnole. La mienne sera incassable et je suis sûr de faire des jaloux. La marque : Majorette. Son poids : 45 grammes. Sa couleur : rouge. Et en prime pour le même prix une petite sirène sur le toit. Que demande le peuple. Ah oui, le petit garage qui va avec.



FABRICE

Intellectuel authentique de l'équipe (je voulais la qualifier d'inculte et de demeurée mais je suis déjà menacé de représailles), je n'en suis pas pour autant crispé du trouduc. D'ailleurs, je pourrais vous démontrer combien il est possible de faire un joli bébé et cependant bien rigoler dans la vie avec lui. En plus on ne fait pas les bébés avec le cerveau mais ne le dîtes pas aux autres. Donnez vous du bonheur ainsi qu'à ceux que vous aimez et mesurez bien la dimension politique, sociale, éconocomique et humaine du magazine : le monde Amiga c'est une partie du monde.



DIDIER

«Tiens, une nouvelle bouille !», vont s'exclamer les plus fidèles d'entre vous, et bien oui ! J'ai franchi le pas (SVP, pas celui-là), me voilà dans ce lieu de perdition et de luxure qu'est la rédaction d'Amiga-Concept, témoin, dès les premiers instants, des chantages les plus atroces. Je ne sais pas ce qu'il adviendra de ma personne, je vais néanmoins tenter de cohabiter avec les farfelus qui travaillent ici. Tiens, puisque j'y suis, j'en profite pour passer une annonce : j'ai fusillé mon vieux 500 alors pour ceux qui auraient un 1200 à me proposer (j'peux même l'échanger contre un chapi 50 que j'utilise plus, vroom, vroom !), téléphonez sur la ligne d'Imré !



ISABELLE

Non, je n'ai pas une Turbo Crotte, mais une très jolie tuture que tout le monde envie, avec en plus de très jolis enjoliveurs tous neufs. Devinez quoi, Jérôme et François se sont d'ailleurs amusés à me les enlever pour me faire croire qu'on me les avait volés. Mais, leur blague a foiré (merci Séverine d'avoir sans faire exprès vendu la mèche). En tous les cas, Julien (le dessinateur), je te hais ! Je la voulais ta 405 !!! Passons à autre chose... je tiens à vous informer qu'ayant été sage durant l'année 94, le Papa Noël m'a donné plein de cadeaux (pas comme pour certains dont je tairai le nom, n'est-ce-pas... CENSURE). A la prochaine, lors d'un prochain droit de réponse (une répétition ne fait pas de mal de temps en temps).

TOP 10 LECTEURS

Voilà votre classement des meilleurs jeux et on va vous expliquer comment vos coupons sont comptabilisés : c'est 12 pts pour un logiciel que vous sélectionnez en premier, 10 pts pour le 2ème, 9 pour le 3ème, 8 pour le 4ème et ainsi de suite... Pour cette fois, c'est Fabrice ELLAK (06) qui a gagné le jeu SIM ANT.

1 - CANNON FODDER (=) 355 pts
2 - SENSIBLE SOCCER (+1) 295 pts
3 - FLASHBACK (-1) 281 pts
4 - SKIDMARKS (+1) 227 pts
5 - ALIEN BREED 2 (+3) 153 pts
6 - SIERRA SOCCER (-2) 130 pts
7 - VROOM (=) 129 pts
8 - THEME PARK (-2) 122 pts
9 - THE SETTLERS (.) 119 pts
10- PINBALL FANTASY (-1) 113 pts



GERARD

Oh les petites Anglaises, et mêmes les grandes Anglaises, et même même les moyennes Anglaises, et même même même... Si elles n'existaient pas il faudrait les inventer (avec certes quelques retouches !!!). Pour le caviar, sache que ce n'est pas vraiment le pays. Ils n'ont pas encore inventé le pudding au caviar, la bière au caviar, la gelée de caviar, etc..., ça se saurait. Sinon, quoi dire d'autres; les rayons Amiga dans les magasins anglais sont toujours biens fournis, il pleut toujours autant à Londres, les voitures roulent toujours à gauche à Londres, les volants sont toujours à droite à Londres, les soldes de fin d'année sont toujours aussi importants à Londres, il y a toujours autant de tapettes à Londres.



IMRE

Après SKIDMARKS et SIERRA SOCCER... voilà t-y pas qu'à la rédaction on a tous été atteint par la SHADOW FIGHTER mania ! Les combats pleuvent de partout, le bruits des coups qui fouettent retenti à travers les 3000 m2 de locaux de la rédaction. Fabien et Fred, les deux compères toujours volontaires quand il s'agit de se mesurer à un nouveau jeu, n'en finissent pas de s'en recevoir plein la tronche : et encore, je dis pas, si c'était que dans le jeu, ça peut aller, mais ils remettent ça dès qu'ils finissent leurs parties... histoire de rappeler à l'autre qui est meilleur. décidément, pour calmer leur ardeur, faut toujours que je m'en mêle en les humiliant ! Allez, j'repards foutre la pâtée à Fred...

PSSSIT ! CA VOUS DIRAIT DE GAGNER UN JEU ?

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 :The Games, Brutal Foot, Wizkid, Ralph, Robosport, Open Golf, Famille Adams, Morph, Sim Ant, Moktar, F29, Arme Fatale, 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 sélectionné. 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 :. . . . . .
(à choisir en page «d'ABONNEMENT»)

TEST A1200

Virgin

PLATE-FORMES			
4 Disks	A1200		
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK	1 Joueur		
DISPO	ANG		
SAUVEGARDE	NON		
CHARGEMENT	MOYEN		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	80
ANIMATION	73
MUSIQUE	78
BRUITAGE	68
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	83
ADAPTATION	35
ORIGINALITE	80

AMIGA CONCEPT 81%

COMBINES

Durant la phase du «cimetière des éléphants», ne vous laissez pas bloquer par quelques rochers, une petite roulade et voici la voie libre.Le niveau des gnous est le plus ardu, en raison d'une jouabilité hasardeuse. Le moyen le plus prudent de s'en débarrasser consiste à éviter les bestiaux en bondissant, sans chercher à se faufiler entre eux.Dans «l'exil de Simba», ne jamais s'immobiliser en un point précis, les hyènes vous repèreraient aussitôt pour vous balancer des pierres.

DANS LE MEME GENRE
ALADDIN
BRIAN THE LION

LE ROI L



Simba vient rugir sur l'Amiga, mais comme Aladdingue, seul l'Amiga 1200 a bénéficié des faveurs dysniaises de Virgin. Cela en valait-il la haine des possesseurs de 500 ?



Une séance superbemen réalisée, mais la difficult l'étape vous fera voir rou

On se dit que si le jeu est au moins aussi joliment foutu que sur la SuperNes, ça peut déjà faire un «plateformes» vraiment très viable. Hélas pour nous, l'Amiga n'a rien de commun avec cette console, et question hardware ,il se rapprocherait plus de la Megadrive ; leurs 2 processeurs sont de la même famille. De telle sorte qu'on écope, après rapide retranscription, de tout le programme qui faisait la version Sega, graphismes y compris. Ne vous étonnez donc pas si, sur 1200, vous vous retrouvez jouant au ROI LION dans une fenêtre dont les volets seraient à moitié rabattus, avec des graphs tramés et délavés, et une jouabilité en dessous de tout soupçon. Mais avant d'en revenir au nerf des critiques, détaillons quelque peu la bête, qui est tout de même loin de ne présenter que des bavures.

UN AMOUR DE LION kING EN A DES ROUPETTES

Pour ceux qui n'auraient pas vu le D.A, le ROI LION est un mixte de «Bambi» et «le Livre de la Jungle» ; ou si vous préférez c'est un «Bambi» exotique ; ou encore le récit d'un lionceau, qui à force de courage et de persévérance ravirait à Tarzan le titre de seigneur de la jongle toutes catégories. Quoi qu'il en soit, ce n'est pas l'histoire d'un péquin ordinaire tel que vous-ou moi, qui ne serait promis à rien d'autre sur cette Terre qu'à gagner sa croûte.

L'idée de base du soft est ingénieuse (pour ce type de jeu), à savoir que votre progression influe sur la morphologie de Simba, et donc sur son maniement. En effet, le lionceau du départ s'aguerrit au fil de votre parcours, et passant par une puberté maladroitement léonine, finit, après la majeure partie des niveaux, par se transformer en bel et robuste lion. Cette croissance et cet apprentissage du héros en cours de partie auraient pu conférer à ce jeu platoïde un intérêt fréquemment renouvelé ; puisque c'était une méthode assez prometteuse d'entamer la routine, qui vaut bien souvent au genre l'étiquette de jeu mineur. Le personnage n'étant jamais vraiment le même, au fur et à mesure des étapes, et les tactiques de feinte, de combat, ou d'autres sortes changeant par la même occasion, on aurait ainsi pu se retrouver en face d'un jeu bien mieux à l'épreuve du temps que la moyenne.

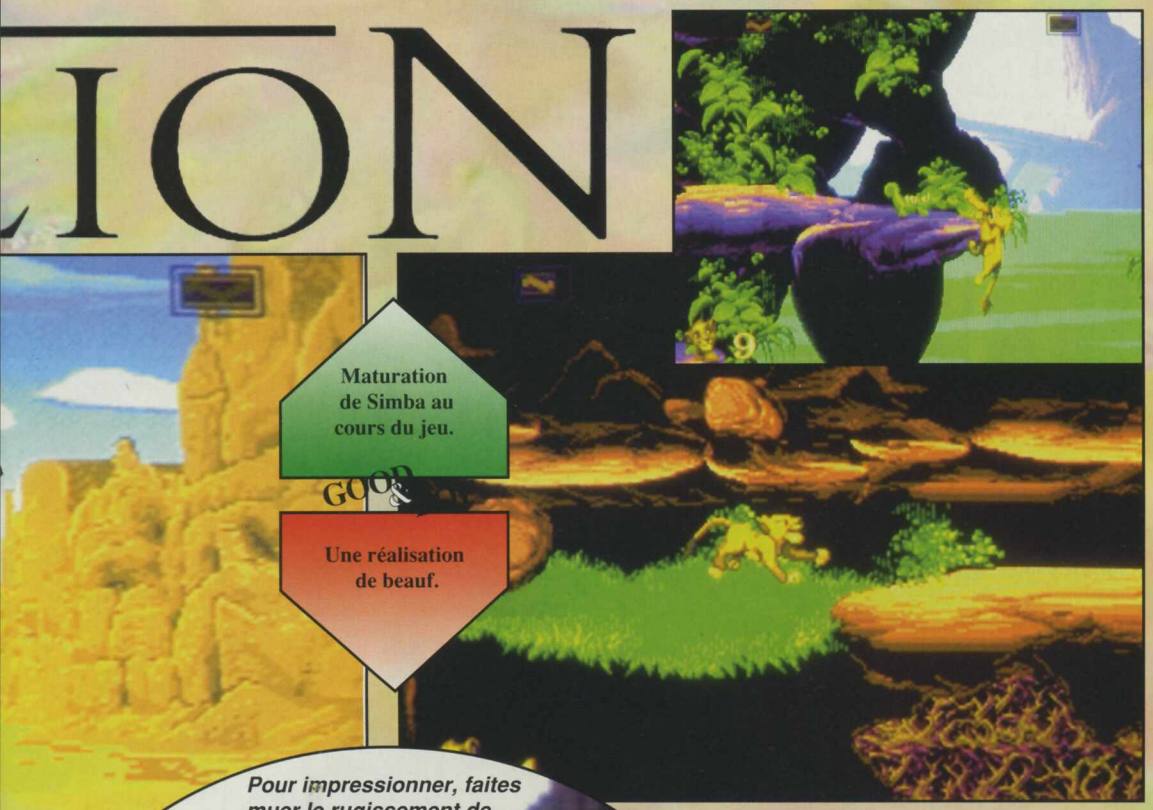


Mouvements du lionceau bien décomposés mais le scrolling n'est pas à la hauteur.

UNE REALISATION QUI FAIT MAL : Y'A DES GARS QUI CONNAISSENT PAS L'AGA.

Et ouais, LE ROI LION a beau rugir et se débattre comme il peut, il succombe facilement à une adaptation vulgaire qui n'arrive pas au niveau d'un bon soft Amiga 500. Les programmeurs, ou plutôt les adaptateurs, n'ont pas même réussi une transcription correcte de la version Megadrive. On retrouve, certes, la réaliste gestuelle

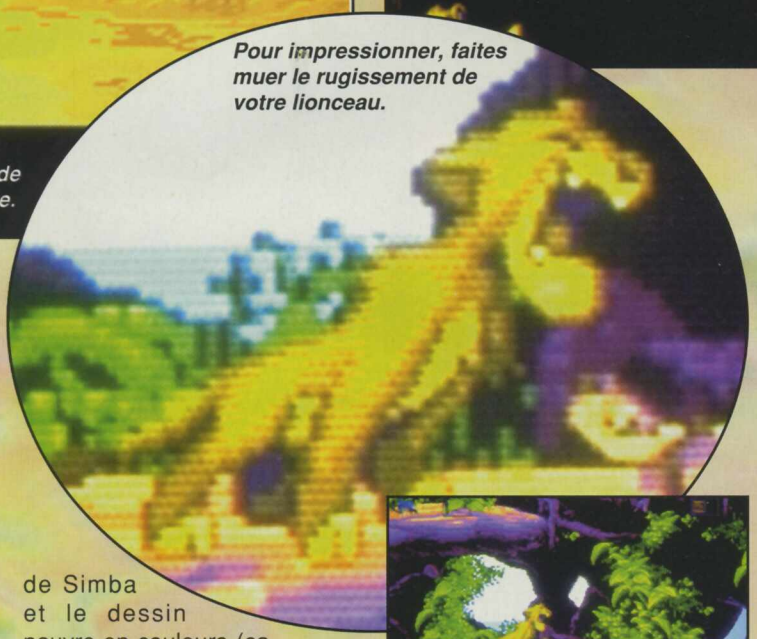
LION



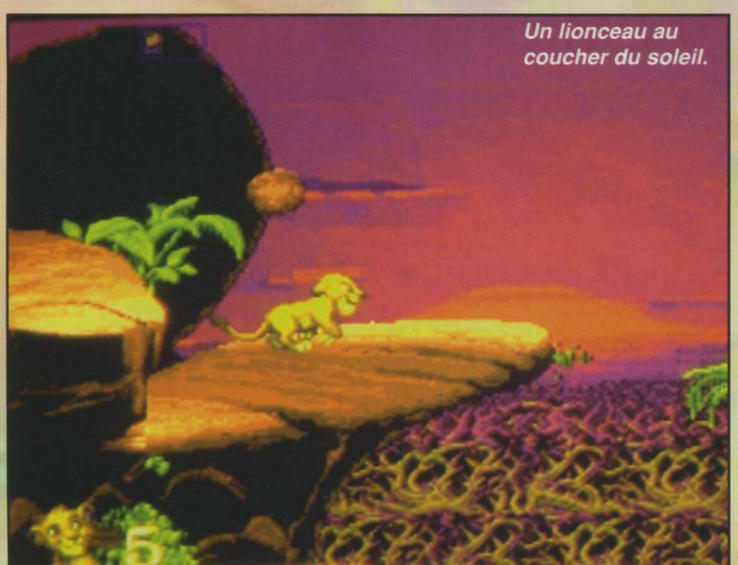
Maturation de Simba au cours du jeu.

Une réalisation de beauf.

Pour impressionner, faites muer le rugissement de votre lionceau.



de Simba et le dessin pauvre en couleurs (ça ouais, il l'ont gardé, ces pourris), mais le scrolling souffre parfois d'impardonnables ratés, alors que le 1200 est la machine qui sait scroller par excellence. En outre, le soft réitère une des petites erreurs d'ALADDIN, à savoir qu'il n'accepte aucune installation sur disque dur. Ce qui passait encore, vu la qualité d'ALADDIN, devient ici franchement couillonnant, d'autant plus que le jeu occupe 4 disquettes et que l'éditeur nous avertit gentiment dans la notice qu'il a dû sucrer certaines séquences de l'original, «à cause de limitations d'espace». Ca, c'est la «Fatality» qui vous achève. Qu'est ce qu'il faut comprendre, M'sieur Virgin ? Qu'il ne vous restait plus assez de disquettes en stock, et qu'en conséquence vous avez été dans l'impossibilité de fourrer une disquette de plus dans chaque exemplaire du ROI LION. Ou alors, les phases qui manquent à cette version feront-elles l'objet d'un prochain data-disk ? C'est obscur (tu parles ; à moindre coût, meilleure recette) et la seule certitude qui demeure c'est qu'au lieu des 10 séquences qui auraient dû constituer le soft, on n'en retrouve plus que 7. Et ouais, presqu'un tiers de jeu en



Un lionceau au coucher du soleil.



AVIS



Après l'avoir délicieusement apprécié au cinéma, voilà que notre cher et tendre Symba ressurgit sur nos Amiga. Toujours aussi intrépide, malicieux, même physique (bon à faire craquer les jeunes lionnes) et même rugissement ! Décidemment Virgin nous a bel et bien concocté une véritable copie du film. Ainsi, nous propose t-il une serie d'epreuves pour le moins dangeureuses à travers de magnifiques paysages confrontant le lionceau à de terribles ennemis que sont les hyènes et les insectes gluants par exemple. De plus, vous verrez au fil du jeu votre héros grandir, devenir un véritable roi des animaux, sa crinière deviendra plus touffue, ses pattes se feront massives et son petit cri deviendra un implacable rugissement à faire trembler ses adversaires !! Cependant, le personnage reste à mon goût peu facile à manier notamment par ses bonds et ses roulements difficilement contrôlables. Outre ce petit détail, je dirai tout simplement que ce jeu est superbement bien fait et mérite vraiment d'être classé parmi les chefs-d'oeuvres de son temps.

SEVERINE

moins, et tout ceci pour de mesquines (pour nous, pas pour eux) raisons d'économie. Et encore, si l'ablation nous avait débarrassés des phases les plus embarrassantes, si l'opération avait été judicieuse, en nous épurant LION KING de ses tares principales, de ses pires «injouabilités»... mais non. C'est ainsi que les moins acharnés (les mauvais plateformistes essentiellement) baisseront les bras dès le 3ème niveau, pour cause de difficulté irritante. Avouons néanmoins, à la décharge du soft, que cette course sans pitié (vue de face), où le pauvre Simba doit gambader entre les roches et les gnous, a le mérite de diversifier le jeu.



Cimetière d'éléphants...





LE LION, C'EST VIRGIN.

Ca crève les yeux, LE ROI LION ressemble fort à un abus de confiance envers les pauvres petits consommateurs Amigo, qui n'avaient pas vraiment besoin de ça en ce moment. Reprenez espoir, un jour viendra où l'Amiga sera synonyme d'opulence et de santé de fer ; ce jour-là, les éditeurs se battront pour y inaugurer leurs meilleurs concepts, et sera menacé de faillite le premier qui osera commercialiser le moindre programme bâclé sur Amiga. Ce jour-là, il fera nuit pour tous les autres (pas trop quand même ; la concurrence, c'est ce qu'il y a de mieux). Je fantasme, mais ça coûte rien, contrairement à LION KING, et j'en retire une bien meilleure satisfaction. Car, y'a pas à épiloguer longtemps, le jeu est très moyen sur tous les plans, l'originalité du départ (la maturation progressive de Simba) mal exploitée, et il ne peut représenter un achat indispensable qu'aux fanas du film qui n'auraient pas d'autres plates-formes à se mettre sous la dent ; un cas de force majeure en somme.

FRED



Quand vous arrêtez de jopuer un instant, Simba se met à s'amuser avec un papillon.



Le roi lion en fuite !



AVIS

La conversion des hits Disney sur micro devient décidément une manie. Après ALADDIN, auquel nous nous sommes fait un plaisir de jouer, Virgin débarque avec LE ROI LION. Et bah franchement, pas génial. Les graphismes sont à la hauteur, les musiques purement démentes, quant à l'intérêt, Disney ne fait jamais les choses à moitié. La maniabilité de votre lionceau est tout bonnement saccadée et c'est bien malheureux : comment voulez-vous passer la petite dizaine de tableaux si Symba est victime de la maladie de parkinson. Ses sauts deviennent incontrôlables et le scrolling diminue notablement lors de vos rencontres avec les hyènes et les vautours (cimetière des éléphants). Dans son ensemble, le jeu se laisse plus facilement regarder que jouer. La difficulté de certains niveaux étant telle (scène de la poursuite avec les gnous), que vous aurez vite fait d'abandonner. le manque de sauvegarde y contribue largement. Dommage, car Virgin tenait entre ses mains une véritable bombe.

STEPHANE

L'AMIGA TIRE SON EPINGLE DU JEU

Et ouais, si LION KING a souffert sur Amiga d'un portage branlant, le PC non plus n'a pas été épargné et l'on retrouve sur ce micro les mêmes failles qui esquintent notre version : décoloration des graphs eu égard aux capacités du support, scrolling douteux, et rachitisme de l'ambiance. Tout ça pour vous dire que si notre LION KING fait pâle figure à coté de son homologue sur Super Nintendo, on a pour une fois été mis sur un pied d'égalité (même si c'est un pied-bot) avec les PCides. Et je crois qu'une telle clémence de la part de monsieur Virgin mérite un soupir de soulagement. Les PCides savent maintenant ce qu'est une conversion bâtarde.

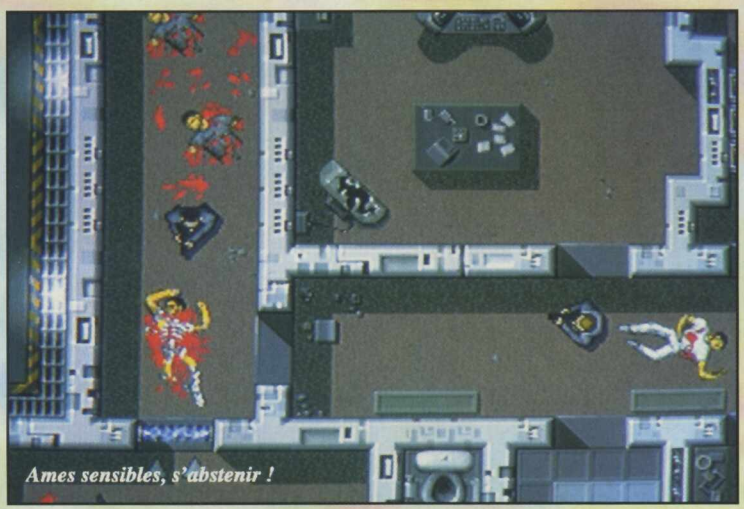
ALIEN BREED TOWER ASSAULT

TEST CD 32

TEAM 17



On connaissait les possibilités de la CD32, mais jusqu'à présent aucun éditeur ne nous avait donné les moyens de les vérifier. Dorénavant, c'est fait : merci Team 17, mais que de louanges n'ont-ils pas déjà reçu.



Ames sensibles, s'abstenir !

ALIEN BREED TOWER ASSAULT déménageait déjà sur Amiga 1200. Sur CD32, ce n'est plus du déménagement, c'est de l'expropriation forcée, et je pèse bien le sens de mes mots. Des adaptations d'une telle facture ne se pondent pas du jour au lendemain, entre 2h et 4h du mat' dans les chiottes. Ce jeu atteint l'Annapurna et Maurice Herzog (aventurier du milieu du XX ème Siècle) ne nous le démentira pas. Ce qui m'amène à tant d'admiration, laissant de côté mes velléités primaires, reste sans doute l'intro. Un peu plus de sept minutes de grand spectacle, animé comme si vous y étiez, un film, quoi. Qui a dit un jour que la CD32 ne pourrait pas rivaliser avec ses concurrentes nippones, néerlandaises, ou américaines ? Nous, peut-être, dans le feu de l'action, après le test d'un jeu bidon, comme il y en tant sur CD32. Mais là, en mon âme et conscience, nous avons enfin réaliser ce que pouvait donner une exploitation quasi maximale des capacités de la console. Des perspectives enchanterresses sont à prévoir dans un avenir prochain. Arrêtons la polémique et passons à une description plus objective du jeu. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu, la référence des jeux d'action / arcade. La musique (chaotique à souhait), les bruitages (à vous donner des frissons dans le dos), les couleurs (256 et j'en oublie certainement), l'intérêt même CD une version d'ALIEN BREED II. L'intérêt est quasiment identique mais le niveau de difficulté a été accru. Vous devez bien entendu tirer sur tout ce qui bouge, mais prenez gare à vos AMMO (ou munitions dans la langue de Molière). Ramassez tout ce qui traîne, et avec le flouze récolté achetez (uniquement dans les niveaux intérieurs) de nouvelles armes, armures ou trucs en tous genres. Pour sûr, qu'avec un jeu d'un tel acabit, votre console ne restera pas dans l'ombre. CD32, à suivre...





A droite où à gauche : descente aux enfers assurée !

STEPHANE

GOOD & BOF

L'intro est géantissime.

Bruitage défaillant pour un joueur en mode 2 joueurs



AVIS

Si vous êtes inconditionnel du film Alien et du jeu Alien Breed, cette nouvelle mouture a vraiment de quoi vous prendre aux tripes. D'abord l'intro de 7 minutes vous montre ce qu'est un scénario de jeu, ensuite la violence et le réalisme de certains cadavres peuvent vous laisser sans voix. De toute façon, dans l'espace on ne vous entend pas... L'animation, les graphismes et l'ambiance sonore sont carrément déments et sa durée de vie vous promet de longues nuits cauchemardesques.

DAMIEN

ACTION / ARCADE			
1 CD		CD 32	
/		/	
JOYPAD		1 - 2 Joueurs	
DISPO		ANG	
SAUVEGARDE		Password	
CHARGEMENT		Excellent	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	90
ANIMATION	87
MUSIQUE	91
BRUITAGE	90
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	92

INTRO	96
ADAPTATION	91

AMIGA CONCEPT 93%

COMBINES

- Les plans des niveaux que vous explorez n'apparaissent qu'une seule fois, alors mémorisez les bien car ils sont souvent complexes et labyrinthique.
- Lors de vos excursions à l'extérieur, vous traverserez des champs minés. Déclenchez-en certains pour accéder à des objets ou à des passages.
- Chaque niveau possède sa mission (à relever à chaque passage au niveau supérieur), essayez de la compléter. Toute fois si vous n'y arrivez pas, vous ne serez pas bloqué car il existe de nombreuses issues.
- Une vie supplémentaire se trouve en bas à droite du premier tableau.

DANS LE MEME GENRE
ALIEN BREED
CHAOS ENGINE

TEST AMIGA

Virgin

ACTION			
3 Disks		1Mo	
NON-INSTALLABLE			
SOURIS		1 Joueur	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	72
ANIMATION	85
MUSIQUE	86
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	95
DUREE DE VIE	80

MANIABILITE	89
SENSATION	79

AMIGA CONCEPT 80%

COMBINES

- Ne manoeuvrez qu'aux premiers niveaux avec votre troupe entière ; n'hésitez pas, dès que ça rifle fort, à vous organiser 2 voire 3 commandos.
- Les tanks et les bazookas sont de vrais crétins : planquez-vous derrière les batiments, ils se chargeront de les détruire et avec un peu de chance (s'ils sont assez près), ils clamseront dans la déflagration.
- Vos véhicules sont toujours fragiles. Arrangez-vous pour faire place nette de tous dangers explosifs, avant de prendre le volant.

DANS LE MEME GENRE
CANNON FODDER
COMMANDO

CANNON FODDER II



Cannon Fodder sur Amiga a été pour moi le pendant de Commando sur Commodore 64 ; autrement dit un monstre de militarisme ludique capable de vous maintenir des heures durant, sans débander, à votre joystick ou souricette.





La première question qui nous envahit alors est de savoir si la séquelle d'une telle référence saura renouveler l'exploit bandatif ; ou si elle se contentera, à l'inverse, d'endormir le joueur sur les lauriers de son prédécesseur. Vous l'aurez deviné, d'ordinaire, on profite de ses lauriers, et de but en blanc, sachez que CANNON FODDER 2 n'est déjà pas bien extraordinaire à ce niveau-là. Evidemment les inconditionnels de l'original y trouveront leur compte, mais ce chapitre ne récidive pas la claque que nous avait infligée Sensible Software avec Cannon Fodder, premier du nom.

UNE HISTOIRE COUSUE DE FILS ROUGES ET BARBELES

Inutile de vous l'argumenter, le point d'orgue d'un tel soft ne réside pas vraiment dans l'intrigue loufoque qu'il présente. Pour la petite histoire, apprenez quand même que ce nouveau Cannon Fodder met en scène les rescapés du premier épisode, qui ayant décidé de quitter l'Armée pour un mercenariat un peu plus lucratif, se retrouvent au Prôche-Orient, aux gages du plus offrant. Ces petits bouts de chair à mitrailles ont enfin compris que leur mère patrie les exploitait indignement, et qu'ils pouvaient se faire trouer la peau pour des sommes hautement plus respectables. De plus, ils faisaient de la sorte marcher le commerce extérieur en y apportant un précieux savoir-faire, tout en exhibant patriotiquement le professionalisme de leur Armée et en apportant leur secours à une fraction du Tiers-Monde. Nul doute n'était à cultiver, ces p'tits casqués avaient fait le bon choix. Il





AVIS

CANNON FODDER 2 est la suite excellente d'un jeu fabuleux. Sensible frappe fort, tout le jeu a été retravaillé. CF2, en lui-même, garde le même concept. Le plaisir qu'ils ont pu nous faire connaître avec le premier volet est toujours présent. On est loin d'être déçu ! La diversité des tableaux, la présence d'un scénario et les améliorations techniques lui octroient une ergonomie et une durée de vie exemplaires. Même la petite touche de Sensible ne manque pas à l'appel : la musique - que dis-je - la chanson d'introduction est vraiment soignée, comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. CF2 constitue véritablement un superbe investissement.

FARID









restait maintenant à savoir si le choix allait s'avérer payant, très brouzouffant, ou même gargantuesquementrichissant (j'm'entraîne pour le mot le plus long). Et le pèze tomba : au début, leurs missions relevaient plus de l'amateurisme, mais les Sultans et princes pétroliers les payaient au même prix qu'ils auraient payé Lawrence d'Arabie. Tant mieux, mais tandis que leurs objectifs se corsaient progressivement,



Dans l'espace, gâre aux extra-terrestres

un autre péril, bien plus piquant, les attendait au coin d'une guerilla : ils allaient se faire rapter par de petits hommes verdâtres. Ouais, des E.T, et ceux-ci, encore moins scrupuleux que votre ancienne patrie, se proposent d'étudier votre performance combattive sur 2 aires bien distinctes ; le Moyen-Age, et le Chicago de la Prohibition. Heureusement pour vous, ces créatures ont leurs rebelles, et ces derniers ont disséminé, à votre intention, diverses armes explosives qui feront la différence.





Pensez à séparer vos coéquipiés pour qu'il y ait moins de dégâts.

DIS, POURQUOI ON EN A FAIT UNE SUITE ? TAIS-TOI ET COMPTE.

Sensible Software se serait-il pris au jeu, et serait-il devenu une troupe de simples mercenaires ? C'est la seconde question qui s'impose après avoir un tant soit peu jouer à CANNON FODDER 2. Certainement, ce jeu est une sympathique production pour l'Amiga 500, probablement on se réjouit de manoeuvrer à nouveau cette escouade de gus beaux-tireurs, cependant rien n'y fait, une cartouche nous reste en travers de la gorge. En effet, où est passée l'originalité, l'incongruïté qui caractérisaient le premier tome ? On se retrouve en face d'une simple réédition, presqu'une paraphrase de la formule précédente, sans la moindre amélioration, sans la plus petite trouvaille supplémentaire. Les graphismes ont peut-être changé, on a droit à plus de véhicules (chars, bêliers à moteur, hélicos rétros), nos troubades voyagent à travers trois époques plus un complexe extraterrestre, et les musiques d'accompagnement du jeu ont subi certaines variations amusantes ; néanmoins on cherche en vain l'innovation qui ferait du soft un véritable CANNON FODDER 2, et non pas stupidement un pauvre data-disk. Et Satan sait si j'ai cherché, c'est même la seule obsession qui m'ait fait terminer le soft. Ca, de l'obsession, il vous en faudra pour venir à bout de la 24ème mission : c'est bien simple si CF se pimentait gravement vers le 8ème round, c'est dès le 3ème qu'il faudra ici sortir la grosse artillerie. C'est d'autant plus dommage, que les graphismes du premier CF me semblaient plus chiadés et moins ternes que ce data-disk, euh pardon cette séquelle. Enfin, si l'envie vous dit... c'est vrai que la jouabilité est toujours aussi explosive, et en prime, la chanson d'introduction, bien qu'entièrement différente, s'avère tout aussi bonne que l'originale.

FRED

AVIS



Pour ceux qui n'auraient pas vu la preview du n°10, sachez que le deuxième volet apporte un scénario complètement différent. Vos pauvres soldats sont maintenant prisonniers d'une race d'invidus qui ne nous est pas très familière. En effet, ce sont des extra-terrestres qui vous ont kidnappé et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils n'aiment guère rigoler avec vous. Non, ce sont de gros vilains qui décident d'ailleurs de vous expédier dans plusieurs endroits insolites, grâce à leur fabuleuse machine à remonter le temps. Fini la brousse, maintenant vous irez faire un p'tit détour du côté des chevaliers de l'époque médiévale ou encore dans l'espace avec ces extra-terrestres complètement débiles. En tous cas, bonne nouvelle, les ennemis sont bien plus rusés et les nouveaux décors sont réussis. Je vous conseille vivement de lire le test de FRED et surtout de vous procurer cette fameuse suite de CANNON FODDER.

SEBASTIEN

TEST AGA

BLOO

MICROPROSE

ROLE / AVENTURE			
12 Disks		2Mo	
INSTALLABLE		9 Mo	
SOURIS		1 Joueur	
FEVRIER 95		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	92
ANIMATION	76
MUSIQUE	89
BRUITAGE	/
PRISE EN MAIN	55
DIFFICULTE	92
DUREE DE VIE	90

ORIGINALITE	90
ERGONOMIE	65

AMIGA CONCEPT 87%

COMBINES

- Bien lire la doc' avant de vous plonger dans l'intrigue, c'est déjà assez dur avec alors si vous vous en passez ça risque d'être un chouïa trop complexe !
- Rendez-vous à l'Abyss pour faire des connaissances plutôt bénéfiques pour la suite (même si vous devez payer un petit quelque chose)
- Quand vous arrivez à un stade où vous ne pouvez plus lutter contre votre soif sanguine, dépêchez-vous de trouver un type pas trop clair, c'est toujours mieux qu'un mioche, vous en limiterez les dégâts sur votre humanité !

DANS LE MEME GENRE
BENEATH OF STEEL SKY
ISHAR III



En voyant sur le package américain une interdiction aux moins de 18 ans, je me suis dis tout de suite que ce soft m'était destiné. Je me suis infiltré discrètement dans le bureau d'Imré, qu'il avait laissé ouvert par inadvertance, et je me suis tout de suite plongé dans BLOODNET avant que des charognards commencent à tourner autour.



QUAND L'AVENTURE SE TRANSFORME EN JDR

Comme j'avais déjà aperçu quelques images de la version PC, j'ai immédiatement pensé qu'il s'agissait d'un jeu d'aventure. Là, j'avoue que j'ai très vite déchanté. Il a suffi que je lise la doc' pour que je me rende compte que BLOODNET tournait au jdr très facilement. Un je ne sais trop combien nombre de caractéristiques, des armes à profusion, une liberté de mouvement jamais vue dans l'aventure classique... C'en était trop pour moi ! Et puis finalement l'histoire est tellement originale que je me suis laissé entraîner, mon esprit s'est échappé lentement, sans que je puisse lutter, pour finalement se retrouver dans un monde plus qu'étrange...

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

Les amateurs de fantastique et de science fiction vont être réconciliés. Votre personnage, Ransom Stark, est un ancien employé de la Transtech, contaminé par l'univers virtuel (le WEB), dans lequel il travaillait tous les jours. Il ne réussissait plus à distinguer le vrai du faux (syndrome de Hopkins-Brie), enfin en bref on nous avait encore mis dans la peau d'un looser. Au bord de craquer, une femme lui a sauvé la vie en lui enfichant dans la boîte crânienne un implant neural. Ransom avait repris le train-train quotidien, il en avait même profité pour changer de job (il free-lançait un peu tout ce qui bougeait), mais comme tout looser qui se respecte, chez son dernier client en date, il s'est vite rendu compte que celui-ci n'était qu'un vil suçeur de sang. Lorsqu'il a senti des canines sur son cou, il s'est douté de quelque chose. Stark se retrouve avec un sursis, dont il ne connaît d'ailleurs pas le délai, grâce à son implant, avant de sombrer dans le vampirisme le plus total. Pour guider vos actes, vous disposez d'un indicateur d'humanité, qui descendra dès que vous ferez de vilaines choses (tuer les innocents comme les enfants, les vierges...) et par manque de bol vous êtes condamné à la perdre plus ou moins rapidement. Comme tous les vampires, vous ressentez un besoin de sang frais, et moins vous en consommerez, plus votre soif se fera sentir (vous disposez également d'un indicateur - de couleur rouge !). Si vous ne vous décidez pas à piquoûsez une malheureuse victime, c'est vous qui y passerez. Attention je n'ai pas dit non plus qu'il fallait jouer à l'éternel

AVIS

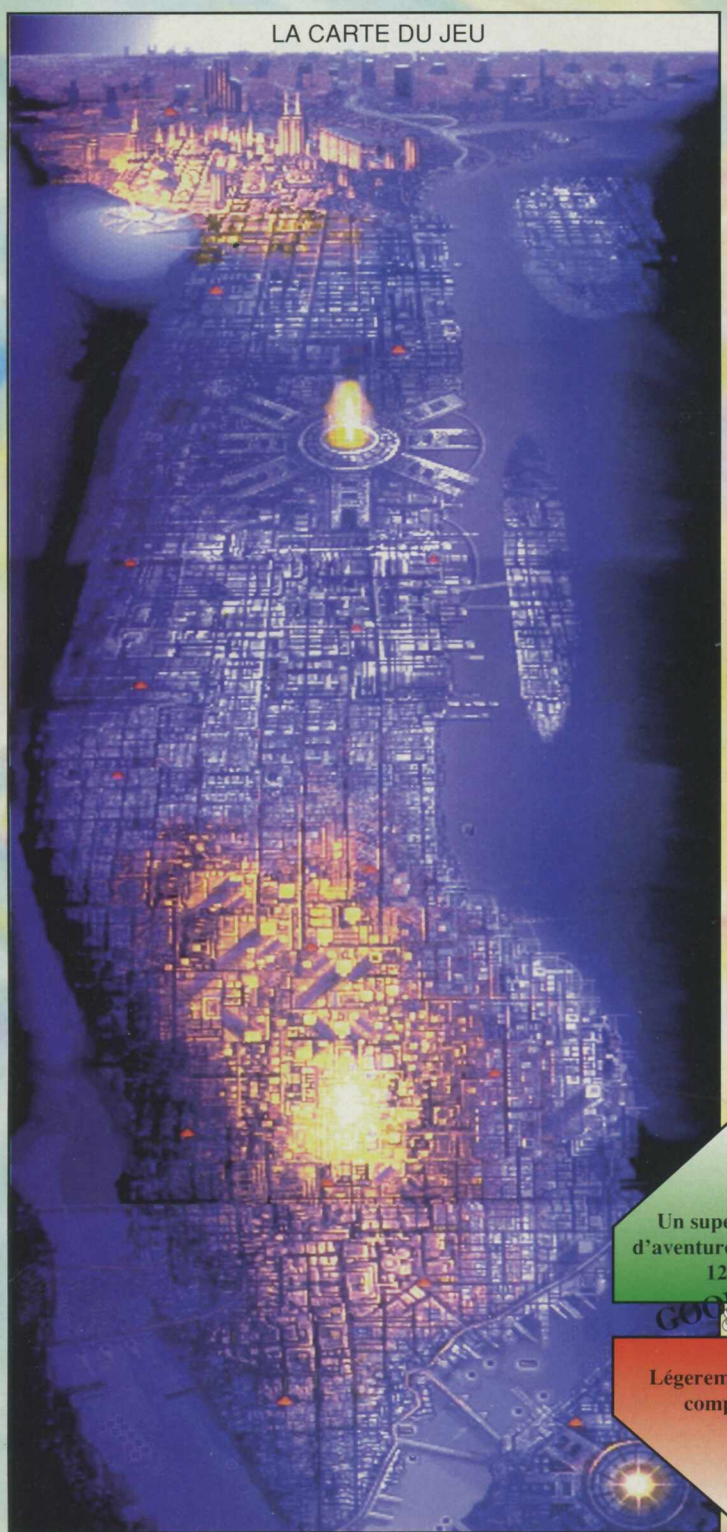


Je croyais BENEATH leader sur son terrain, mais c'était sans compter sur BLOODNET. Les graphiques sont bien plus beaux (256 couleurs contre 32 pour le premier), les musiques qui accompagnent les différents écrans sont entraî-nantes au possible et j'avoue que le fait d'être un vampire suçant le sang des jeunes filles pubères n'est pas pour me déplaire. L'intrigue est certes un peu complexe, et surtout un petit peu en an-glais, mais ça ne nuit nullement à la qualité du jeu. Faut dire que c'est du MICROPROSE et qu'en général c'est pas souvent de la daube ce qu'ils nous pondent. Bon, si vous n'êtes pas fana d'anticipation, l'ambiance cy-béro-vampiro-punko draculesque risque de vous refroidir un tant soit peu. Si vous avez trouvé nul «Entretien avec un Vampire», achetez BloodNet ça vous réconciliera avec les bêtes humaines aux dents longues qui détestent l'ail, le soleil et les pieux en plein coeur.

DANIEL

ODNET

LA CARTE DU JEU

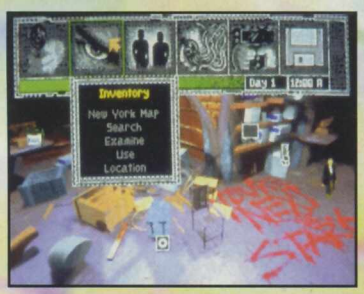


assoiffé, parce que dans ce cas là, le temps de trois prises de sang vous vous retrouverez à jouer éternellement le rôle d'un Dracula des faubourgs !

SANG INTERDIT POUR LES NON INI(SCIES)

Y va y en avoir du boulot. Se débarrasser des chauves-souris des villes ça va pas être une mince affaire. Regardez la carte et vous comprendrez mieux de quoi je veux parler (tous les petits triangles rouges représentent plusieurs lieux potentiellement visitables). Autant vous dire que pour cette tâche, il va falloir partir à la quête de volontaires pour une chasse au vampire. Comme si l'aire de jeu n'était pas suffisamment grande, on peut également aller se balader dans le cyber-monde (il ressemble d'ailleurs étrangement à celui de BENEATH, à moins que ce soit le contraire). Vous ne serez pas de trop avec vos 6 personnages. C'est là qu'on se rapproche dangereusement du jeu de rôle, parce que si vous ne jouez véritablement que le héros, vous pouvez intervenir directement sur le comportement de vos compagnons. Vous gérerez leur inventaire, demanderez des conseils, et lors des combats ils vous obéiront au doigt et à l'oeil. C'est bien là qu'il y a un problème. On se retrouve avec un jeu à l'odeur de jeu de rôle mais avec la forme d'un classique jeu d'aventure : c'est pourquoi vous risquerez d'avoir quelques sérieuses prises de bec avec l'interface, sauf si vous êtes un vrai forcené des jdr micro. Pour arranger le tout, les icones sont tellement bien dessinés, qu'à moins d'y avoir déjà passé des heures, on se perd totalement dans la vase des actions disponibles (plutôt gênant lors d'un combat !). Que ce soit bien clair, je ne mets en garde que ceux qui pensent avoir l'étoffe d'un héros, et surtout ceux qui pensaient qu'il ne s'agissait que d'un habituel jeu d'aventure à la KING QUEST. Dommage pour eux, tant mieux pour les autres, c'est pas tous les jours qu'on a un jeu de cette profondeur.

FABIEN





AVIS

Pour certains, Microprose aura combler les attentes des jeunes explorateurs en herbe. Pour d'autres, BLOODNET ne restera pas dans les annales. Au point de vue personnel, je me situerai plus dans la seconde catégorie. Malgré des graphismes assez surprenants et une musique indéniablement peaufinée, l'intérêt du jeu reste pour moi une énigme. De plus, le tout est en anglais ce qui n'arrange personne (si ce ne sont les anglais eux-mêmes). Certaines phases du jeu conservent un mystère que les plus grands mages mondiaux ne découvriront jamais : dans ce même registre, il est intéressant de voir la scène du cyberspace où défilent des figures géométriques à structure bizaroïdale. Je suis ouvert à toutes propositions m'expliquant les énigmes de BLOODNET. D'ici là, je laisse de côté ce jeu.

STEPHANE

GOOD & BOF

Un superbe jeu d'aventure / rôle sur 1200

Légerement trop complexe

Les meilleurs logiciels du DP au meilleur prix

Loisirs

3 disquettes pour 49 francs
6 disquettes pour 89 francs
10 disquettes pour 119 francs
20 disquettes pour 199 francs

= 1 disquette
= 2 disquettes

Jeux ACTION

CYBERTECH
Il faut tuer tout ce qui bouge, un jeu du style du génial Alien Breed
Amiga 1200 uniquement.

PACMAN DELUXE
Le plus cool de tous les Pacmans bonus variés, musiques sympas.
Amiga 500 (1Mo), 500+, 600.

DELUXE GALAGA
Un des meilleurs shoot'em up les ennemis arrivent de partout.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

Dr STRANGE
Les blobs craignent les coups de pioche. Le gros délire du mois.
Amiga 600 et 1200.

TRICK OR TREAT
Un des premiers jeux en mapping trouvez et tuez votre adversaire.
Amiga 1200 uniquement.



ROAD TO HELL
Une sanglante course de voitures équipées d'armes et d'accessoires.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ZOMBIE APPOC II
Pas la peine de réfléchir, tous ce qui apparaît doit mourir.
Amiga 1200 uniquement.



HELLZONE 1 et 2
Ce shoot'em up n'est pas tout nouveau mais il est super génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SEVEN TILES
Un jeu de football où tous les coups sont permis pour l'emporter
Amiga 500 (1Mo) et 500+.

HYPERDRIVE
Seuls vos réflexes pourront vous permettre d'éviter les obstacles.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

CAFEINE FREE
Des centaines d'ennemis arrivent en tirant dans tous les sens.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

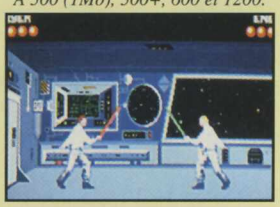
NO MORE YAMS
Les beaux jeux de BoulderDash ont encore beaucoup d'amateurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SENSIBLE MASSACRE
Un gardien protège ses buts en lançant des ballons explosifs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

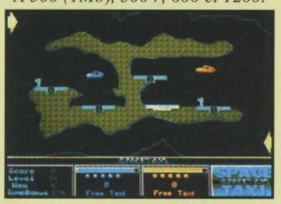
TANK ATTACK
Deux joueurs s'affrontent à bord de chars dans des labyrinthes.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SOLO ASSAULT
La guerre des étoiles, comme si vous y étiez, tout y est, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



INSECTOIDS
Les extra-terrestres attaquent en nuées de centaines de vaisseaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SPACE TAXI
Il faut manier son taxi à la perfection pour ne pas se planter.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



MOOSE DRIVE
Une superbe course de voitures en vue de dessus comme Supersprint.
Amiga 500+, 600 et 1200.

EVIL INSECT
A la manière de Space Invaders mais avec des moustiques partout.
Amiga 1200 uniquement.

BAZZA RUNT
Un jeu de plates-formes sympa avec des graphismes très colorés.
Amiga 1200 uniquement.

PERPETUAL CRAZE
Deux combattants s'affrontent dans ce superbe jeu de baston.
Amiga 1200 uniquement.

INTACT
Un très beau shoot'em up avec des armes très destructrices.
Amiga 500 (1 Mo) et 600.

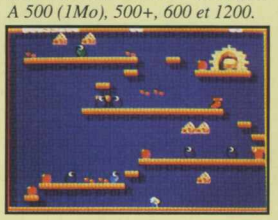
MEGABALL 3
Le plus génial de tous les casses-briques avec des bonus délirants.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

CYBERNETIX
Un shoot en scrolling horizontal très rapide avec de beaux graphs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ROCKET Z
Des superbes graphismes, il faut détruire son adversaire le premier.
Amiga 1200 uniquement.

HAPPY MONSTER
Un très beau jeu de plates-formes bien réalisé et très marrant.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



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

Jeux RÉFLEXION

BOOMFINDER 1
Le personnage doit sortir de plus de 80 niveaux, génial, superbe.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

BOOMFINDER 2
Aussi bien que le premier mais en AGA avec d'autres énigmes.
Amiga 1200 uniquement.

JELLY QUEST
Jelly doit passer une seule fois sur toutes les cases, beaux graphs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ARTILLERUS 2
Une bataille géniale, choisissez l'angle, la force, l'obus et tirez.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

MALÉDICTION
Un jeu de rôle en français avec de beaux graphismes, superbe.
Amiga 1200 uniquement.



EQUALITY
Plein de pièces traînent sur l'écran, rassemblez les, bon jeu.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

KNOTTY
Un jeu de taquin, il faut reformer des images en déplaçant les carrés
Amiga 1200 uniquement.



SQUIGS
Un Coloris 100 fois mieux avec des pièces aux effets surprenants.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

EXCELLENT CARDS
Plusieurs jeux de cartes en solitaire, une bonne disquette.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

SLIDE IT 2
Il faut rassembler les pièces identiques en évitant les pièges.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

FUNTRIS
Un Tètris hanté par des génies qui s'amusent à faire des farces.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

MS BROWSTONE
Un jeu du style de BoulderDash avec plus de réflexion, très rapide.
Amiga 1200 uniquement.

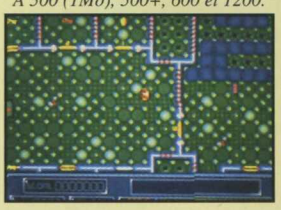
POLYMORF
Rassemblez les cailloux de même couleur, beaux et très intéressant.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

TOOBZ
Il faut aiguiller les boules de la bonne couleur dans les bons trous.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

18 Th HOLE
Un bon jeu de golf avec de bons graphismes, génial à plusieurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

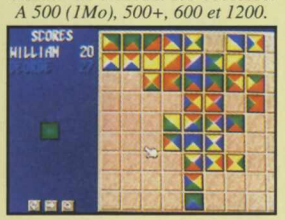
TETRIS PRO
Un superbe Tétris avec des pièces bonus aux effets inatendus.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

GAMMA ZONE
Il faut trouver les clefs pour ouvrir toutes les portes de chaque niveau.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



Dr MARIO
Un excellent jeu comme Coloris avec des modifications marrantes.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

PYRAMID GAMES
Il faut poser des pièces sur un damier en unissant les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



PSYCHOSQUARES
Si vous aimez les jeux de stratégie ne ratez pas celui-là, il est très bon
Amiga 1200 uniquement.

PICK A BRICK
Un jeu du style du Mahjong avec des lois particulières, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

COGNITION
Il faut tourner des roues dentées pour faire coïncider des couleurs.
Amiga 500+, 600 et 1200.

PIÈGE
Un jeu d'aventure en français avec un scénario explosif, bien.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

KLAKTRIX
Le meilleur de nos jeux de Coloris les graphismes sont excellents.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

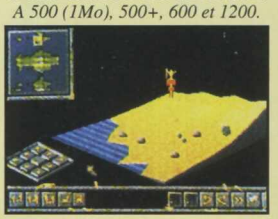
GNU CHESS
Le meilleur jeu d'échecs du DP pour novice ou joueur confirmé.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

BRAIN DAMAGE
Il faut reconstituer une figure en faisant glisser les pièces.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

TETRIS PLUS
Un Tétris tout simple qui n'a rien de spécial mais qui nous plaît bien
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

THE SHEPHERD
Un jeu du style de Populous mais il faut éliminer son adversaire.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



DRAGON TILES
Le plus beau jeu de Mahjong plus de 15 dispositions de pièces.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

Retrouvez tous nos meilleurs logiciels sur minitel en tapant le

3615 SPIDER

Bon pour un cadeau

Pour toute commande supérieure à 200 frs joignez ce bon pour recevoir en cadeau un

Tapis de souris calendrier 1995

UTILITAIRES

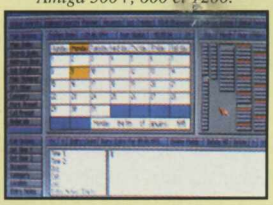
TEXT ENGINE 4.1
Le meilleur traitement de texte du DP, en anglais mais très simple.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

EASY CALC PLUS
Un tableur qui dispose de toutes les fonctions, anglais mais simple.
Amiga 500+, 600 et 1200.

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

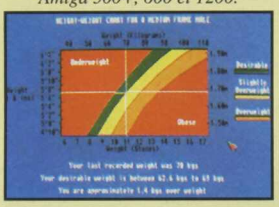
CONJUGUER
Un logiciel français qui conjugue tous les verbes à tous les temps.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

EPOCH MASTER
L'agenda qui manquait à l'Amiga fini les rendez-vous manqués.
Amiga 500+, 600 et 1200.



TEST DE SOI
En français, ce logiciel analyse la personnalité avec des questions
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

CALORIE COUNTER
Le logiciel idéal pour tous ceux ou celles qui veulent garder la ligne.
Amiga 500+, 600 et 1200.



SCREEN PAINTER
Un logiciel de dessin performant avec de nombreuses fonctions.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

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

AF COPY
Pour gérer vos fichiers, aussi bien qu'un logiciel 10 fois plus cher.
Amiga 500+, 600 et 1200.

PROTRACKER 3.15
Le meilleur logiciel musical du DP, il est fourni avec 2 modules.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ACTION REPLAY IV
Un bon ripper, debugger, tricheur pour ajouter des vies ou bidouiller.
Amiga 1200 uniquement.

OCTAMED 2.0
Un super tracker, une excellente gestion Midi, des outils complets.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

VIDEO MAXE
Pour gérer vos cassettes vidéo et retrouver facilement votre film.
Amiga 500+, 600 et 1200.

SUPER DARK 2.1
Le meilleur économiseur d'écran, il est fourni avec 15 modules.
Amiga 500+, 600 et 1200.

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

SONIC DRUM
Une véritable batterie électronique sur Amiga grâce à ce shareware.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



AMIGA WORLD
Un très bon logiciel de géographie avec des infos sur tous les pays.
Amiga 1200 uniquement.

A to Z PAINT PAD
Un véritable livre de coloriage qui apprend quelques mots d'anglais.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



VIRUS WORK SHOP
L'antivirus indispensable, aucun virus ne lui échappe, le meilleur
Amiga 500+, 600 et 1200.

DISK SALV
Pour récupérer des disquettes ou des fichiers abîmés, rien de mieux
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

VIEWERS
Les meilleurs logiciels d'affichage d'images GIF, IFF et JPEG.
Amiga 500+, 600 et 1200.

BUD BASE 1.2
Un logiciel de base de données performant, anglais mais simple.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

GRFX 2.1
Un logiciel de dessin en français disposant de toutes les fonctions.
Amiga 1200 uniquement.

QUACKBUSTER II
Design soigné, musique rock 70, cette Démo a de nombreux atouts.
Amiga 1200 uniquement.

ANIMATUNES
NGC nous offre le plus gros délire avec cette superbe Mégadémo.
Amiga 1200 uniquement.

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

VIDEO TRACKER
Ce logiciel permet d'associer des séquences vidéo et des musiques. Le résultat est étonnant, ça donne de véritables mégadémos, génial
Amiga 1200 uniquement.



RELOCKICK 1.42
Voici une nouvelle version encore plus puissante de l'émulateur 1.3 qui permet de faire fonctionner les jeux de l'Amiga 500 sur les 500+, 600 et 1200, indispensable.
Amiga 500+, 600 et 1200.

POUR ADULTES

EROTIC MANIA 3
EROTIC MANIA 4
EROTIC MANIA 5
EROTIC MANIA 6
EROTIC MANIA 7

Ces cinq disquettes contiennent chacune cinq images de jeunes filles en maillot ou en tenues sexy. Disquettes réservées aux adultes
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

ADULT PUZZLE
16 images de jeunes filles qu'il faudra reformer avant d'apprécier.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



MANGAS 3
MANGAS 4
MANGAS 5
MANGAS 6
MANGAS 7

Ces cinq disquettes contiennent chacune dix mangas issus des meilleures BD érotiques nipones. Disquettes réservées aux adultes
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

TETRIS SEX
Des photos de belles jeunes filles viennent agrémenter vos parties.
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.



X MANIA 3
X MANIA 4
X MANIA 5
X MANIA 6
X MANIA 7

Ces cinq disquettes contiennent chacune cinq images X à ne pas laisser entre toutes les mains. Disquettes réservées aux adultes
A 500 (1Mo), 500+, 600 et 1200.

Pour recevoir ces logiciels en moins de trois jours, renvoyez ce bon de commande à :

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

ou commandez par téléphone au 83 90 28 00 et par Fax au 83 40 18 36

NOM _____ PRÉNOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

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

○ Carte de crédit — NOM : _____

○ Chèque — N° : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

○ Mandat — Date d'expiration : _ _ - _ _

AM		
Je commande _____ logiciels		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							

TEST CD-32

ROADKILL

ACID SOFTWARE

COURSE DE VOITURES			
1 CD	-		
NON-INSTALLABLE			
JOY	1 Joueur		
MARS	ANG		
SAUVEGARDE	NON		
CHARGEMENT	RAPIDE		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	78
MUSIQUE	65
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	68
ORIGINALITE	60
SENSATION	73

AMIGA CONCEPT 75%

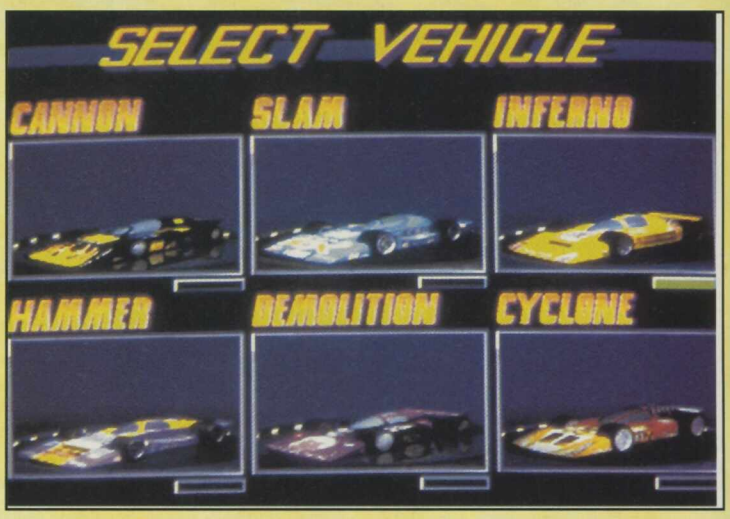
COMBINES

- Pour bien débuter, prenez la voiture CYCLONE : c'est la plus rapide (et la plus belle).
- Un petit code qui vous permettra d'évoluer un peu plus vite dans le jeu : LQPONQDDRM.
- Dans le menu on vous propose d'enlever le mode practice, un conseil, gardez-le car il vous permettra de visualiser l'emplacement des missiles qui peuvent vous être fortement utiles.
- Evitez de ricocher dans les murs : ça fait désordre.

DANS LE MEME GENRE
OVERKILL
SUPERCARS



Voilà une course de voitures qui va relancer votre envie d'accélérer, sans risque de vous faire arrêter par la police.



Vous êtes en 2050 et la F1 ne fait plus recette alors on a mis à votre disposition une nouvelle forme de course de voitures, on pourrait l'appeler «tu roules ou tu crèves», mais les gens d'ACID ont préféré l'appeler ROADKILL MAXIMUM OVERKILL GP.

Vous allez nous dire, «oui encore une course de voiture, on choisit sa voiture et on arrive le premier».

Oui et Non, D'abord vous avez le choix entre 6 tutures, qui portent les doux noms de Démolition, Cyclone, Hammer ou encore Inferno, enfin si on peut appeler ça des voitures, car celles-ci en plus de rouler, sont blindées, lancent des missiles, déposent des mines... L'intérêt est, vous l'aurez compri, de gagner coûte que coûte afin d'amasser un maximum d'argent. Cet argent vous pourrez le récupérer soit en battant le record du tour, soit sur le circuit avec des liasses de billets disséminées un peu partout, ou alors en détruisant vos ennemis. Pour les anéantir, rien de plus simple, un petit missile ou alors en les écrasant sur les bords des circuits qui ont le mérite d'être difficiles dans leur disposition avec des méga-virages, des tremplins, des mines et autres canons qui vous attendent au tournant. Techniquement très bien fait, le scrolling est propre et rapide et le paralaxe de fond permet de donner un peu plus de profondeur au jeu. La bande son est bien rythmée et l'ensemble est agrémenté de voix digits vous incitant à la barbarie. Si je devais faire un petit commentaire négatif ce serait sur la petitesse des sprites des voitures - dit m'sieur ACID tu peux pas les faire un peu plus grandes tes voitures - ainsi que l'impossibilité d'y jouer à 2, mais bon comme Fabien n'aime pas on peut y jouer seul... L'intro est carrément belle et les pages de présentation ont été modélisées en synthèse ce qui permet de visionner de superbes voitures, et on profite de 256 couleurs, ce qui ne gâche rien.



Vous l'aurez compris ROAD KILL est un bon jeu, mais il ne peut être considéré comme un hit et cela en raison de petits détails qui ont leur importance (prise en main, etc...).

De petites erreurs qui risquent de peser fort lourd dans la balance, surtout que ALL TERRAIN RACING de TEAM 17 pointe son rétroviseur à l'horizon des linéaires de votre revendeur préféré.

DAMIEN



AVIS

Ce petit jeu a fait chauffer les esprits le premier jour où il a fait son apparition dans la rédac'. Franchement, s'il est bien réalisé, je ne m'amuse pas du tout au volant du bolide. Il est loin d'être maniable, l'animation est à mon goût, loin d'être réaliste et surtout il y a un défaut qui est impardonnable : on ne peut pas y jouer à deux ! Avec le nombre de concurrents, et en particulier ALL TERRAIN RACING, il se fait... (une tentative de censure vient d'avoir lieu de la part des rédacteurs de mauvaise foi qui ne reconnaissent pas leurs mauvais goûts).

FABIEN

GOOD & BOF

Difficulté des circuits. Options.

L'animation et la prise en main

JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE





OCEAN nous gâte en ce moment, voici la suite de DESERT STRIKE qui arrive sur nos AMIGA. Après avoir mis la pâté à Hussein dans le golf il y a quelque temps, vous êtes rappelés pour sauver la veuve et l'orphelin des griffes des barons de la drogue.

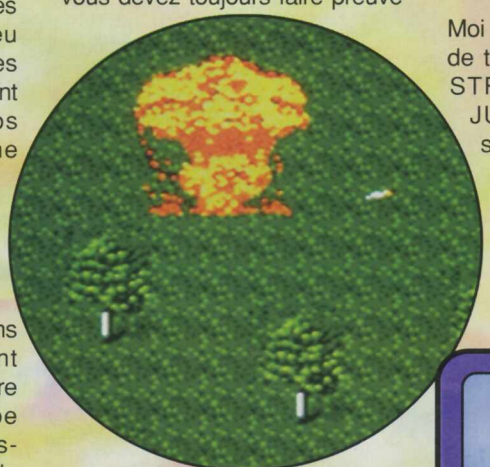
Cette nouvelle mouture est différente de la première version en plusieurs points : D'abord il y a plus de niveaux, la 3D isométrique a été affinée et le scrolling est plus fluide. Tout ceci ne fait pas un bon jeu car graphiquement JUNGLE STRIKE est moche, c'est à la limite de l'acceptable, les pages de présentations, ainsi que les pages intermédiaires sont tristes à pleurer, les ennemis du jeu ressemblent plus à des taches qu'à des soldats. Heureusement les bâtiments ainsi que vos engins bénéficient d'une meilleure réalisation.

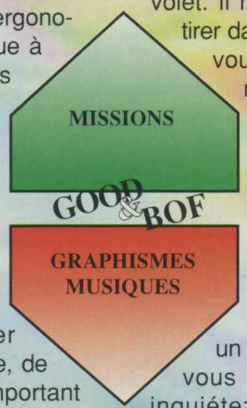


MIEUX QUE SUPERCOPTER

L'originalité du jeu résidant dans le fait qu'il est maintenant possible pour vous d'utiliser autre chose que votre superbe Commanche. Selon les missions, il vous sera demandé de diriger un F117, un hovercraft ainsi qu'une moto. L'ergonomie du jeu est identique à DESERT STRIKE, vous retrouverez le menu vous indiquant votre armement qui est toujours constitué d'un canon, d'un lance roquette et d'un lance missile Hellfire.

Celui-ci offrant aussi la possibilité de vérifier votre niveau d'essence, de blindage et le plus important vos cibles à atteindre. Autant vous le dire tout de suite on se demande ce que fait la police, il y a des ennemis partout : voitures, camions, tanks, DCA. Bonjour le baptême de l'air. Pour gagner, vous devez toujours faire preuve de stratégie, à l'instar du premier volet. Il ne vous suffira pas de tirer dans tout ce qui bouge, il vous faudra veiller à vos munitions, à votre essence, vous aurez à sauver des alliés qui vous indiqueront les nouvelles cibles à atteindre ; il ne s'agira donc pas de les tirer comme des lapins sous prétexte qu'ils ont un habit dont la couleur ne vous revient pas. Ne vous inquiétez pas, si vous aimez dégommer tout ce qui se trouve à votre porté, JUNGLE STRIKE reste défoulant tout de même.





UN RESULTAT DECEVANT

Moi qui attendait depuis pas mal de temps une suite à DESERT STRIKE, je suis déçu, mais JUNGLE STRIKE reste suffisamment intéressant si vous n'êtes pas trop regardant sur la qualité.

DAMIEN



AVIS

Mouais, un jeu d'helicos, fait voir... Beurk, c'est quoi cette chiure ? JUNGLE STRIKE ! A ouais, comment ça marche ? C'est quoi le but ? C'est de l'AGA, çà ?! Bon, restons calmes, c'est pas parce que les graphismes sont en 16 couleurs que le jeu est forcément nul... Ah si ! c'est vraiment nul, même l'ambiance sonore ne rattrape pas le reste... Tiens, j'te rends ton jeu, moi je repars sur SUPERSTARDUST.

CHRISTIAN

TEST AGA

ocean

ARCADE / STRATEGIE			
3 DISKS		2 Mo	
NON- INSTALLABLE		/	
JOYSTICK		1 Joueur	
MARS		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		MOYEN	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	30
ANIMATION	50
MUSIQUE	36
BRUITAGE	30
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	57

MANIABILITE	60
INTRO	06

AMIGA CONCEPT

49%

COMBINES

- En début de partie, pensez à récupérer vos espions avant que les dealers ne les rattrapent.
- Pour éviter de voir votre superbe hélicoptère Commanche fondre comme neige au soleil, il vous est conseillé de taper F10 pour connaître le niveau de carburant, de munitions ainsi que votre blindage.
- N'hésitez pas au moment des premières missions à détruire les campements ennemis, même si cela ne vous est pas demandé, ces actions seront prises en compte ensuite.

DANS LE MEME GENRE
APOCALYPSE
DESERT STRIKE

TEST AMIGA

ELECTRONIC ARTS®

PLATE-FORMES			
3 Disks		1 Mo mini	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1 - 8 Joueurs	
FEVRIER		FRA	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	83
ANIMATION	87
MUSIQUE	78
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	88

AMBIANCE	89
REALISME	86

AMIGA CONCEPT 83%

COMBINES

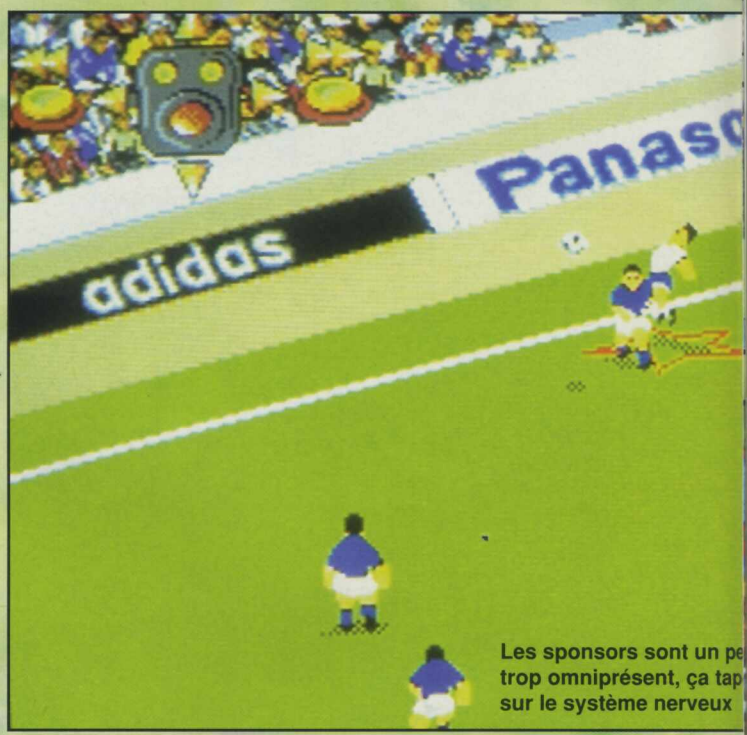
- Maintenez le bouton de votre joy enfoncé et réalisez en même temps un cercle avec le manche. Vous dribblerez plus facilement votre adversaire.
- N'hésitez pas à changer de tactique en plein match. Pour cela, utilisez la touche F1 de votre clavier.
- Prenez en main votre gardien et ne le laissez pas à la merci de l'ordinateur. Pour cela sélectionnez lors de l'écran d'option la fonction «manuelle».
- Sachez que la meilleure défense c'est l'attaque, alors attaquez.

DANS LE MEME GENRE
SIERRA SOCCER
SENSIBLE SOCCER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Il y a des jours où la chance vous sourit : votre femme a préparé un bon petit plat, les enfants ont bien fait leur boulot et Electronic Arts édite un nouveau jeu de foot. De plus, vous avez un Amiga. Alors là, c'est Byzance en pleine région parisienne.



Les sponsors sont un pe trop omniprésent, ça tap sur le système nerveux

«Ils se sont enfin décidés à nous sortir leur fameux jeu de foot sur Amiga. C'est quoi son nom ? FIFA INTERNATIONAL SOCCER ou F.I.S. pour les intimes (toute ressemblance est fortuite). Un titre bateau pour un jeu qui s'est fait tant attendre...» Telle aurait pu être ma réaction après les sévices rédactionnels que j'ai dû endurer (imaginez The CLUE et BURN-TIME, il y a de quoi démissionner). Mais au sein du magazine nous nous entraînons à rester de marbre devant de tels parasites et à exprimer notre joie devant de tels chefs-d'oeuvre : ce sentiment reste omniprésent lorsque l'on fait allusion à l'ultime hit d'EA Sport. C'est un véritable délice que l'on ne se lasse pas de dévorer... des yeux. Ouvrez-les grands et n'oubliez pas vos lunettes de soleil pour ne pas succomber à sa splendeur (pas avant d'avoir avalé ces trois pages de textes, non mais !).

DU GATEAU, DU GATEAU !

Ce jeu au départ personne ne l'attendait sur Amiga. Il tournait déjà sur 3DO et sur PéCher et ma foi il ne s'en tirait pas si mal. Alors la version Amiga, à quand ? Tous les amigaphiles se posaient cette question : et bien, c'est fait, vous pouvez tous aller jouer dans la cour des grands mais attention à ne pas vous faire mal. Il est tellement puissant que moi, spécialiste des tests foot (parce que je suis un peu foot au fond), j'en suis resté scotché à ma bonne chaise de jardin (qui fait office de siège trois étoiles pour les rédacteurs). Du grand spectacle à l'écran : rien n'est laissé au hasard. Tout est paramétrable et les options fourmillent de partout. Des jeux comme ça, on en redemenderait au dessert : du FIFA, du FIFA ! (parfois je ferais mieux de réfléchir un peu avant d'écrire ce genre de phrase). Pour revenir à quelque chose de plus sérieux, lisez attentivement les lignes qui vont suivre, votre avenir footballistique en dépend.



DU JAMAIS VU

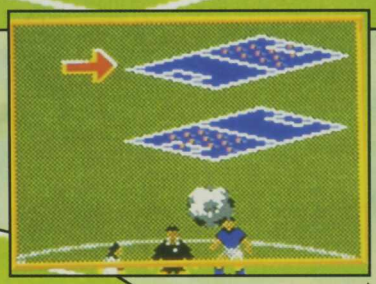
Avant toute chose, ne lisez ce qui suit que si vous êtes sobre et lucide (ce qui n'est pas le cas de la plupart des rédacteurs : Téquila frappée en guise de petit dej après une nuit de bouclage, imaginez les dégâts). Vous vous trouverez tout d'abord confronté à un fâcheux choix dans la multitude d'options qui vous sont proposées. Le premier écran vous en suggère plus de douze. Sans rentrer dans des détails trop rébarbatifs (barbare, comme Conan), sachez que vous avez la possibilité de choisir parmi trois langues : l'anglais, l'allemand et le... français (ouf ! merci EA). Vous choisissez ensuite le mode de jeu qui vous convient. Si vous n'êtes que deux, entraînez-vous en mode exhibition ; si vous êtes plus nombreux (huit petits amis au total, c'est pas si mal) vous pouvez participer au tournoi (six poules de quatre), aux éliminatoires (huit matchs à élimination directe), à une ligue (composée de huit équipes, huit comme le nombre maximum de joueurs), ou bien pour les plus



Le réglisme des actions

GOOD & BOF

Au départ, difficulté à contrôler vos joueurs.

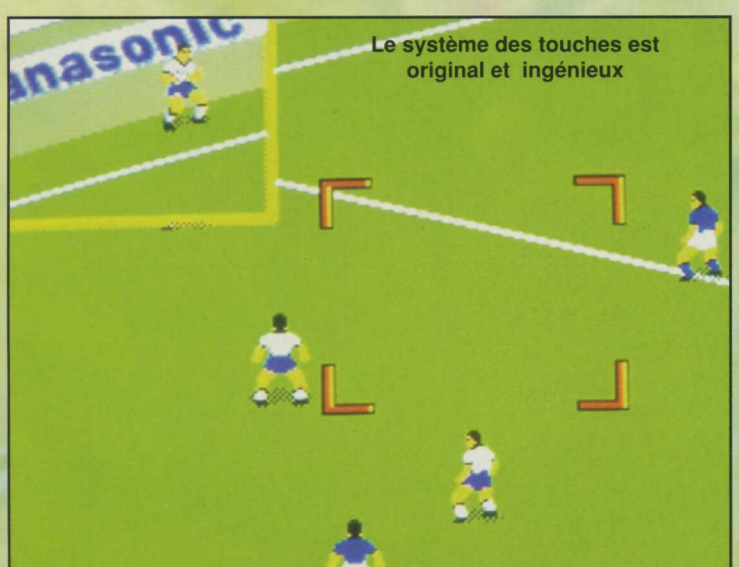




L'animation des joueurs est bien décomposée et variée, les sprites bien détaillés.

fainéants et pour ceux qui ont des ampoules aux creux des mains, un mode démo concocté spécialement par Mister O (l'ordinateur, quoi). Comme vous le constatez, les modes de jeu ne sont certes pas très originaux, mais d'une grande efficacité. La durée des mi-temps est comme toujours paramétrable de deux à quarante-cinq minutes en passant par six, dix et vingt (génial, je sais encore compter). votre gardien est dorénavant contrôlable. Deux alternatives : laissez votre gardien sous influence ordinationnelle ou bien manuelle. J'entends encore les critiques de ceux qui se plaignaient d'avoir un gardien fou auquel on pouvait marquer dix buts ou plus. Et bien les amis, c'est fini le bon temps, fort heureusement car les parties étaient pour le moins surréalistes. L'arbitre peut ou pas siffler les fautes, il peut tenir compte des arrêts de jeu et ses assesseurs peuvent signaler les hors-jeu. Tout ceci selon votre bon vouloir, c'est pas chouette ça ?! FIFA vous accorde la possibilité de changer le climat (sec, chaud, humide, pluvieux) et la surface de jeu (pelouse artificielle ou pas), mais sincèrement ces paramètres ne sont pas réellement visibles à l'écran, alors évitez-les.

49 équipes vous sont proposées : des plus connues au moins expérimentées en passant (par la Lorraine avec mes sabots... Mon heure est proche) par les plus farfelues. Elles possèdent chacune leurs propres caractéristiques notées sur dix. Six en tout : tir, course, passe, défense, tâcle, gardien. L'équipe la plus complète n'est autre qu'une sélection d'EA Sport (on n'est jamais mieux servi que par soi-même) qui supplante de loin



Le système des touches est original et ingénieux



L'option magnétoscope vous permet de visualiser vos meilleurs actions

AVIS



Encore un jeu de foot, vont s'exclamer certains, c'est vrai mais pas n'importe lequel. Son nom : le très attendu FIFA SOCCER concocté par EA sports lui-même. On est tout de suite saisi par la volonté de réalisme recherchée par les concepteurs car les férus d'exactitude comme moi vont particulièrement apprécier les nombreux paramètres présents (du banal choix du terrain à l'originale présence de la comptabilisation ou non des hors jeux). D'une ergonomie simple mais efficace, une difficulté contre l'ordinateur assez importante, une bonne animation, on est très vite sous l'emprise de l'incroyable ambiance visuelle qui se dégage du soft (vue du terrain, zooms, ralenti...) pour en arriver à se croire devant une retransmission télé. Néanmoins, après cette pléiade de compliments, je regrette amèrement l'ambiance sonore assez tristounette plus digne de matchs de deuxième division que de rencontres internationales. Finalement, on peut dire que ce jeu, moins fun que SIERRA SOCCER mais néanmoins plus complet et réaliste que ce dernier (simulation oblige !), arrive en tête dans sa catégorie et laisse à quelques longueurs son principal rival KICK OFF 3.

DIDIER

toutes les autres formations. Avant chaque match, Tom Stone, le journaliste d'EA Sport présente les points faibles et les points forts des deux équipes concernées. Par exemple, ce charmant monsieur ose dire de la France : «qu'avec leur jeu discipliné et leurs attaques percutantes, les français conservent un style plus ouvert que la plupart des européens». Non mais, on croit rêver et les spécialistes en la matière ne me contrediront pas : la France possède un jeu discipliné et une attaque percutante ? laissez-moi rire ; elle est aussi indisciplinée qu'une salle de classe sans surveillance (et je sais de quoi je parle) quant à son efficacité devant le but ce ne sont pas les quatre derniers matchs des éliminatoires pour l'Euro 96 qui me feront mentir. Comme quoi ce genre de commentaires reste purement marketing. Après le cirage qu'Ea Sport vous a passé sur les pompes, vous pouvez enfin vous exprimer... Oh, zut, j'ai oublié de vous parler d'un autre écran d'options. Juste un petit mot pour dire qu'il s'agit principalement d'un écran regroupant les différentes tactiques d'équipes. Sachez simplement que vous pouvez définir le terrain que vos défenseurs, milieux et attaquants doivent couvrir. Vous avez également différentes stratégies à disposition : balancer de longs ballons devant, défense ou attaque à outrance, cette dernière étant sponsorisée par A.ID.S (on la retrouve partout, un véritable fléau). Chacun de vos joueurs bénéficie de qualités plus ou moins importantes : elles sont au nombre de douze et au lieu de les récapituler bêtement je vous laisse le plaisir de les découvrir seul (ce qui ne veut pas dire que je ne les connais pas, mais je suis au fond assez égoïste). Après ce parcours du combattant, vous goûterez, enfin, aux joies du jeu.





Les tacles sont réalistes et il vous faudra un certains temps avant de vous relever

AVEC UN PEU D'ENTRAINEMENT...

Comme l'indique ce sous-titre, avec un peu d'entraînement et de persévérance, vous deviendrez vite un as de FIFA. Mais avant d'atteindre le Nirvana, contentez-vous parfois de subir la loi du plus fort. Au départ, vos joueurs vous sembleront incontrôlables ce qui, tout bien réfléchi, n'est pas faux. Vous perdrez facilement le ballon, mais ne désespérez pas, vous le récupérerez. L'espace de jeu est en 3D mais l'angle de vue n'est pas assez important et il n'est pas lié à la vitesse de la balle : Vous pouvez donc marquer un but depuis un des côtés sans voir immédiatement la balle pénétrer dans les cages, c'est vraiment dommage. Les tacles restent hyper réalistes et vos joueurs se relèvent lentement ce qui vous empêche de tacler immédiatement après : ceci laisse une chance à l'attaquant de marquer. L'anim' rame quelque peu (je n'ai travaillé que sur un vulgaire 500), mais ne vous en faites pas : avec un 1200 bien gonflé, plus de problème. Les graphismes sont riches en couleurs et digne de notre machine. Les bruitages sont comme toujours très bien mixés et la musique (uniquement au moment des écrans d'options) quelque peu sempiternelle, mais bon à défaut d'autre chose...



Passera, passera pas ?

MEGA TOP FOOTBALL

Je vous l'avais bien dit, il ne vous reste que vos yeux pour pleurer face à tant de choix et de beauté. Allez, prenez ce mouchoir et courrçez vous le procurer.

STEPHANE





AVIS

NNNNNNNNN-OOOOOOOO-OOOONNNN-NNNN (ouf, une ligne en moins) ! Du foot par ci, du foot par là, du foot par devant, du foot par derrière (encore qu'avec des footballeuses...) ; j'en peux plus du foot, c'est une vie de foot qu'ils veulent (ah, les veules !) nous imposer sur Amiga. A croire qu'il n'y a qu'une chose qui tourne rond sur Amiga, et que c'est ce foutu ballon. J'suis pas un fouteur de merde, mais ça va mal tourner ! Avertissement : carton rouge, et même ultra-violet, à tout éditeur qui nous ressort encore un foot bidon (ce sont tous des beaufs, ou quoi ?!), suivi d'un coup-franc et d'un penalty dans le tarbuif. Ca s'appelle la loi du talion (ou du talon, j'sais plus très bien) : c'est le retour du ballon, les gars, et gare à vos tronches, il est pas très jouasse. Y'a pas d'quoi d'ailleurs ; quand on reluque le tableau des charges de FIFA, on peut s'estimer en droit de pousser une beuglante. Laid, le jeu l'est sous toutes ses formes, sous toutes ses disformités devrais-je dire (j'suis con moi, j'l'ai dit). Et ça, c'est ce qu'on devrait donner en toast à nos braves 1200 (parce qu'en plus, le grille-pain est de rigueur) ! Foutrebleu, plutôt crever sur la pelouse du Parc des Princes.

FRED

Sensible WORLD OF SOCCER

NOUVEAUTE :

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

TESTE DANS LE N°10

AMIGA CONCEPT 93%



- Améliorations graphiques
- Jouabilité plus grande
- Arbitrages paramétrables
- Gardien de but plus intuitif
- Statistique financières

- Plus de 1500 équipes
- Joueurs et équipes réelles
- 2 modes de jeu management
- Championnat jusqu'à 64 joueurs
- Choix tactiques complets



QUADRILINGUE :
-ITALIENS
- ESPAGNOL
- ANGLAIS
- FRANCAIS

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 :

TEST AMIGA

Gremlin

BEAT'EM-UP	
4 Disks	1 Mo
NON INSTALLABLE	/ Mo
JOYSTICK	1-2 Joueurs
FEVRIER	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	MOYEN

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	91
ANIMATION	94
MUSIQUE	80
BRUITAGE	88
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	92
MANIABILITE	96

AMIGA CONCEPT 95%

COMBINES

- Maîtrisez au plus vite les coups spéciaux dévastateurs : vous jouerez avec plus d'intelligence et plus de brio
- En mode deux joueurs, laissez choisir en premier votre adversaire pour sélectionner votre combattant en conséquence (un guerrier léger a beaucoup d'opportunités face à un molosse)
- Ne jouez pas en mode easy : vous n'aurez pas droit à rencontrer le Shadow
- Yarado a fait très forte impression

DANS LE MEME GENRE
BODY BLOWS
MORTAL KOMBAT

SHA



Enfin en jeu pour les nostalgiques de Casimir avec la recette sanguinolente du boubliboulga. A chanter sur l'air de Casimir : Voici venu le temps des plaies et du sang, dans l'ile aux méchants c'est tous les jours le boxon. Dans le pays hideux des guerriers affreux...des montres à faire peur Oui c'est SHADOW FIGHTER !

SE FAIRE CASSER LA GUEULE EN BEAUTE

Beaucoup d'amigaphiles se sont longtemps nourris de l'espoir d'éprouver leurs qualités de joueur sur un jeu de combats digne de ce nom. Ces espoirs ont été déçus quoique la presse se soit parfois emballée en criant au chef d'oeuvre lors de la sortie de certains titres. Mais c'était sans miser sur l'entêtement des programmeurs de Gremlin qui ont relevé l'impossible défi de combler l'amateur instransigeant de castagne sur Amiga 500. Graphistes, musiciens et programmeurs de l'éditeur ont conçu et réalisé une synthèse des meilleurs jeux de combat toutes plateformes confondues. Avec un logiciel aussi percutant que SHADOW FIGHTER, puisque c'est son nom, étayer une telle affirmation relève de la simple formalité.
Les auteurs ont, en guise de prémices, soigné le scénario qui n'excède pas la page pour entrer dans le vif de l'action mais qui apporte au jeu la saveur d'un conte nippo-médiéval émouvant si vous êtes quelque peu sensible. La pratique du combat à mort sur micro exige en effet sensibilité et grandeur d'âme. D'ailleurs, vous luttez pour sauver un samouraï du 17ème siècle quasi invulnérable de sa condition de mort-vivant dans laquelle les forces du mal l'ont conduit pour le punir de sa conduite meurtrière guidée par sa trop grande puissance A vous de le vaincre, en luttant victorieusement auparavant contre 15 autres guerriers du monde entier.



AVIS

Tous les karatékas des banlieues l'attendaient avec impatience, suite aux previews alléchantes d'AMIGA CONCEPT ; et bien sonnez trompettes, roulez tambours : SHADOW FIGHTER est enfin arrivé. Ce soft tournant sur un simple 500 , m'a tout retourné tant ce programme est une prouesse technique. Par un choix de personnages importants et bien dessinés, des coups spéciaux qui pleuvent et relativement faciles à réaliser (même avec un joystick 1 bouton, pour une fois !), des décors de fond de bonne qualité (et animés de surcroît !) font de ce jeu un excellent beat' em up qui provoquera chez vous de sauvages montées d'adrénaline. A mon humble avis, SHADOW FIGHTER par une qualité de graphisme et surtout par une vitesse d'animation rarement égalée détrône l'excellent BODY BLOWS et devient LA nouvelle référence des jeux de baston sur micro. Allez tiens, je retourne m'éclater à cette bombe et me prendre pour le nouveau Van Damn de mon quartier.

DIDIER



PUPAZZ



YARADO



ELECTRA



SH FI

ADOW
IGHTER

L'ULTIME JEU DE COMBAT !

GOOD

Jouabilité.
Originalité des personnages.
Réalisation technique.

BAD

Un peu de valse de disquettes.







HADOW
GHTER



OKURA



KURY



YURGEN



TOSHIO



Des décors somptueux, une vitesse d'animation irréprochable !



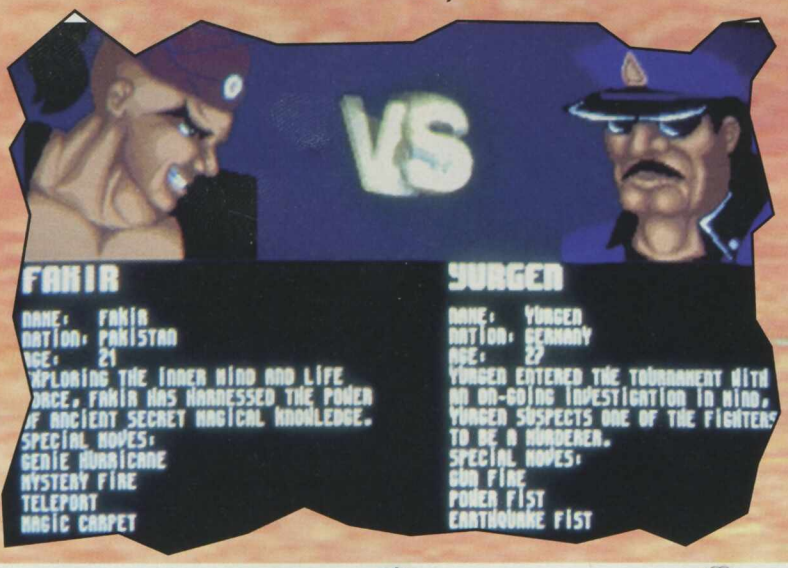
AVIS

Ce jeu mes amis, je vous le dis, c'est de la démence en concentré triple. Quand on voit ce que peut donner le jeu sur «simple» AMIGA 500, on peut déjà se demander sur quel terrain paradisiaque l'équipe de GREMLIN va nous em-mener avec leur prochaine version AGA ! Mais n'antici-pons pas, contentons-nous de cette version... Enfin, quand je dis qu'il faut s'en contenter le mot est déplacé puisque le Paradis est déjà atteint pour les possesseurs de 500 com-me pour les habitués du 1200 mais dans des proportions plus modérées peut-être : SHADOW FIGHTER fait doré-navant partie de ces jeux incontournables qui vous marquent pour longtemps... très longtemps même ! Je ne vais pas passer par quatre chemins mais si vous avez aimé la série des BODY BLOWS, MORTAL KOMBAT ou bien ELFMANIA... Essayez SHADOW FIGHTER et vous vous rendrez compte que ça n'a rien à voir ! Le jeu bénéficie d'une réalisation irréprochable mais le plus important c'est que l'ambiance, dans laquelle vous plongez, est telle qu'il vous faudra bien des parties pour arriver à en décrocher... Alors, amoureux, attention à la vie conjugale qui risque d'être mise à rude épreuve face à un tel soft qui occupera vite tout votre temps !

IMRE

COMBAT POUR LES VALEURS : GRAPHISMES, JOUABILITE...

Le principe du jeu ne relève pas du secret : il faut vaincre son ennemi jusqu'à épuisement de sa jauge de vie, laquelle se vide sous l'impact des coups reçus. Mais, pour sauver le Shadow Fighter, en le tuant tout mort-vivant qu'il est, vous exigez l'excellence du jeu dans tous les domaines, puisque votre budget d'honnête joueur est limité. D'abord, les graphismes retranscrivent parfaitement l'esprit japonais essentiel à ce type de jeu. Les 13 décors qui représentent autant de nations dont la France, et les personnages sont remarquablement dessinés. Leurs traits ne sont ni simplistes ni surchargés en assurant tout à la fois une bonne clarté et un tout aussi bon niveau. Mais au dessus de tout, leur variété et leur originalité marquent d'une pierre blanche votre vie de joueur invétéré. L'imagination dont ont fait preuve les graphistes vous laissera indécis au moment du choix de votre guerrier, car choisir c'est renoncer ; et tous les combattants ont une très forte individualité, un caractère très prononcé, une originalité qui vous oblige à le sélectionner. Admirez la force de caractère de chacun des combattants mise en évidence dès leur graphisme. Votre choix doit vous renvoyer à vos propres personnalité et individualité : selon en effet que vous opterez pour le nain, le sportif ou le nazi..., vous vous révélerez à vous même. La qualité des personnages s'affirme encore davantage dans l'action. Dans le feu des combats, l'animation est sans reproche et bien détaillée, tant au niveau des guerriers que des scènes de fond qui reflètent l'esprit de chaque nation et plantent parfaitement le décor d'un terrain de combat. Et plus que tout, le logiciel offre une jouabilité jusqu'alors inconnue sur Amiga : les coups sont d'une rare variété et très facilement réalisables. Les novices et les pros du joystick connaîtront le véritable plaisir de jouer.



UNE PLUIE DE COUPS

Les coups spéciaux, souvent très violents, témoignent d'une jouabilité parfaite, en restant à la portée de tous, tout en exigeant un minimum d'habileté : ils s'exécutent au moyen de quart ou demi-tours de joystick suivis d'une pression de bouton. Spécifiques à chaque personnage (de 3 à 6 coups spéciaux pour chacun) ils utilisent astucieusement les caractéristiques de chaque guerrier : ballon de basket, pistolet, arme blanche... La plupart du temps, ils provoquent l'étonnement ou l'admiration. Leur nombre et leur diversité vous permettront d'apprécier votre guerrier sous toutes les coutures, dans toutes les positions. Les combattants distribuent autant de pains sur terre que dans les airs, avec les mains qu'avec les pieds ou de façon plus incongrue et surprenante. Décidément, originalité et variété sons les deux heureux leitmotiv qui gouvernent SHADOW FIGHTER. Il faut voir le mutant Khrome en


SALVADOR


KHROME


CODY


SORIA


MANX



Des coups spéciaux nombreux et efficaces

argent liquide se démener dans ses combats avec sa batterie de coups puissants et tellement excentriques. D'autres personnages font preuve de plus de classicisme étant plus ou moins directement inspirés des célèbres guerriers des jeux de combat japonais sur console. Il était toutefois indispensable de les retrouver sur Amiga sans les voir perdre de leur fougue et de leur ardeur. La victoire n'est pas le fruit du hasard : inutile d'appuyer comme un forcené enragé sans réflexion voire sans stratégie puisque seule la maîtrise des coups opportunément choisis dans l'action vous fait accéder au triomphe. Cet autre élément achève de rendre la jouabilité parfaite donc exemplaire. Les bruitages des coups, souvent digitalisés, renforcent pleinement l'ambiance sulfureuse des combats acharnés, et ils agrémentent aussi les décors (vrombissement du métro qui défile, encouragements de badauds) en témoignant de la richesse du jeu et du souci de perfection qui a animé ses auteurs. Les musiques paraissent un peu moins percutantes mais leur niveau est satisfaisant.

CONSTRUIT POUR DURER

Les concepteurs du logiciel ont totalement assurer sa finition en offrant un panel d'options nombreuses et originales pour certaines. Ainsi, 3 niveaux de difficulté vous garantissent une fois de plus une durée de vie sur le long terme. Le joueur décide de la pertinence de la présence du mode «abasourdi» qui laisse le combattant victime d'un enchaînement de coups vulnérable pendant quelques secondes. Le choix du mode «blood» sera plébiscité par les plus sadomasochistes d'entre vous puisque les coups victorieusement portés seront agrémentés d'une giclée de sang qui dès lors jonchera le sol. Pour les puristes, le temps des combat est paramétrable de 30 secondes à jusqu'à ce que mort s'en suive, en passant par 60 et 90 secondes. La durée de vie s'en trouve d'ailleurs démultipliée, d'autant plus que le mode deux joueurs associé à l'excellence du jeu rend celle-ci infinie. Encore plus original est le mode d'entraînement qui permet de se familiariser avec son personnage et son armada de coups. Pupazz le sac d'entraînement est le dix huitième personnage (Shadow compris) du jeu, et il officie dans cette étape initiatrice totalement incontournable et résolument régie par un humour très bande-dessinée. Attention, Pupazz, sans être un adversaire, dispose de coups spéciaux aussi burlesques que puissants.

Inutile en conséquence de soulever la problématique de la durée de vie. Nombre et variété des personnages dont la seule découverte exige du temps sans parler de leur pratique et encore moins de leur maîtrise, des coups, des coups spéciaux, des décors, des options, le mode championship qui vous contraint d'affronter tous les guerriers avant de vous mesurer au SHADOW FIGHTER garantissent une durée de vie incomparable. Quant au mode versus, il vous permettra de combattre votre meilleur ennemi ou votre pire ami pour annihiler tout risque de lassitude.

ESPRIT DE SYNTHESE ET SYNTHESE D'ESPRIT

Ainsi les auteurs ont-ils réussi la synthèse parfaite de tous les ingrédients qui ont fait le succès de différents jeux de combat sur consoles dont aucun ne rassemble tant de points positifs : nombre et surtout originalité extrême des personnages, graphismes et bruitages à la hauteur, et point qui faisait défaut à l'Amiga, jouabilité remarquable. Pour couronner le tout, du jeu se dégage une ambiance qui lui est propre. L'excellence technique et la parfaite jouabilité inspirées des jeux similaires sur consoles n'ont pas empêché les auteurs de doter SHADOW FIGHTER d'une touche personnelle, et même d'une âme. Félicitons GREMLIN d'avoir osé relever un tel défi. Méditons sur l'imagination des concepteurs et des graphistes qui prouvent combien il est possible et souhaitable de faire appel à la création à partir d'une recette classique. C'est dans les vielles marmites qu'on fait les meilleures soupes, et avec des ingrédients de cette qualité la soupe se déguste à la Tour d'Argent. Cependant, espérons qu'un logiciel déclasse le brillantissime SHADOW FIGHTER qui a poussé l'Amiga 500 dans ses derniers retranchements : j'ai nommé SHADOW FIGHTER version Amiga 1200 pour laquelle je n'ose espérer une digne exploitation des capacités de la machine.

FABRICE



16 personnages à selectionner, chacun doté d'environ 5 ou 6 coups spéciaux dont certains sont à trouver sois-même.



LEE CHEN



FAKIR



SLADUNK



TOP-KNOT



TONI

TEST CD 32

marvin's marvellous ADVENTURE

PLATE FORME			
1 CD		CD 32	
/		/	
JOYPAD		1 Joueur	
DISPO		FRA	
SAUVEGARDE		Password	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

AMIGA CONCEPT 76%

Graphisme	81	Buitage	76
Animation	78	P. en main	84
Musique	85	Difficulté	75
DUREE DE VIE			78



Si le test A1200, le mois dernier vous avait donné envie de l'acheter alors que vous aviez une CD32, finalement pour une fois vous n'aurez pas beaucoup de temps à attendre pour la ver-sion CD. Par contre, comme d'habitude, il faut pas vous attendre à un chef-d'oeuvre d'adaptation. Si le jeu était tout naze au départ, le support CD (ou plutôt ceux qui travaillent dessus) a décrété qu'il restera craignos ; dans l'autre sens c'est moins gênant parce qu'on fait moins gaffe à l'adaptation si le jeu a, dès le départ, une bonne bouille. Là, pas de bol, je m'apprêtais à casser du Marvin ou a l'encenser (c'est beaucoup plus simple), 21st Century a décidé de me faire travailler en sortant un jeu qui se classe dans la moyenne. Dès le départ, si l'on a la chance de ne pas être sourd, on remarque un effort notable des musicos qui nous ont mixé un son pas dégueu du tout et qui, s'il ne peut pas plaire à tout le monde par son côté «club Dorothée» (en un peu mieux), nous plonge dans l'ambiance couche-culotte bien remplie. Et oui, vous allez encore vous promener dans la peau d'un mouftard, qui doit en gros... GAGNER contre LES MECHANTS ! Tout est fait pour qu'on se retrouve dans un état intellectuel lamentable le temps d'un popo ! Mais finalement, ça fait bien du bien un petit jeu





comme celui-là, ça ravigote un bon coup ! Surtout qu'on nous en met plein la vue au niveau des couleurs, à moins d'être aveugle. Non, non ce ne sont pas les maquettistes qui se sont amusés à rajouter des couleurs sur les photos, c'est réalisé sans truquage (ça ferait un sacré boulot pour le département PAO, ça se voit que vous les connaissez pas !).
Bon, allez, un jeu à déconseiller seulement aux sourds et aveugles, les autres peuvent y aller, à moins d'être plateformophobe !

FABIEN

TEST AMIGA

Football Glory

FOOTBALL			
2 DISKS		1 Mo	
INSTALLABLE		1,2 Mo	
Joystick Clavier		1 à 4 Joueurs	
FIN JANVIER		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		MOYEN	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

AMIGA CONCEPT 83%

Graphisme	73	Buitage	77
Animation	87	P. en main	93
Musique	83	Difficulté	85
DUREE DE VIE			79



Amusant ce petit jeu là. Du même genre que Sensible Soccer mais avec en plus de petites touches d'humour et une prise en main plus rapide. Pas moins de cinq minutes avant de pouvoir marquer un but, de se prendre un carton rouge ou même encore de se faire soigner après un tâcle. GLORY FOOTBALL offre à peu près toutes les options de Sensible Soccer, et devrait donc connaître le même succès auprès des passionnés de jeux de foo-foot. Vous remarquerez que vos joueurs n'aiment pas les cartons rouges puisque j'ai vu l'un des miens foutre un bourre pif à l'arbitre avant de rentrer sur le banc de touche (il me semble que c'était Canto).



Avant tous vos matchs il est évident que vous pourrez régler votre tactique de jeu, choisir vos remplaçants, enfin tout ce qui est d'usage... Par dessus tout, il est installable sur le dur ! Le mois dernier, on vous avait déjà fait le test de la version AGA, et là, on vous a remis ça avec la version non-AGA, c'est à dire multi-machines. Niveau jouabilité, la conversion ne l'a pratiquement pas altérée mais les graphs sont bien évidem-ment moins beaux... Et puis, c'qui est dommage, c'est qu'y'a plus le ralenti zoomé... Oh, c'est dommage ! A part ces quelques détails, vous en faites pas, beaucoup de bonnes choses rendent GLORY FOOTBALL intéressant et très amusant. Merci Black Legend.

FABINNOU



TEST AMIGA

Kompart UK LTD

ENQUETE POLICIERE			
4 Disks		1 Mo mini	
INSTALLABLE		2,7 Mo	
SOURIS		1 Joueur	
MARS		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	45
ANIMATION	/
MUSIQUE	62
BRUITAGE	38
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	55
DUREE DE VIE	32
AMBIANCE	62
HUMOUR	55

AMIGA CONCEPT 47%

THE CLUE



Pénétrez dans les coulisses obscures londoniennes des années 50. Pipe, Deffel Coat et parapluie sont de rigueur. A vous d'en faire bon usage.

Comme vous le devinez, à l'heure où j'écris ces quelques lignes, vous voici plongé dans les rues tortueuses de la capitale anglaise. Vous débarquez fraîchement vêtu de votre train : terminus, tout le monde descend ! La Victoria Station vous tend les bras. Mais alors que vous désiriez vous acheter une sucrerie, vous vous rendez compte que les pickpockets ne sévissent pas uniquement dans les métros parisiens : votre sublime portefeuille en peau de croco, que votre femme vous avait offert pour Noël, a été volé : oh my God ! Une perte de 50 £. N'écoutant que votre courage vous vous aventurez, seul, abandonné de tous, à travers Londres. Votre principal objectif pour le moment est de retrouver ce satané voleur et de lui en coller une... Bon, je me calme, je me suis laissé un peu emporter. Une fois votre sérénité retrouvée, le héros, Matt Stuvysunt commencera son enquête dès sa montée dans le taxi qui le conduira vers Holland street. Autant vous le dire tout de suite, Matt va rencontrer des dizaines de personnes (comme le chef de police, M. Chickenwing, aile de poulet pour les intimes) à qui il va causer dans son cher patois. Hélas pour vous et pour nous, dans cette langue si prisée par William Shakespeare, quelques mots nous font cruellement défaut. Une fois de plus, l'acquisition d'un dictionnaire bilingue ne sera pas superflue. Après la petite causette, vous faites vos petites emplettes. Mais de nouveau, vous affronterez la dure réalité de la vie : sans argent, on ne peut rien faire, même si l'on est jeune (23 ans et toutes ses dents) et dynamique. En effet, le dynamisme ne vous manque pas si l'on se réfère aux caractéristiques que vous verrez s'incrémenter grâce à l'expérience acquise au fil du jeu : vous possédez 12 traits de caractère (endurance, sympathie, loyauté...). A ceux-ci viennent s'ajouter vos critères d'habileté (au total quatre). Dynamisme ne rime sûrement pas avec dynamite et THE CLUE ne me fera pas mentir. La réalisation de ce jeu n'a vraiment rien d'extraordinaire : des écrans très pâles (et ce n'est sûrement pas la faute du moniteur), à peine les quatre couleurs de base. Une chose est sûre : le scrolling ne vous fera pas mal aux yeux : il s'agit uniquement d'écrans figés comportant tout au plus une animation (clignement d'oeil, et encore...). Les musiques sont variées, mais indignes d'appartenir à la patrie des Beatles. En fin de compte, un jeu qui est totalement dû au hasard. Et parfois celui-ci fait mal les choses.

STEPHANE



AVIS

Graphismes craspecs du style de certaines BD qu'on retrouve dans les cahiers de vacances pour cancres en bas-âge, fond musical top craignos que n'importe quel moutard vous compose sur son piano Fisher Price à trois touches, aventure merdissime que même Paul Loup Sulitzer n'aurait pas osé nous faire lire ; faut pas être Nostradamus pour deviner qu'on frôle ici la perfection de l'immondice. Rien n'a été omis pour nous faire cauchemarder à la première vision. Mais que fait la volaille (à part nous coller des PV) ?

Fred



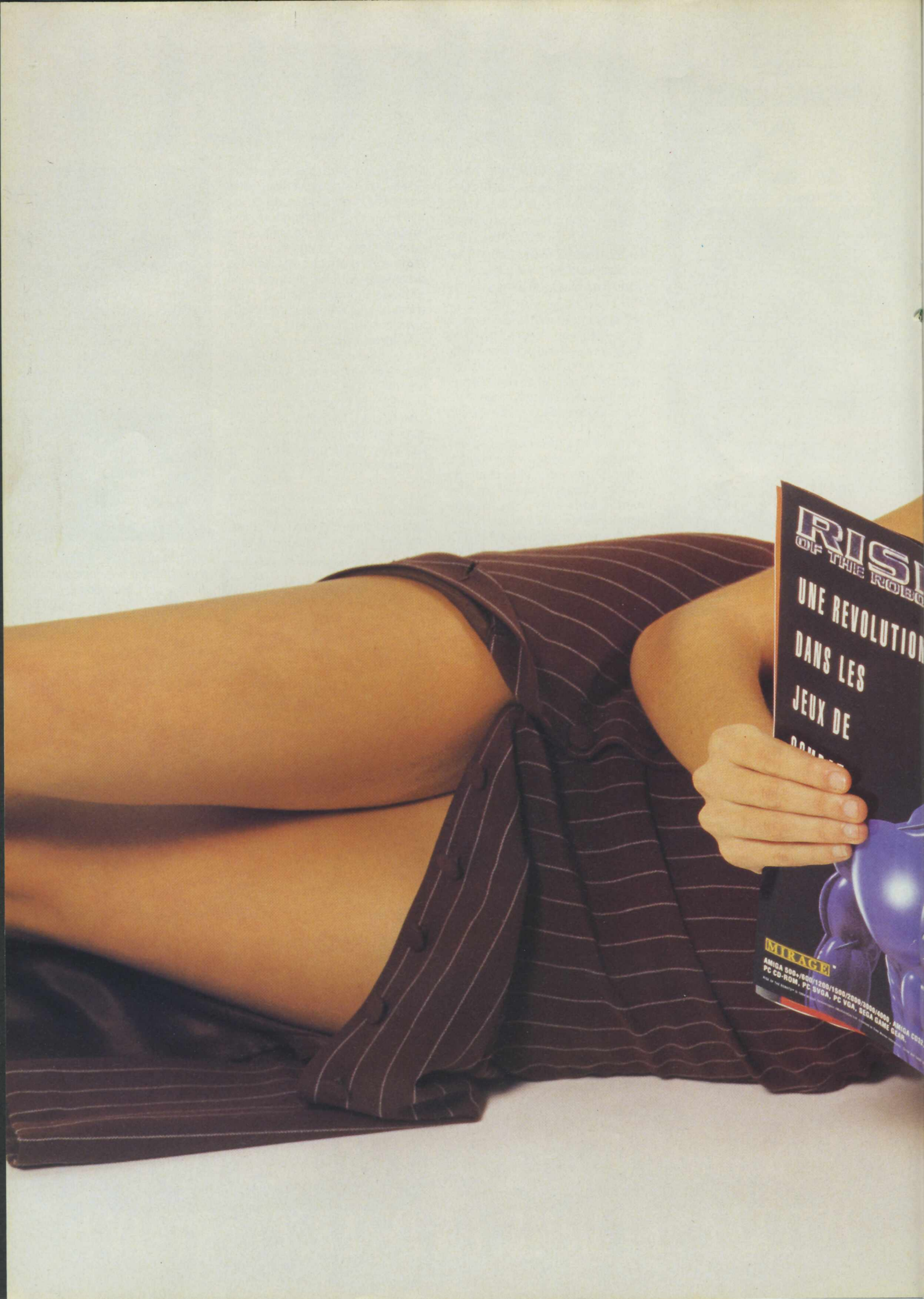
GOOD & BOF

L'ambiance rapelle celle des années 50

Un manque d'action flagrant



LA PIN-UP D'AMIGA CONCEPT, CA N'A RIEN A VOIR AVEC L'AMIGA, ET POURTANT ON A L'INPRESSION QUE VOUS Y PORTEZ UN CERTAIN INTÉRÊT... ET MêME, UN INTERêT CERTAIN !


RISE
OF THE ROBOTS
UNE REVOLUTION
DANS LES
JEUX DE
MIRAGE


LA REFERENCE UNIVERSELLE DANS TOUT L'UNIVERS
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
SUPER STARDUST (AGA)
UNIQUEMENT A1200 ET A4000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
ET TOUJOURS DEUX DISKS !
SERIE LIMITEE PC CD-ROM.

TEST AMIGA

CORE DESIGN LIMITED

DRAGONSTONE

ACTION / AVENTURE			
4 Disks		1 Mo	
NON INSTALLABLE		/ Mo	
JOYSTICK		1 Joueur	
FEVRIER		FRA	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	57
ANIMATION	59
MUSIQUE	/
BRUITAGE	59
PRISE EN MAIN	71
DIFFICULTE	74
DUREE DE VIE	65

AMBIANCE	62
SENSATION	67

AMIGA CONCEPT 69%

COMBINES

- Vous pouvez vous passer de la doc car elle ne vous explique rien sur le jeu proprement dit.
- Chaque niveau comporte des associations d'objets, vous devez les réaliser chacune en son temps.
- Discutez avec les personnages avant de les attaquer (surtout pour le mage qui garde le pont). Ils vous donneront des conseils ou des objets.
- Entre les pierres gothiques, utilisez le parchemin. Vous invoquerez alors le langage de la terre, de l'eau...
- Augmentez le pouvoir de votre épée en trouvant un forgeron.

DANS LE MEME GENRE
HEIMDALL II
SKELETON KREW



Des dragons, des elfes, des barbares, des araignées : tel est le cocktail explosif que vous propose Core Design. J'ai dit explosif ? Excusez-moi, je voulais dire corrosif.

La guerre de Cent Ans a bien eu lieu, mais la guerre des dragons aura-t-elle lieu ? Telle est la question à laquelle Core Design va tenter de répondre. La réponse s'est faite attendre, le résultat également. Nous voici replongés dix ans en arrière au temps des vieux C64 et la comparaison n'est pas poussée. A vous de juger...

ACTION RIME AVEC CARTON

Des morts, vous en aurez plein les bras, alors pacifistes s'abstenir. Votre arme, une simple épée que vous pourrez convertir au fur et à mesure de votre quête en une arme redoutable et redoutée de tous. L'intérêt de cette opération est d'augmenter votre puissance lors des combats corps à corps et de cartonner tout ce qui bouge. Une fois l'ennemi vaincu, celui-ci peut vous offrir un bonus : une pomme, un jarret de porc, de l'or, une vie supplémentaire... Vous voyez donc l'intérêt de leur taper sur la tronche. Si vous ne comprenez toujours pas pourquoi il faut les bastonner, alors achetez-vous une paire de lunettes. A part le carton, me direz-vous, et bien pas grand chose. Discutez avec tout le monde et apprenez-en un peu plus sur le pays des barbares (le sage caché dans le village vous le racontera mieux que moi). Associez les objets que vous trouvez de manière



efficace afin de déclencher un quelconque mécanisme dans une habitation ou bien pour invoquer les différents pouvoirs des pierres du dragon. Ces associations doivent être réalisées avec intelligence (quoi que pour moi elles sont toutes dues au hasard, étant donné mon coefficient intellectuel qui n'avoisine pas les 50, si ce n'est le matin en me réveillant (NDLR : mais non steph, tu t'fais du mal !)). Il existe également des passages secrets que je vous laisse le plaisir de découvrir (cela ne veut pas dire que je ne les ai pas découverts).



AVIS

Ce jeu se résume très facilement en quatre mots, et j'exagère pas : LE ZELDA DU PAUVRE !! Tout est moyen dans ce jeu, les graph' qui s'ils ont un lien de parenté avec DARKMERE sont loin de vous plonger dans une ambiance comparable, les énigmes sont pas follichones pour deux sous, enfin vraiment on n'accroche pas du tout. En plus on a l'impression de se bastonner pour rien contre des créatures, genre zombie des marais (à vrai dire, j'en ai jamais vu), qui sans arrêt font leur réapparition, alors qu'il y a à peine cinq minutes vous venez de buter toute leur race ! De qui se moque-t-on. Ceux qui ont déjà terminé leurs jeux achetés à Noël, auront peut-être une envie passagère, encore faudrait-il qu'ils aient la bourse pleine (P.S : Ne voyez ici aucun jeu de mots de ma part).

FABIEN

ENCORE PLUS D'ASTUCES

Intér même

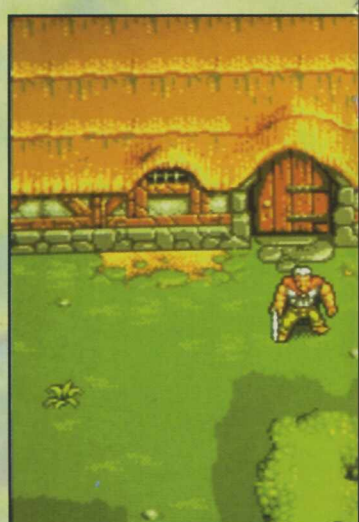
GO

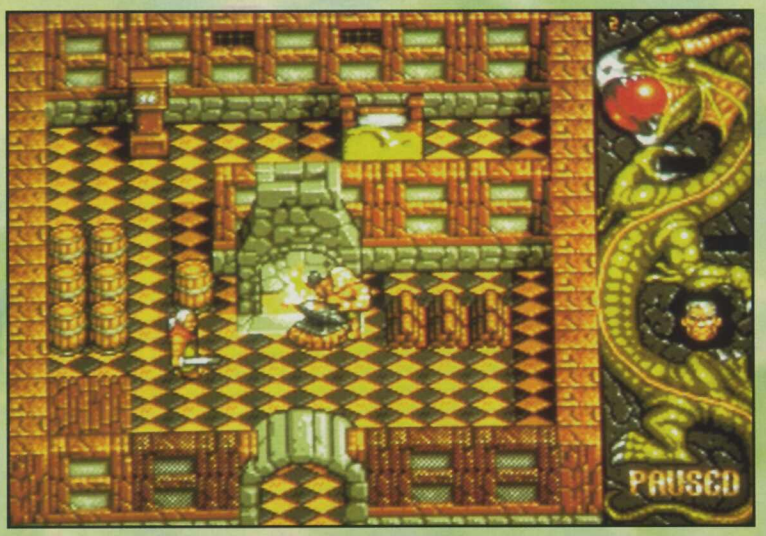
BOF, bie

Au delà de la présentation du jeu, un test peut et doit aussi aider le lecteur dans sa quête. J'estime que l'encart «combines» n'est pas suffisamment ample pour un tel jeu, c'est pourquoi je me permets de vous en redonner pour pouvoir bien prendre pied dans DRAGONSTONE. Dans la zone de la forêt, vous devez tout d'abord vous rendre chez la



vieille femme qui vous demandera de lui trouver une herbe pour sa mixture. Cette herbe se trouve sur les bords de la rivière, et vous l'obtiendrez en détruisant une des plantes lanceuses de feu. Retournez la voir. Elle vous donnera en échange un parchemin et un extrait de sa mixture. Rendez-vous ensuite au cercle de pierre et utilisez le parchemin. vous







AVIS

Core Design aurait pu frapper très fort, dommage ! Il faut avouer que DRAGON STONE est plus un jeu d'aventure que de rôles. C'est vrai quoi ! Les décors sont trop vastes et on a plus tendance à s'en prendre plein la gueule que de se prendre la tête à réfléchir. Une chose est sûre : je pardonne à Core parce que DRAGON STONE reste tout de même acceptable. Etant donné la rareté de ce genre de jeu, cet essai, même s'il n'est pas un coup de maître, reste tout de même une bonne tentative. Ne soyons pas mauvais : le scénario est bien tissé, rien à redire et les monstres sont variés (quand on progresse LONGUEMENT dans le jeu...). En fait, c'est peut-être la galère des promenades qui engendre une lassitude certaine. Encore dommage, à remettre !

FARID

ONE

tout de plaisant

& BOF

mot est choisi

serez transporté vers un autre endroit de la forêt. Explorez les environs et essayez de reconstituer le cercle de pierre situé après le pont. Entre temps, écoutez les conseils du gardien du pont. Muni du morceau de pierre manquant, reformez le cercle et utilisez le parchemin. De nouveau désintégré, vous vous retrouverez au milieu de la forêt et vous récupérerez des morceaux de bois pour reconstruire le pont détruit (un pont en bois, bien sûr). Dirigez-vous ensuite vers le boss de fin de tableau matérialisé par une araignée géante. Endormez-la grâce à votre puissance psychique et finissez-la à l'épée. Et voilà la première zone est passée.

Vous vous retrouvez dans la deuxième zone qui n'est autre que le village contrôlé par d'affreux barbares. Vous devez parler à un vieillard dans la taverne que vous retrouverez mort, ensuite, dans la forêt. Il vous donnera une clé et vous l'examinerez pour récupérer son ouvre-bouteilles fétiche. Entre temps, tuez un maximum de barbares-voleurs et emparez-vous de leur bourse. Ces bourses vous serviront pour acheter un sceau au marchand du village. Allez voir la maison du forestier. Ce dernier est très malade. Donnez-lui la mixture que vous avez en votre possession. Il vous indiquera un passage secret par lequel vous accéderez à la maison du sage et à celle du forgeron. Chez ce dernier, augmentez la puissance de votre épée et faites réparer le sceau. Remplissez votre sceau près de la rivière et rendez-vous à la maison dont la porte est fermée. Utilisez la clé. Approchez près de la cheminée et balancez le sceau à l'intérieur : cela ouvrira un passage secret... La suite à vous de la découvrir.



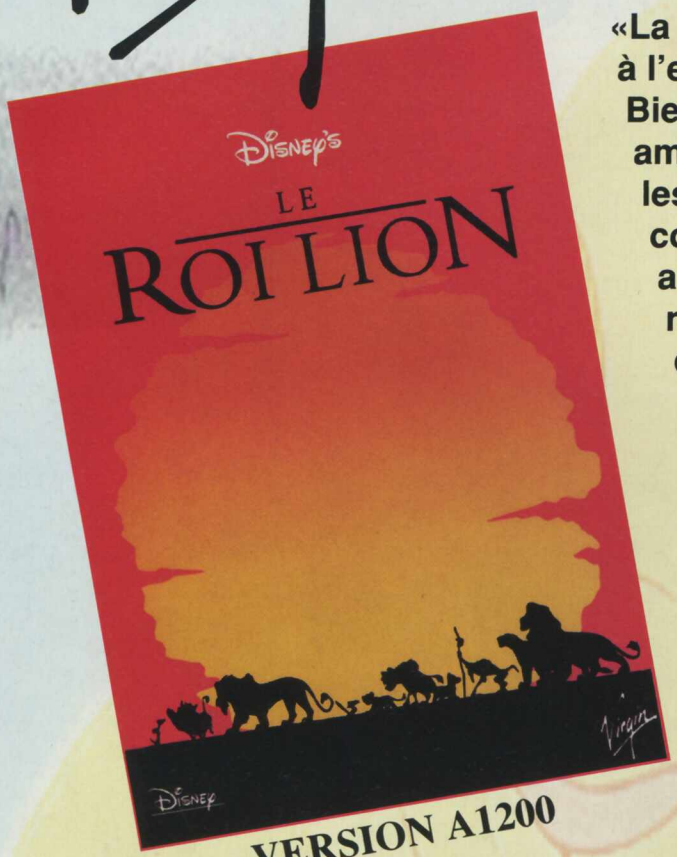


UNE FINITION INDIGNE DE L'AMIGA

Je ne doute pas que ce jeu vous interpellera quelque part. Ceci dit entre nous, les graphismes sont loin d'être à la hauteur d'un tel support. Les déplacements de votre personnage sont saccadés, toutefois le scrolling est assez fluide. Les bruitages sont insignifiants, quant aux musiques inexistantes. Ce qui me pousse à ne pas enterrer pour de bon DRAGONSTONE, c'est ma bonne humeur (après des fêtes de fin d'année complètement folles). Si vous ne voulez pas retomber dans la routine habituelle, évitez à tout prix ce jeu. Pour les autres, bon courage !

STEPHANE

Virgin FAIT L

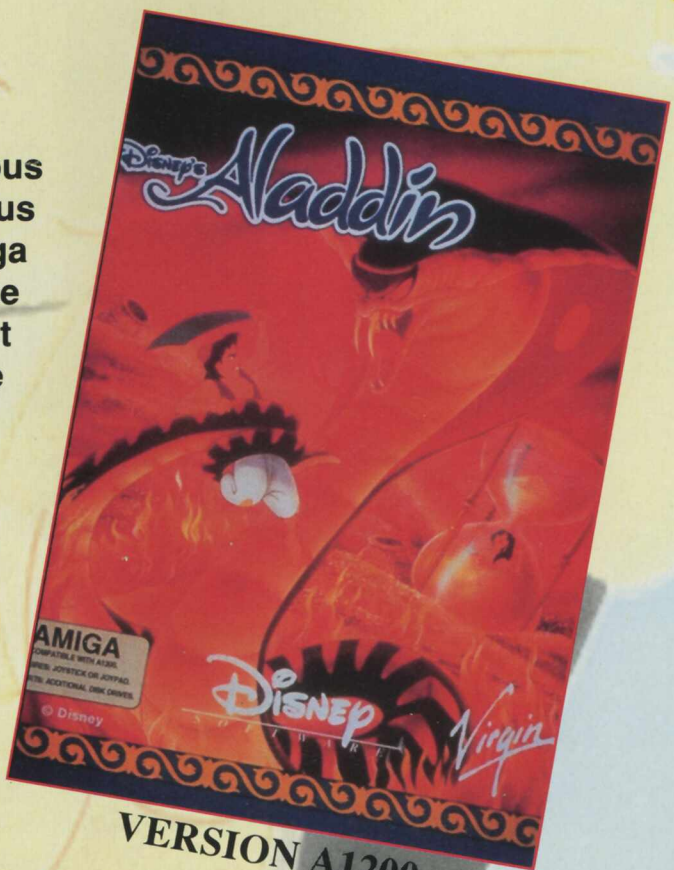


VERSION A1200

«La finition globale n'a rien à envier à l'excellente version Megadrive. Bien au contraire puisque des améliorations ont été apportées : les graphismes sont fins et les couleurs mieux choisies, les animations bien fluides et rapides et la bande sonore est d'excellente facture. Tout ceci, harmonieusement bien torché, à la Disney bien-sûr !»
Preview AC n°11

LE LOG
249
249 Frs + 30
= 27
OFFRE EXCEP
239

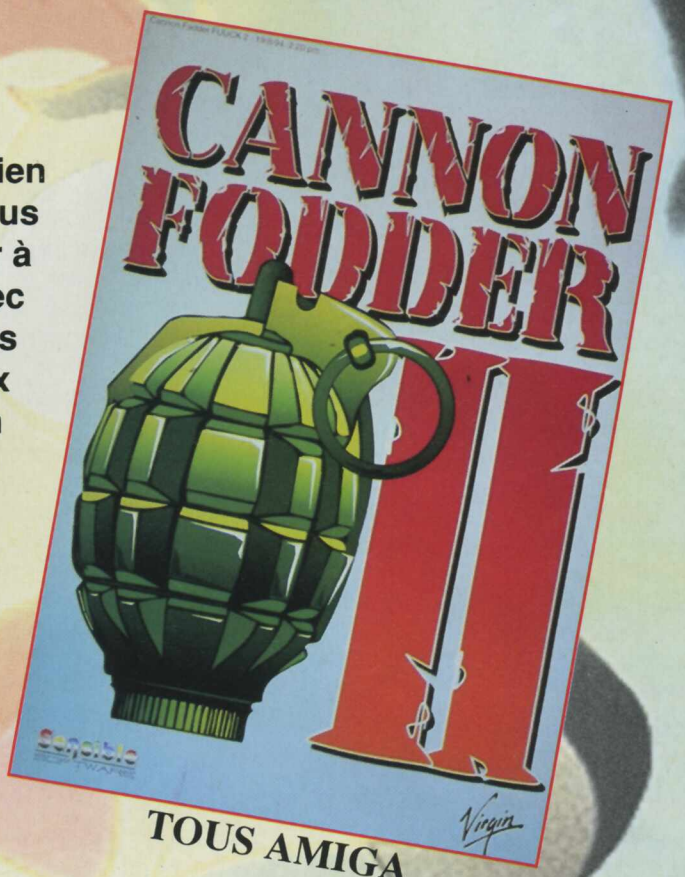
«Virgin ne s'est pas fichu de nous en éditant certainement le plus beau jeu de plateaux de l'Amiga (...). Cette version a gardé toute la souplesse, la finesse et pétulance qui caractérisaient le soft Megadrive (...). L'ensemble fait que l'on se pique décidément au jeu et que l'on tombe, sans coup férir, sous le charme de son ambiance.»
test AC n°10



VERSION A1200

E FORCING !!

«CANNON FODDER 2 est aussi bien réussi que le premier volet et nous apporte toujours autant de plaisir à y jouer sans cesse, et ceci, avec de nouvelles missions prenantes et délirantes (...). Les nouveaux décors sont originaux et très bien réalisés graphiquement (...). La difficulté est bien plus accrue : les ennemis tirent plus loin et avec une forte précision.»
Preview AC n°10



TOUS AMIGA

CIEL :
rs.
Frs de port
Frs
TIONNELLE :
FRS

OVERLORD



VERSION A1200

Un simulateur de vol qui s'annonce exceptionnel graphiquement. Des missions variées et intuitives et une animation hors pair vont conduire ce soft à des sommets de la hiérarchie qualitative de ce type de logiciels.

ROI LION, ALADDIN et CANNON FODDER 2 sont disponibles et parviendront chez vous en quelques jours. Par contre, veuillez téléphoner à l'éditeur pour connaitre la disponibilité du logiciel OVERLORD (Virgin : 53-68-10-10).

- OUI, je souhaite recevoir :
  - ☐ LE ROI LION
  - ☐ ALADDIN
  - ☐ CANNON FODDER II
  - ☐ OVERLORD

AMIGA CONCEPT
47-49, Bvd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

- Je joins donc un : ☐ chèque ☐ mandat (à l'ordre d'Amiga Concept), de ..... Frs (259 Frs par titre)

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

TEST AGA

21st CENTURY ENTERTAINMENT

pinball illusions

FLIPPER			
4 Disks		A1200	
NON INSTALLABLE		/ Mo	
Joypas-Clavier		1-8 Joueurs	
DISPO. MARS		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	92
ANIMATION	95
MUSIQUE	98
BRUITAGE	96
PRISE EN MAIN	89
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	94

REALISME	91
SENSATION	92

AMIGA CONCEPT 92%

COMBINES

- Si vous achetez ce jeu, méfiez-vous : vous n'aurez plus envie d'aller dépenser tout votre fric dans les salles de jeux.
- Evitez de taper trop fort sur votre Amiga, il risque de ne pas apprécier et votre jeu n'en sera pas plus facile.
- Observez bien les animations type cristaux liquides en haut de l'écran : ça peut vous rapporter gros.
- Si vous jouez à plusieurs, ne vous avancez jamais en premier : observez pour mieux répliquer.
- modération = pas d'ampoules aux doigts.

DANS LE MEME GENRE
PINBALL DREAMS
PINBALL FANTASY



Et voilà le dernier PINBALL, attention, ce jeu risquerait fort bien de menacer les habitués de cafés !



On se rappelle bien sûr des deux précédents volets qui nous avaient vraiment séduits de par leur conception sensationnelle. Fini les pièces de dix balles qu'on insère inlassablement dans ces fentes bien gourmandes, voici le jeu qui vous fait économiser des tunes. En plus de ça, avec PINBALL ILLUSIONS, vous vous procurerez pratiquement le même plaisir ainsi que les mêmes sensations. Bien sûr, est-il indispensable de vous dire qu'il faut bien entendu aimer les jeux vidéo, sinon, allez dilapider votre énergie et votre p'tite tirelire... Quoi ? Je m'avance de trop ? Et bien lisez la suite.

THE GAME :

Bon, tout d'abord ne vous étonnez pas, le menu ne délivre que deux options, TABLES ou EXIT. Ensuite, le grand moment arrive, la découverte de nos trois petits flippers. Un menu vous proposera donc le choix du flipper sur lequel vous voulez suer, et là une petite news, la possibilité de savoir sur quel genre de jeu vous allez tomber avec une option informations. Allez, j'me lance, j'prends le premier qui se nomme «Law'n justice» : qui dit premier flipper, dit premier coup d'oeil. Le moins que l'on puisse affirmer c'est qu'il est très jooooli le flipper ! Bon, pour commencer prenez votre calepin téléphonique et contactez vos sept meilleurs potes, avec un peu de chance vous serez bientôt huit pour vous éclater dessus. Et oui, huit joueurs possibles comme d'habitude. Ensuite, on comprend aussi très vite que pour lancer la bille c'est RETURN, pour pousser la machine c'est la barre d'espace et pour actionner les bumpers c'est encore les deux touches ALT. Mais alors rien n'a changé ? Mais si, maintenant on va pouvoir défoncer le flipper sur la gauche ou sur la droite, avec les deux touches amiga ! Après avoir pigé les contrôles, on se dit qu'il est temps de défier les pires highscores possibles. Suite à plusieurs secondes de jeu, on découvre les grandes nouveautés de cette fabuleuse suite. Tout d'abord, ce qui manquait énormément à DREAM et FANTASY, c'était les animations diverses qu'on trouve généralement sur tous les plus grands flippers, au sommet de la machine. Des séances de tirs, des anim's vraiment sympa... Et bien génial ! Enfin quelque chose qui rend dès maintenant le plus grand réalisme aux parties. On se tape des p'tites animations à donf' !

Musiques, Multibilles, Graphimes, Ambiance.

GOOD & BOF

On n'ira plus dans les cafés pour jouer au flipper !



AVIS

Au moment ou j'ai vu PINBALL ILLUSION à la rédaction, je me suis écrié : «Ce jeu c'est la giclée de notre AMIGA en grand». Il y avait Pinball Dream, Pinball Fantasy, maintenant il y a LA nouvelle référence des flippers sur notre animal favori. Non seulement il est beau, il est rapide, la musique est formidable et il y a enfin le mode multibilles. Là, c'est une jouissance intense, voir ces petites billes partir dans tous les sens, mon plaisir fut incommensurable. Là où ça pêche, c'est du coté des couleurs, bon ok, les graphismes sont superbes, les 256 couleurs vous arrachent les rétines, mais il y a des moments où c'est un peu brouillon. Ce défaut est minime mais quand vous êtes à 3 milliards de points avec le méga jackpot à portée de fourchettes, vos yeux ne font qu'un tour. Maintenant, votre quête sera de trouver des sous pour vous le payer.

DAMIEN



AVIS

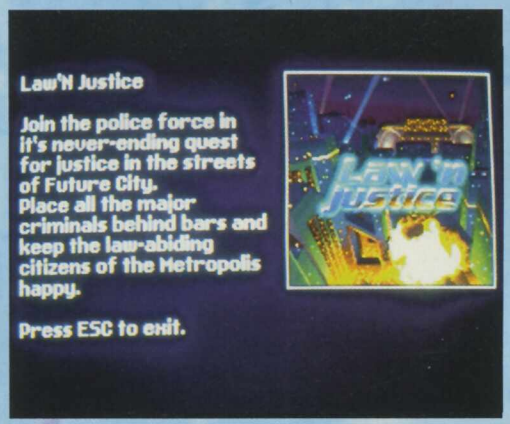
On aura beau dire ce que l'on veut mais PINBALL ILLUSIONS est bel et bien le plus réussi des flippers adaptés sur micro. Et même si certains en sont plutôt déçus, la réalisation du logiciel est telle que l'on ne peut que s'incliner devant la beauté et le réalisme du jeu. Graphismes en 256 couleurs avec un mode de jeu en haute résolution entrelacée (640x512) : je peux vous dire que même le S-VGA du PC ne vous donnerait pas de si belles images. Mode multi-balles, ça c'est bien réussi et pas un pet de saccade ! Bon, je passe sur les bruitages, la musique et tout ce qui s'en suit qui sont totalement déments... Décidément, j'accroche à fond et le logiciel ne quittera plus le tiroir de mon bureau : gare à celui qui oserait me l'emprunter, ne serait-ce que pour avoir eu l'envie d'y toucher au moins une fois dans sa vie !

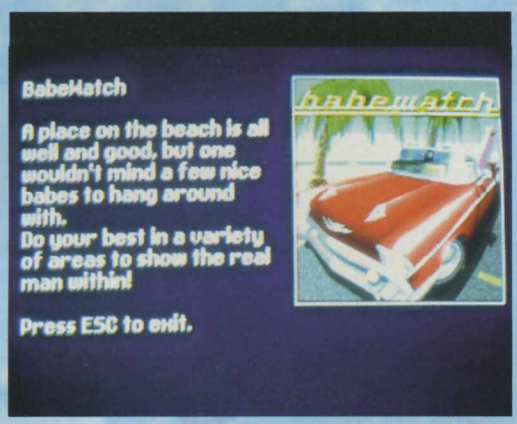
IMRE

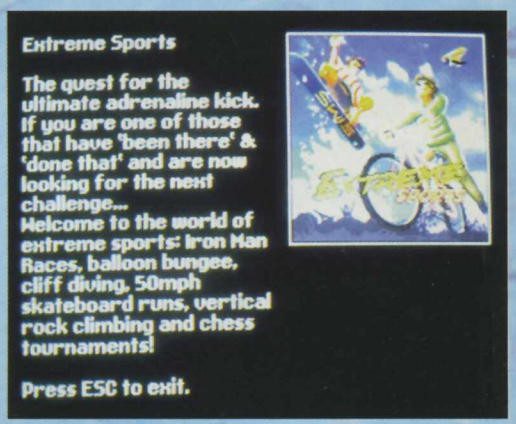












Aussi, vous ne croyez pas aussi qu'il manquait des voix digitalisées et de superbes bruitages ? Et bien ce dernier PINBALL assure vraiment, l'ambiance sonore est à son comble. En plus, comme si ce n'était pas suffisant, les musiques sont mortelles ! Oui c'est vrai, j'ai un grand penchant pour la zique du second tableau (des sons acid dignes des meilleurs morceaux techno.)... Bon, chers lecteurs zzzé lectrices, je pense qu'il est temps de littéralement vous achever. MULTIBILLES ! Oui, la grosse news du jeu qui ne peut que nous plaire. On se retrouve avec parfois plus de trois billes en même temps ! Vraiment, c'est le délire assuré... Mais à partir de là, on se demande comment jouer en plein écran avec autant de bibilles. PAS de problème... Vous changez de résolution en appuyant sur F10, l'écran se réduit alors et cette substitution ne dérange absolument pas. De toutes façons en appuyant ensuite sur F9, vous retrouverez avec joie votre vue en plein écran. Et puis ce n'est pas tout ! V'là les options pendant la partie ! Allez, pour être plus précis, je vais de suite vous donner une courte idée sur chaque flipper. Le premier se nomme Law'n justice, vous aurez pour mission d'attraper les méchants escrocs de la ville. Plein de modes différents, SNIPER, RIOTS, JAIL BREAK, SHOOT OUT sans compter les jackpots, bonus et j'en passe... Le second, Babewatch, est encore plus splendide. Ici, c'est la musique qui domine le tout avec même le choix des morceaux si votre bille atteint le juke box. Encore plusieurs modes pendant le jeu : SURFING, CASINO, RACE, GYM... N'oubliez pas que ces modes apportent toutes les petites animations en haut du flip'. Tiens, le surf par exemple, si vous arrivez à toucher certaines parois, le surfeur à l'écran fera les plus belles figures et donc rapportera de gros millions... Un autre exemple, la gym, un haltérophile devra soulever un poids de je ne sais combien de kilos, et cela grâce à la dextérité que vous donnerez en appuyant rapidement sur les touches des bumpers. Sympa non ? Le dernier, Extrem sport, plus vous effectuez de superbes sauts d'ange, plus vous avez des chances d'atteindre la première place des highscores. Et encore six modes à son compteur dont un qu'il ne faut vraiment pas louper, c'est le parachute...

A PRENDRE ABSOLUMENT ?

OUI ! Intro sympa, graphismes attirants, musiques démentiel-les et anim's à gogo, PINBALL ILLUSIONS est LA simulation de flipper dans toute sa splen-deur. Franchement sans vous mentir, c'est un des jeux dont la durée de vie est intou-chable, vraiment. Vous avez un AMIGA et bien détrompez vous, c'est désormais un véri-table flipper. PINBALL ILLU-SIONS ne doit plus se faire attendre, c'est un must. Bon, moi j'y retourne !

SEBASTIEN

TEST AMIGA

BURNTIME

Kompart UK LTD

ACTION / AVENTURE			
3 Disks	1 Mo mini		
INSTALLABLE	2,5 Mo		
JOYSTICK	1 - 2 Joueurs		
MARS	ANG		
SAUVEGARDE	NON		
CHARGEMENT	BON		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	27
ANIMATION	32
MUSIQUE	35
BRUITAGE	18
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	45
DUREE DE VIE	23

SENSATION	37
REALISME	22

AMIGA CONCEPT 37%

COMBINES

- n'achetez pas ce jeu.
- si vous l'achetez, trouvez au plus vite un marchand pour faire du troc. Echangez-lui ses objets contre les vôtres. Si le deal est accepté, une petite lumière verte s'affichera, sinon elle restera à jamais rouge.
- Si vous êtes blessé, rendez-vous chez le médecin qui vous soignera en échange d'un de vos objets.
- Si vous avez faim, allez au resto récupérer de la nourriture, mais encore une fois rien n'est gratos.

DANS LE MEME GENRE
DUNE
STORMMASTER



La frustration de pouvoir conquérir un territoire vous fait défaut : rassurez-vous BURNTIME va tenter de pallier ce manque. Mais hélas, ne vous attendez pas au miracle.

Des jeux de la trempe de BURNTIME ne courent pas les rues. Heureusement, car l'Amiga aurait vite sombré dans l'anonymat le plus complet. Pourtant, le jeu fait preuve de bonne volonté, avec un intérêt qui a certes fait ses preuves (du même genre que CANNON FODDER), mais à part ça tout est à jeter au plus profond de votre logithèque. Un jeu bâclé, voilà ce que vous aurez en l'achetant, si toutefois un jour vous devenez fou et vous perdez le contrôle de votre portefeuille.
Supposons qu'effectivement un éclair vous traverse l'esprit, et que dans un moment de faiblesse vous vous décidiez à devenir l'heureux (malheur à vous) possesseur de BURNTIME, voilà ce que vous trouveriez : un tableau d'options vous permettant de choisir parmi six personnages (hommes et femmes confondus) et un mode deux joueurs. Des niveaux de difficulté allant de un à trois, en passant par deux, deux, comme le nombre de minutes que je vous accorde avant de rebooter votre Amiga, tant votre dégoût sera grand. Ceux qui par esprit masochiste ont réussi à passer ce cap ne seront pas déçus de la suite : une carte plein écran apparaît avec votre personnage. Vous devez vous mouvoir de localité en localité afin de constituer une troupe de mercenaires qui vous aidera à conquérir ces lieux bénis. Cette mauvaise troupe, outre les mercenaires sera composée de médecins et de techniciens. Pour vous offrir leurs services, vous devez leur proposer un salaire (nourriture, armes, or...), mais au départ vous ne disposez de presque rien (une gourde, un couteau, et une bouteille vide). Vous devez donc explorer les environs afin de récolter tout ce qui traîne. Une fois votre sac à dos rempli, vous pouvez commencer les offres d'emplois, mais tous n'accepteront pas de travailler pour vous. Vous vous rendrez vite compte que ce qu'on vous demande en échange d'un service, ne peut être acquis que par le biais du troc (allez chez les marchands). Cet art n'est pas donné à tout le monde : négociez du mieux que vous pourrez.
Comme vous le constatez le scénario n'est pas repoussant, mais la réalisation, quant à elle est franchement dégueulasse : les graphismes des scènes d'exploration sont tout bonnement indignes de l'Amiga, quant aux musiques, si vous aimez le synthétique et bien vous allez être servi. Voilà ce à quoi ont échappé les personnes normalement constituées. Hélas ce ne fut pas mon cas...

STEPHANE





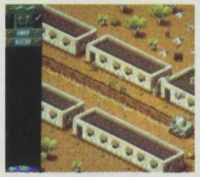
AVIS



Aïe, Aïe... On me demande de formuler un avis sur un jeu de stratégie ! La journée commence bien mal, enfin essayons tout de même... N'étant pas amoureux de ce genre de jeux, je dois tout de même reconnaître qu'avec son ergonomie assez intuitive, un novice comme moi aurait pu être pris d'intérêt pour ce soft : mais des couleurs et des graphismes ternes, une absence totale de sons et une musique saoûlante m'ont vite fait comprendre que dune 2, bien que beaucoup plus ancien, reste infiniment plus intéressant.

DIDIER

COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	TOWER ASSAULT	DRAGON STONE	ROI LION AGA	Cannon Fodder 2	Pinball Illusion AGA	FIFA	Shadow Fighter	BLOODNET AGA
								
 IMRE	9 A NE PAS MANQUER	4 MOUAIS BOF !	7 ON S'ATTENDAIT A MIEUX	7 C'EST PLUTOT CANON FODDER 1BIS	9 PAS AVANT LONGTEMPS SUR PC !	5 J'PREFERE DE LOIN SWOS	10 LE TOP !	8 FABULEUX, MAIS EN ANGLAIS
 GUILIN	8 ET TA MERE ELLE SAUTE ?	4 PAS DE QUOI DEVENIR STONE	P.20	P.24	9 FLIPPANTE COMME ILLUSION	3 J'T'EN FOUTRAIS DU FIFA	10 LE BEAT' QUI FAIT TRIQUER	5 LOURD LE ROSBEEF
 FABIEN	10 MES GOUTS NE CHANGENT PAS;	4 MOYEN, MOYEN, MOYEN...	6 NE VAUT PAS ALLADIN LOIN DE LA	8 ILS ONT LA PEAU DURE LES PETITS GARS	9 IL MANQUE PLUS QUE LA PRESSION !	5 LA GROSSE DESCEPTION THIERRY !	9 CA C'EST DU MANGE MOI CA	P.26
 TAPETTE	P.23	P.44	7 DU DISNEY TOUT CRACHE	7 UN TRAVAIL D'EQUIPE	8 UNE BIERE SVP	P.32	9 FARAMINA GRANDIOSE	6 J'AI RIEN CAPTE
 FABRICE	7 Pour pacifistes exclusivement	6 ZELDAMIGA MOYHONNËTE	8 PRESTATION TRES HONORABLE	8 SEVICES MILITAIRES	8 ON FAIT TILT SANS JOYSTICK	5 FIFA NE SUFFIT PAS	P.36	8 MON SANG NE SAURAIT MENTIR
 DAMIEN	9 FABULEUX	3 C'EST POUR LE STEPH	6 JE SUIS DECU	4 AURAIT PU MIEUX FAIRE POUR UN N°2	9 CARREMENT FABULEUX	7 C'EST PAS LE MEILLEUR	9 BEAUCOUP DE PERSONNAGES	7 J'CROIS QUE JE VAIS VOMIR
	MOY = 8.6	MOY = 4.2	MOY = 6.8	MOY = 7	MOY = 8.6	MOY = 5.5	MOY = 9.4	MOY = 6.8

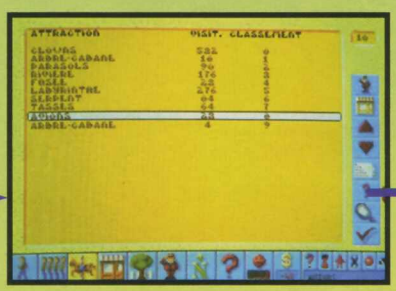
GUIDE JEU :

Chose promise, chose due ! Voici le Guide-Jeu de THEME PARK, le hit en puissance d'Electronic Arts. Plus qu'une simulation économique, THEME PARK regroupe tous les aspects et tous les problèmes qu'un homme d'affaires peut rencontrer. Endossez cette étiquette et passez des nuits blanches à tenter de développer votre parc d'attractions. Et HAVE A GOOD PLAY !

MANEGES



LISTE DES MANEGES



INFOS



Ne vous précipitez pas en début de partie sur des manèges bon marché, mais à faible degré de distraction : pendant la première année, boostez vos recherches au niveau des attractions, vous obtiendrez des manèges un peu plus coûteux, mais aux sensations garanties et à la solidité accrue. N'hésitez pas à envoyer un mécanicien dès que le manège montre des signes de faiblesse, car sinon vous risquerez de le voir exploser, rendant ainsi son terrain inutilisable. Ces manèges déterminent le niveau de fréquentation de votre parc. Plus les manèges seront intéressants, plus les visiteurs se bousculeront au portillon. Vous pourrez ainsi augmenter vos recettes d'entrées. La disposition de vos installations ne doit pas être le fruit du hasard : juxtaposez un manège à forte distraction et un manège sensiblement moins bon. Installez vos portes de sortie à coté des boutiques pour incrémenter leur fréquentation. Si un manège ne marche pas fort, augmentez sa vitesse et sa durée d'utilisation mais ceci à vos risques et périls, car un manège qui tourne plus rapidement s'avérera dangereux.



DIVERS

- Définissez au mieux le trajet de vos balayeurs.
- Ne négligez pas vos recherches, même si celles-ci vous coûtent cher.
- Ne laissez pas partir vos actions en des mains inconnues, cela vous en coûterait des dividendes.
- Négociations salariales et commerciales : augmentez votre offre jusqu'à ce que le négociant adverse se décide à baisser la sienne, puis diminuez la vôtre un moment pour ensuite de nouveau l'accroître afin d'aboutir à un terrain d'entente favorable. Mais attention au temps.

Disposez correctement vos allées afin de desservir au mieux vos attractions et vos boutiques. Mettez également des panneaux indicateurs un peu partout pour diriger vos visiteurs. N'oubliez pas d'indiquer la sortie de votre parc, car ils auront vite fait de se perdre. Elargissez vos allées aux alentours des boutiques pour qu'un maximum de personnes puissent y accéder.

INSTALLATIONS



Faîtes des files d'attente assez étendues pour parer au surbondage. Toutefois ne massacrez pas le paysage en installant des queues de dix kilomètres de long. Si un manège marche bien, augmentez ses files. Au contraire, s'il fonctionne mal, réduisez de façon radicale l'attente des visiteurs.

BOUTIQUES



LISTES DES BO



Les boutiques peuvent être considérées comme la «substantifique moelle» de votre parc. Elles sont une des sources principales de vos revenus. Plus leur nombre sera élevé, plus vos revenus s'en ressentiront. Tenez compte de la demande permanente de vos visiteurs. La nourriture deviendra vite votre cheval de bataille mais attention aux bénéfices trop importants : gérez au mieux les produits que vous utilisez pour nourrir vos visiteurs. Ces boutiques sont malheureusement une source de pollution pour votre parc : n'hésitez pas à envoyer, autour de celles-ci, une armada de balayeurs ramasser tous les détritus. En simulation globale, la gestion des stocks est importante ; n'oubliez pas que plus vos prix sont élevés, moins vos stocks diminueront rapidement. A vous de trouver le juste équilibre entre les bénéfices et le roulement de vos stocks. Les boutiques les plus intéressantes, au niveau de la rentabilité, restent sans aucun doute celles des souvenirs et les stands de jeux. Mais encore une fois, ne soyez pas trop gourmand.

En un instant, visionnez l'étendue de votre parc. Ar structures mises en place, et gérez du mieux que vous place requise pour les grosses installations : montagn rivière, train, circuit de voitures... Voyez également ou votre bus pour augmenter, un peu avant son arrivée, billets. Ceci confortera votre prospérité.

theme PARK

MANEGES



PERSONNEL



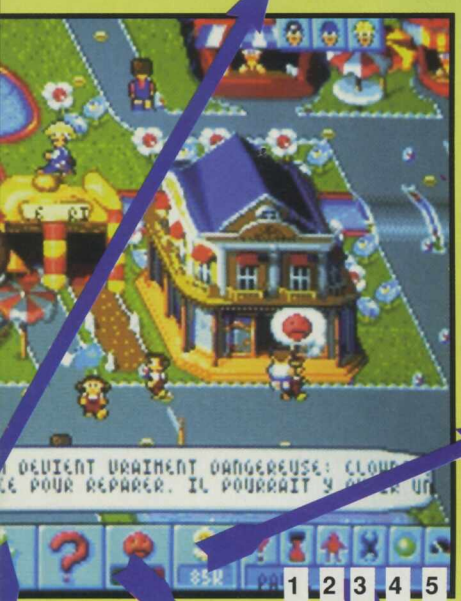
LISTE DU PERSONNEL



INFOS PERSONNEL

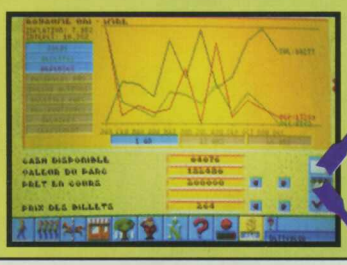


Mettez des artistes à l'entrée (distribution de parapluies) et dans les files d'attente (distraction de vos visiteurs). Ne négligez pas la sécurité, la propreté et les réparations de vos manèges : les primes tomberont en fin d'année.



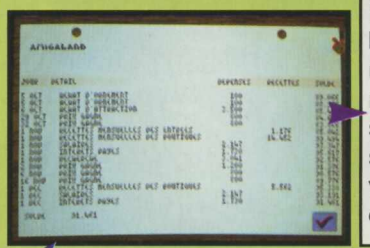
C'est ce qui agrémentera votre parc et augmentera sa côte de popularité. Ne lésinez pas sur les espaces verts. Pensez également au confort de vos visiteurs en installant des toilettes à proximité des aires de picnic.

STATISTIQUES



Cet écran indique les courbes et les fonds dont vous disposez. Evitez que ces courbes ne se transforment en véritables montagnes russes. Essayez de les stabiliser pour envisager un développement prospère de votre parc. Réduisez au maximum le montant de vos emprunts : en fin d'année, vous verrez la différence. Si la courbe des transports est cahoteuse, c'est que la capacité maximale de votre parc a été atteinte. Agissez en conséquence.

COMPTES



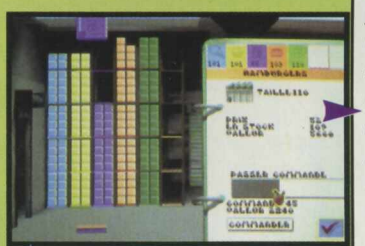
Jetez un oeil de temps en temps sur votre budget. Faîtes en sorte d'équilibrer vos dépenses et vos recettes. Agissez sur vos recettes pour les optimiser. Attention aux dépenses imprévues, elles peuvent vous mettre en difficulté.

BOURSE



Investissez à bon escient en achetant les actions de vos concurrents. Assurez-vous que vous détenez un minimum d'actions de votre parc, pour ensuite les revendre à bon prix. Mais n'en gardez pas trop tout de même, cela risquerait de faire chuter leur cours.

STOCK

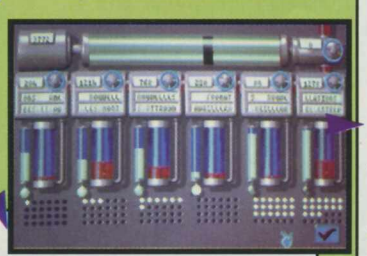


La rupture de stock ne doit jamais exister. Pour ce faire, jetez constamment un oeil dessus et le cas échéant, augmentez votre capacité de stockage, cela vous en coûtera 3000 brouzoufs. Anticipez les commandes et n'attendez pas le dernier moment pour les passer.

PUBLIC



RECHERCHE



Il s'agit du département clé de votre parc. Les recherches coûtent de l'argent, optimisez vos investissements au maximum : misez sur les manèges, les boutiques et la capacité de transport. L'écran ci-joint est un exemple de stabilité de recherche tout au long du jeu.

INFOS BOUTIQUES





Cette barre d'options est obtenue en cliquant avec le point d'interrogation sur un manège et vous permet de changer ses caractéristiques : 1- Durée de l'attraction. 2- Capacité d'accueil. 3- Niveau de détérioration. 4- Ouverture et fermeture. 5- Vitesse.

Trucs & Astuces

Ce mois-ci, des codes il va y en avoir pour tout le monde et pour tous les goûts. Ceux qui sont coincés dans des cavernes sombres, où l'eau suinte par le long des stalagmites, ceux qui se retrouvent apeurés au milieu de fous du volant ou bien même ceux qui croulent sous les cubes, trouveront leur compte. Grâce à quoi ? Aux T&A, alors n'hesitez pas à nous en envoyer, surtout qu'il y a des abonnements ou des jeux à la clé !!! Ce mois-ci on peut tous remercier Eric LAROCHE (54) qui entre deux parcours du combattant a réussi à nous faire parvenir quelques-uns de ses secrets !

KING QUEST VI

L'ILE DE LA COURONNE

Au croisement, utilisez votre oiseau mécanique sur le vrai rossignol, que vous attirerez. Chez le marchand, échangez le volatile à ressort contre la flûte et la perle contre votre bijou de famille. Puis chez le libraire, taillez à nouveau une bavette avec Jollo. Proposez ensuite au libraire votre livre rare. Il l'échangera contre le livre de sorts, que vous vous dépêcherez de feuilleter. De retour au croisement, utilisez la bagoûse sur le rossignol, qui ,tel Lassie chien fidèle, vous ramènera de son escapade un ruban. Dans votre inventaire, prenez le ruban, ce qui vous fera découvrir quelques cheveux de votre bien-aimée. Sur la plage, prenez la direction de l'île des voeux.





L'ILE DES SOUHAITS

Arrivé au jardin, vous trouverez une tasse de thé, ainsi qu'une tomate. Regardez ensuite par le trou qui se trouve sur le mur. Prenez le (toujours avoir un trou sur soi, c'est très pratique). Jouez un petit air de flûte sur les fleurs rampantes, pendant que tout le monde s'adonne aux joies de la danse, vous pouvez vous emparer du trou ! Utiliser le pont pour rentrer dans le monde de l'échiquier. Marchez en direction des gardes, observez les reines, puis ramassez l'écharpe rouge. De retour au marais, utilisez la tasse dessus. Donnez la tomate au tronc d'arbre et utilisez à nouveau la tasse mais cette fois-ci sur la vase qui recouvre le tronc. A la plage, vous prenez la direction de l'Ile de la Couronne.



L'ILE DE LA COURONNE

Retournez voir votre ami à plumes et donnez lui cette fois-ci le poème, il vous rapportera une note (de faux-frais). Chez le prêteur à gages, échangez lui la flûte contre la boîte contenant l'amadou. Retournez à l'île de la Montagne Sacrée.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACREE

Le long de la falaise, regardez les signes gravés sur la pierre. Cliquez sur le puzzle pour le résoudre. Vous en avez 3 à la suite. Tout en haut vous trouverez de la menthe. Dirigez-vous vers le nord où se trouvent les portes de la cité. Parlez aux gardes qui vous emmèneront illico-presto vers le Lord et sa femme. Ils vous emmèneront gentiment dans l'antre du Minotaure.

LES CATACOMBES

Direction N, N, E, E, N et vous voilà dans la salle des crânes. Servez-vous, s'il y a une pile de crânes c'est fait pour ça. S, W, W, N, W. Traversez cette salle (je vous laisse un petit peu bosser

quand même) et direction W, N. Dans cette salle prenez le bouclier. N, N, N, W, W, vous vous trouvez dans la crypte. Ramassez les écus puis E, E, N, E. Bloquez le mécanisme en y jetant une pierre. Maintenant vous pouvez passer : E, E, N, E. Cette salle vous permet d'accéder au sous-sol. Utilisez la bote d'amidon pour y voir quelque chose. W, W, W, W, W, S, S, E vous arrivez dans une voie sans issues. Utilisez votre trou sur le mur. Regardez à travers pour zieuter un coup vot' tepo le Minotaure. W, W, W, S, S, E, S, E, E, N, E, N, N vous retombez sur la salle de la tapisserie. Soulevez là pour trouver l'entrée de l'antre du Minotaure. Parlez-lui, même s'il n'a pas un faciès très facile, et offrez lui votre écharpe rouge. Regardez le une dernière fois.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACREE



Allez voir l'Oracle qui va vous rapporter quelques points pour votre escarcelle. Il est temps maintenant de s'en retourner vers la plage. Direction une nouvelle destination : l'île des brumes !

L'ILE DES BRUMES

A gauche, vous trouverez du charbon et une serpe de druide (à la Panoramix).

L'ILE DE LA BETE

Ca faisait bien longtemps qu'on y avait pas foutu les pieds. A peine arrivé, allez voir la statue meurtrière de l'archer. Utilisez sur vous le bouclier, avec une protection comme celle là vous pouvez vous risquer à mettre un pied dans le jardin. Piquez une rose blanche. Maintenant que vous êtes servi, tailler vous un passage à travers le bosquet à coup de machette (le serpe suffira !). La bête (du même nom que l'île) vous offrira alors une bague. Sur la plage, utilisez la carte.

L'ILE DE LA COURONNE

Dans le village, vous vous souvenez avoir vu une jolie jeune-fille avec laquelle vous auriez bien... fait connaissance. Donnez lui la rose blanche et la bague de la Bête.

L'ILE DE LA BETE

Regardez les deux amoureux réunis (la Belle est légèrement plus agréable à l'oeil). La Bête vous donnera un miroir pour vous remercier et la Belle des habits. Retournez voir votre archer préféré, et repiquez une rose.

L'ILE DE LA COURONNE

Allez voir votre ami, le libraire. Vous rencontrez là-bas Jollo ; parlez-lui.

L'ILE DES SOUHAITS

Dans l'écran du marais, le laitier est apparemment passé. Prenez donc une bouteille, ça ne fera pas de mal. Dans le jardin, vous tombez nez-à-nez avec des bébés choux. Donnez à l'un d'eux le lait, les autres vont bien sûr se mettre à chialer. Avec votre lampe, récupérez les larmes. Maintenant faîtes un petit coktail avec l'eau sacrée donnée par l'oracle. Rentez une nouvelle fois dans le monde des échecs et fendez vous la poire devant la bataille acharnée que se mène les deux reines. Donnez à la reine blanche le morceau de charbon. Elle vous offrira un oeuf pourri ; ne vous inquitez pas vous gagner au change.

L'ILE DE LA BETE

Direction le jardin de la Bête. Utiliser la lampe sur la fontaine et pour achever le tout utiliser enfin le livre de magie pour jeter un sort sur la lampe.

(A suivre...)

S.O.S.

Pour cette nouvelle rubrique dans la rubrique, on instaure un petit peu l'ambiance bistrot de la gare, si vous voyez ce que je veux dire ! Allez Jojo, une tournée ! Alors le Baron, qu'a qu'il a fait ce week-end avec bobonne ? Ben, tu me croiras pas Gégé, mais je suis resté coincé avec mon outil, mais j'a pas avancé d'un poil de bobonne ! Hmmm, j'apprends à l'instant qu'il faudrait plutôt s'la faire genre chevalier ténébreux ! Dommage, m'enfin, c'est vous qui voyez, cette rubrique vous appartient...

Dans DRAGON FLIGHT, pouvez me dire ce qu'il faut répondre aux bouches qui posent des questions stupides comme «qui a construit ce passage» ou «qui est le plus puissant magicien» ? Pour EYE OF THE BEHOLDER I, dans le dernier niveau, il faut poser 3 objets sur 3 socles. Lesquels ?
Le Chameau Rutilant. réf 1201

Dans le n°8, B. Demorgny demandait une astuce pour LES VOYAGEURS DU TEMPS. Comment a-t-il découvert le monastère ? J'arrive à me déguiser en moine !
Sam D. réf 1202

Dans FLASHBACK, je suis bloqué dans une salle où des polymorphes arrivent deux par deux par le toit. J'ai bien essayé de tous les buter, mais il y en a toujours de nouveaux. Quand j'essaye de tirer sur le coeur au centre de la pièce, il ne se passe rien !
Philippe F. réf 1203

On m'a dit que dans SUPERFROG, il y avait des vies supplémentaires en début de jeu mais je n'ai jamais réussi à mettre la main dessus ! Quelqu'un aurait-il aussi les codes pour la version CD32 ?
François T. réf 1204

Dans ISHAR III, j'arrive à sortir de la ville, mais dans les bois, à part un raton-laveur statufié, on ne trouve rien d'autre. Peut-on libérer la bestiole, de quelle manière ?
Amigavore. réf 1205

Je craque !! Tout le monde a déjà terminé ANOTHER WORLD depuis des années et moi je crève toujours au même endroit. Je suis pourchassé par tout un groupe de gardiens, les portes ont beau se fermer, ils les détruisent une par une jusqu'à ce que ce soit moi qui y passe. HELP !!!
Fred G. réf 1206

Trucs & Astuces

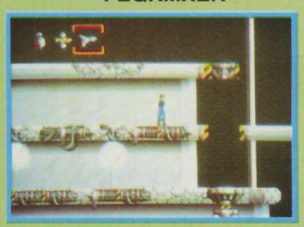
BUMP'N'BURN

Au moment où le drapeau enflammé apparaît tapez :
ZXR750R (9999 pièces)
HOUSEY (une nouvelle musique)



IMPOSSIBLE MISSION 2025

le garage :
ETQBGXIN
EWQUOXCF
les bureaux :
FAQRNXOI
FEQKMXEK
FIQDKXUF
l'étage industriel :
FLQWJXKA
FPQPIXAC
FTQIGXQN
l'étage informatique :
FXQBGXLF
GAQYFXXB
GEQSLXJH
l'étage en construction :
GIQNDXJO
GMQGDXNP
GPQZDXVN



VITAL LIGHT

1 JOUEUR :	2 JOUEURS :
72131	33473
48063	27433
50083	28242
08242	98739
41217	13421
13203	98224
14219	04403
78475	37447
23757	55263
65942	27951
21240	79549
82112	22150
38412	92801



PUTTY SQUAD

Encore et toujours des codes :

CAPRI	NICKEL
GAIA	BURGER
PREY	ORGAN
CHRIS	DREAMER
ARABIA	BAZGIBB
MELON	JET
GONDOLA	RHUBARD
KATE	ARIES
SPICE	FODDER
CHERRY	TIMB
	BUTLER
	SENNA

OUT TO LUNCH

Les derniers codes :
TZATZIKI (Grèce)
PLANTAIN (Inde)
FAJITAS (Mexique)
WONTON (Chine)
CHOUX (France)



SUPER STARDUST

Voici quelques codes qui vont certainement en aider plus d'un dans ce cet incontournable hit (un doigt trop dur peut-être ?) :
BZZZZZZZZZB - pas moins de 25 vies et le plein de super pour achever le niveau 1
CXZZZXZWWQS - pas moins de 20 vies pour finir le niveau 2 ou attaquer directement la mission spéciale
DWZZZWZTTLD - 15 vies pour la fin du niveau 3
ENZZZTZALPO - Encore 10 vies supplémentaires pour exploser le jeu ou la mission spéciale
ZZZZZZZZZZZ - Pour les plus casse-cou d'entre-vous, ceux qui veulent finir d'une traite le shoot' du siècle vous aurez 30 vies et le plein de Benco.



MEANS ARENA

Au moment où l'ordinateur vous demande un code tapez CHEAT.
Pendant le jeu pressez les touches suivantes :
HELP : niveau supérieur
DEL : augmenter le bouclier
L : vie supplémentaire
W : plus d'armes
B : plus de bombes
E : augmente l'énergie

SECOND SAMOURAI



niveau 1 : 3245VQQP
niveau 2 : QYMOSBRS
niveau 3 : 6XE41KNO
niveau 4 : E3B4N3KN
niveau 5 : GK5MAZUR
niveau 6 : XYG65MFC
niveau 7 : ZFAUA2WA
niveau 8 : 34HQORS3
niveau 9 : R4FHLOSC
niveau 10 : GQYC3YP5

VALHALLA

The Sanctuary : LOPFGW
The Chapel : UGHWIL
The Tower : ABHEFT

SIERRA SOCCER

Tout le monde est paré pour un match amical sur LE JEU qui nous a fait vibrer tout l'été. Au moment ou vous choisirez vos équipes, faites le geste qui sauve, appuyez sur le X de votre clavier (l'écran doit flasher). Au jour J, vous allez vous retrouver sur un terrain bleu qui changera du tout au tout pour le comportement de votre balle.



BANSHEE

Pour ceux qui trouvent que BANSHEE est un petit peu trop dur, tapez FLEV17 pendant la présentation. Appuyez sur RETURN pour passer d'un niveau à un autre. Au même endroit si vous tapez I AM EXQUISITELY EVIL (pensez au clavier azerty), les amateurs de gore ne vont pas être déçu. Essayez de buter les ours pour voir ! Pour les possesseurs de CD32, s'ils veulent le même effet dévastateur, il faudra rentrer en high score MARY WHITEHOUSE. Pour être invincible et pouvoir passer de niveau en niveau (en appuyant simultanément sur les deux boutons frontaux), rentrez KANNIJADE KREW. Merci qui ?

CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 31 JANVIER 1995

LES PRIVILÈGES DE L'ABONNEMENT...

L'INDISPENSABLE

(FORMULE 1)

270 frs

VOUS ! Oui, vous, lecteur avide de nouveautés du monde Amiga, laissez-nous vous donner un conseil d'ami (-gaphile) : un magazine qui vous permet de recevoir, chaque mois, chez vous, **TROIS DISQUETTES** - l'une bourrée de previews jouables (disk 1), la deuxième remplie à rabord de démos de groupes (disk 2) et la troisième regorgeant d'utilitaires astucieux (disk 3) - ça ne se refuse pas ! Ca se consomme sans modération ! Ainsi, pour **6 mois** d'abonnement à 270 frs (frais de port compris, bien-sûr), le magazine et ses trois disquettes ne vous reviennent qu'à 45 frs !! Avec la disquette bis du magazine (à commander chaque mois par coupon-réponse), ces 4 disquettes vous laisseront de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. (Attention : les 2 disquettes «abonnés» ne peuvent être commandées séparément)



LE COMPLEMENTAIRE

(FORMULE 1 bis)

Vous ! Oui, vous, lecteur déjà abonné à AC, ne vous inquiétez pas : on a pensé à vous en vous permettant de rattraper le retard et de bénéficier des avantages de la formule 1. Au bout du compte, ça ne vous coûtera que 15 frs par numéro restant à l'actif de votre abonnement, et ce pour recevoir, chaque mois, les deux disquettes supplémentaires (d'utilitaires et de démos de groupes). Ex : pour 8 numéros, c'est 120 frs (vérifiez la durée d'abonnement qu'il vous reste auprès d'Isa, au 39 68 05 91).

L'INDEMODABLE

(FORMULE 2)

300 frs

Hep ! Hé, vous là ! Oui, vous lecteur ! Vous saviez qu'en vous abonnant vous gagniez près de trois numéros d'Amiga-Concept ? (300 frs au lieu de 385 frs en kiosque) Ben, maintenant qu'on vous l'a dit, qu'est-ce que vous attendez pour vous abonner ? Au moins, vous êtes sûr de recevoir le mag et sa disquette, chez-vous. C'est pas génial ?! Comment, non ? Tant pis... à d'autres alors l'économie... à d'autres la priorité des P.A... à d'autres le privilège d'appartenir au clan retranché des Tapettes d'AC... Euh, non là, on se réserve les injures, désolé !

L'IRRESISTIBLE

(FORMULE 3)

360 frs

Psssit... Psssit ! Viens voir... Tu es d'accord avec nous si on te dit que c'est pas tous les jours que quelqu'un t'offre un cadeau ?! Ben, si t'as envie d'un jeu gratuit, c'est ici que ça se passe. Si tu t'abonnes à cette formule (dont on est les initiateurs !), on t'offre le jeu de ton choix parmi les titres disponibles. C'est pas cool ça ? On te demande juste de participer aux frais de port (60 frs). L'embêtant, c'est que tu peux en profiter qu'une seule fois par an.



Titres proposés selon le stock disponible

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 : .....

LES ANCIENS N° 25 Frs



Pas de disk



Disk épuisé



D7: Giddy, Cybernetix, Deopy, Qed, Fakemem



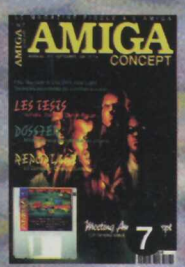
D7: Doody, Death bringer in space, Crasy Sue 2, Icon éditor, Setchiprev



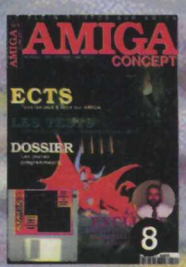
D7: Sierra soccer et Apydia



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



D7: Sensible world of soccer & Cafeine Free



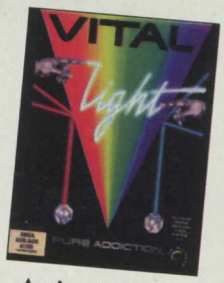
D7: CORPORATION, le logiciel complet !

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES

Le seul jeu où vous ne lisez pas l'aventure mais vous l'écouterez, disponibilité exclusive en France pour AC (cf-test AC n°7)



AMIGA
199 FRS



Amiga & CD32
189 FRS

A mis chemin entre le Tetris et l'arcade ce jeu, jouable à deux vous fera participer à une action redoutable et originale (cf-test AC n°8)



A1200
269 FRS

Avec ce jeu, vous n'allez pas jouer, vous allez vivre ! Simulation de vie exceptionnelle, avec des environnements aussi vastes que réaliste (cf-test AC n°8)

La saga des Ishar continue avec cette version AGA plus belle que jamais : Graphismes en 256 couleurs pour ambiance à la hauteur de ses espérances (cf-test AC n°6)



A1200
269 FRS



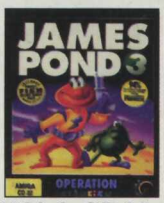
AMIGA
169 FRS

Sans doute le plus apprécié de tous les jeux Amiga. Si vous ne l'avez encore jamais essayé, vous manquez vraiment quelque chose. Un logiciel immense !

Dans la trempe de Flashback, Another World vous captivera par la qualité de ses graphismes et l'originalité du concept de son aventure.De longues nuits blanches en perspective...



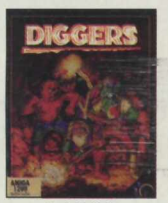
AMIGA
150 FRS



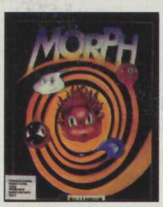
1200 & CD32
145 F & 155 F

Retrouvez notre poisson favori (James Pond) à travers de nouvelles aventures. Un jeu mignon tout plein.

Si vous aimez les jeux de réflexion/stratégie, vous allez adorer Diggers : un croisement entre Lemmings et Préhistorik pour une durée de vie incroyablement longue. A réservé à un public averti.



A1200
120 FRS



Amiga & CD32
140F & 135F

Quel est donc ce personnage venu d'ailleurs qui tantôt liquide, tantôt gazeux... vous conduira à résoudre des énigmes impensables. De multiples tableaux originaux pour un logiciel non moins original.

Un jeu de foot très particulier : castagnes, placages et coups spéciaux sont au menu de ce logiciel féroce. Port du casque obligatoire !



Amiga & CD32
120 F & 115 F



AMIGA
159 FRS

Une enquête policière comme vous n'en reverrez pas de sitôt sur vos micros. L'environnement d'une qualité graphique exceptionnelle, comblera le passionné de ce type d'aventures (Disque dur conseillé).

A mi-chemin entre Populous et Génésia, Global effect vous donnera du fil à retordre à travers une aventure diaboliquement stratégique.



CD 32
129 FRS

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: .....

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

(Comptez de 3 à 10 jours de délai selon le produit)

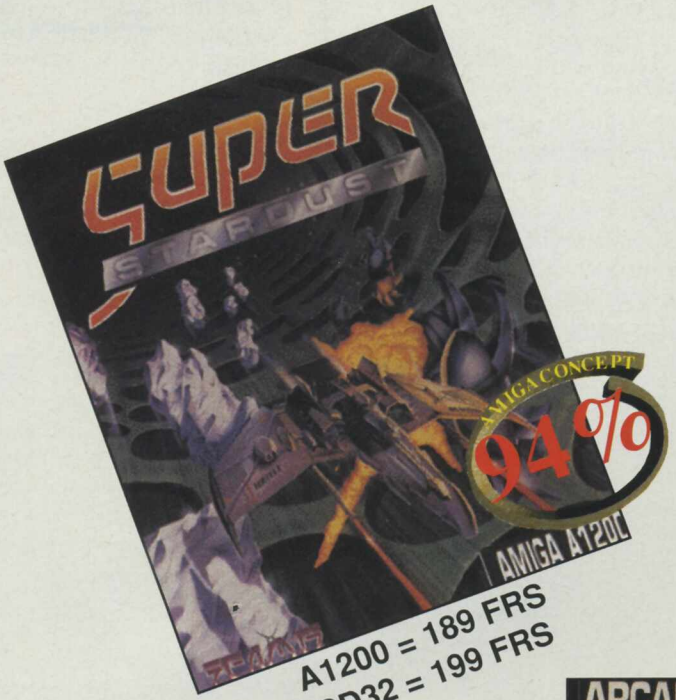
PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT :				
			TOTAL	30,00 FRS

(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

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

Offre valable dans la limite des stocks disponible, coupon à renvoyer au magazine.

LES HITS DE TEAM 17



A1200 = 189 FRS
CD32 = 199 FRS



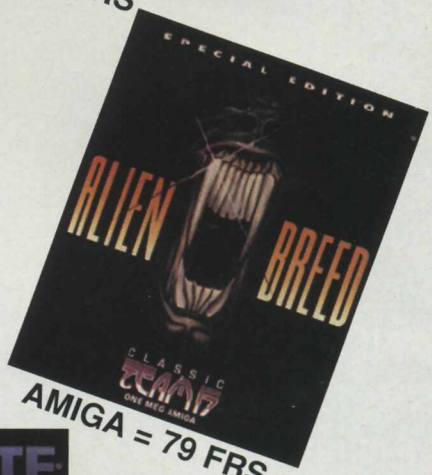
A1200 = 139 FRS
CD32 = 189 FRS



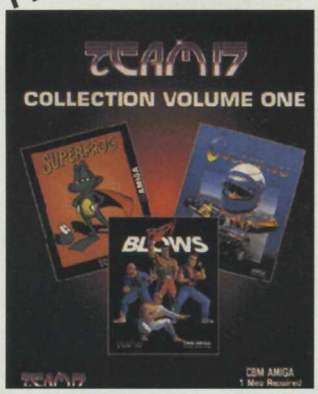
AMIGA = 89 FRS



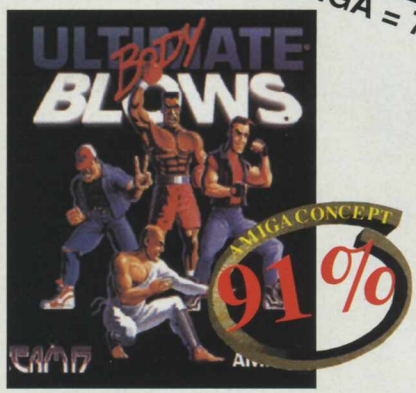
AMIGA = 79 FRS
CD32 = 109 FRS



AMIGA = 79 FRS



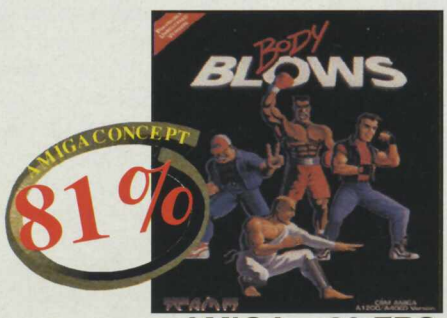
AMIGA = 189 FRS



AMIGA = 199 FRS



AMIGA = 109 FRS



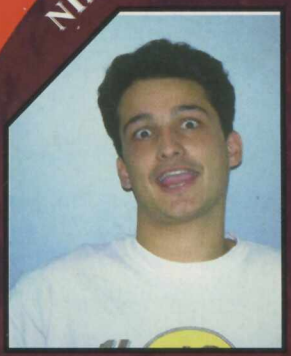
AMIGA = 89 FRS



AMIGA = 69 FRS

VITRINE D'AMIGA CONCEPT

DEMO NIAC



LA PARTY 4 A EU LIEU DU 26 AU 31 DECEMBRE 1994 AU DANEMARK. AVEC PLUS DE 2500 PARTICIPANTS CE MEETING EST A MAINTENANT LE PLUS GRAND RASSEMBLEMENT DE DEMOMAKER D'EUROPE (VOYONS VOIR CE QUE DONNERA LA SATURNE 4...). POUR CETTE OCCASION, DE SUPERBES PRODUCTIONS ONT VU LE JOUR.

Avec autant de participants, les démomakers ont réalisé des prouesses pour sortir du lot. Les résultats nous prouvent que notre AMIGA peut dépasser n'importe quel PC.

La première démo du classement est intitulée NEXUS 7 réalisée par le groupe ANDROMEDA. Ce groupe ne nous avait pas habitués à ce genre de production, la remise en question de cette équipe a permis de sortir une véritable perle rare. Cette démo propose de la 3D Gouraud intitulée Gouraud pulse. Une balle en 3D Gouraud découpée comme une orange bondissant au rythme de la musique. Des effets de transition superbes... Cette démo, tout en étant hyper originale, propose un code impressionnant.



NEXUS 7 / ANDROMEDA.

- Démo AMIGA 1200.
- 1 Disc.
- installable HD.
- Réalisation : Dr Jekyl / Mr Hyde, Interphace, Archimage, View.
- A voir :Effet Gouraud (La lumière fixe un point de la 3D) Boule mappée. Shade en 3D (Première démo utilisant cet effet.). Animal animation (Une drôle de bête en 3D, superbe.) Excellente musique.

La 2 ème démo a été réalisée par VIRTUAL DREAM. Mais là je proteste, si vous n'avez pas un Disque dur sur votre 1200, ce n'est pas la peine d'y penser, cette démo refuse de tourner si vous ne l'installez pas. Si vous avez lu mon reportage sur Internet and Co et que vous avez la possibilité de vous y brancher, vous pouvez contacter Skull, le codeur de cette démo, pour lui demander de remédier à ce problème.

PSYCHADELIQUE / VIRTUAL DREAM.

- Démo AGA
- 3 discs
- Doit être installée sur HD.
- Internet contact : SKULL*FREENET.HUT.FI
- A VOIR : De beaux graphismes en 256 couleurs. Des animations à vous couper le souffle.

MOTION sous titrée ORIGIN 2 / BOMB

- 2 discs.
- AGA only.
- Réalisée par Gengis, Clawz, Suny, Trajan, Zebig, Hof.
- A VOIR : Superbes musique et graphisme. Paysage 3D. Décors en 3D surprenant. Décors de DOOM 2.

Comme vous pouvez le remarquer, les 3 meilleures démos de la party sont vraiment superbes. Les autres productions ne sont pas moins dénuées d'intérêt, pour preuve, le groupe OXYGENE a réalisé une très belle démo intitulée INDIGO. Celle-ci, pas vraiment originale dans la trame de son scénario, ressemble un peu trop à la démo CUZCO et c'est pourquoi elle n'a pu atteindre le peloton de tête. Quoi qu'on en dise, cette démo comprend de superbes graphismes avec quelques effets bien amenés, tel que le tunnel en 3D en 3D qui se tord dans tous les sens avec l'effet Gouraud : cet objet se trouve en plus dans un enchevêtrement de rouages en 3D.



ET LES FRANCAIS, BOUDIOU...

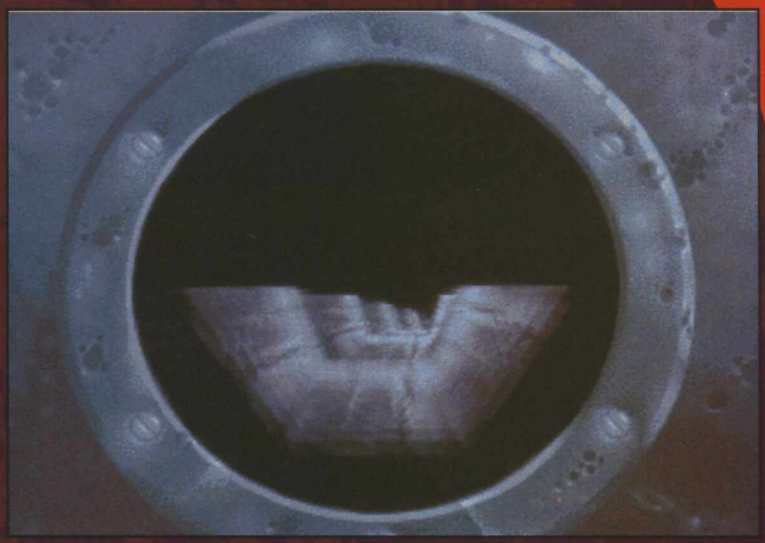
La 3 ème démo a été réalisée par le groupe BOMB (ex Complex), elle est carrément superbe et aurait pu être classée 1 ère si GENGIS, le codeur, avait usé d'un peu plus d'originalité. Le code y est hyper puissant et vous aurez droit entre autres à la retranscription parfaite d'un niveau de DOOM 2. Le plus Bel effet est pour ma part un objet mappée dans un hublot de bateau, ou encore des Glenz gost qui virevoltent dans une superbe palette de couleurs.

Je finirai par la démo de Sanity qui est arrivée 4 éme : intéressante puisqu'elle vous offre un ensemble de déformations et de roto-zooms qui risquent de vous faire tourner la tête de plaisir. La fin vous offre une multitude de morphings de visages comme dans le clip de Mickael Jackson « Black and White «.





d'une fluidité impressionnante, Les graphis-mes sont soignés, et les scenarii sont parfaits. Si vous souhaitez recevoir leurs productions, contactez : Figoureux Pascal 31 rue Emile Verhaeren 59470 Worhmout.



ROONS / SANITY

- 1 disc.
- AMIGA 1200.
- Réalisée par Mr pot, Jester, Sir, Cougar, Chaos, Cthulhu.
- A VOIR : Déformations de visages.
Roto-Zoom (L'écran monte, descend, zoom comme sur SNES)
Superbes GFX de Cougar.
Visage en 3D modélisé avec des dots.
Très belle animation en Raytracing par Olivier R.Wilke.

ADD et TECHNIC CONFUSIES / EXALIS.

- 1 disc par démo.
- AMIGA 500 & 1200.
- Installable HD.
- Membre du groupe : Nuke, Noons, Simons, Locked, Religion 242...
- A VOIR : Graphiquement réussi.
Pour de l'Amos les routines sont très bonnes.
Cube 3D, Glenz vector, Plasma, Tunnel 3D.
Surface dots, etc...

AQUATIC et LOVETRO / MELTING POT.

- 1 disc.
- Installable sur HD.
- AMIGA 1200.
- Réalisée par : Sam, Dyze, Spock, Axel, Orcus, Reyan...
- A VOIR: Beaucoup d'humour dans les textes.
Des effets 3D fort sympathiques, tel qu'un survol de poissons volants.
Un superbe raytracing dans la LOVETRO.

Voilà c'est tout pour la Party 4. Je tiens à remercier AXEL / Metl-ting pot de m'avoir reporté comme un dieu l'ambiance de la party. Il paraît qu'il n'y aura jamais de numéro 5 tellement ce fut le bordel, dans un sens tant mieux pour nos meetings Français. A noter sur vos petites tablettes les prochains meetings : La VOLCANIC PARTY le 24, 25, 26, 27 février 1995 à Gerzat (Près de Clermont Ferrand). Melon, Bomb, MVt en Avril. La SATURNE PARTY 3 aura lieu au parc Floral de Paris les 15, 16, 17 avril 1995. La Saturne proposera 250 000 Frs de Prix pour les concours, (pour plus de détails, rubrique EN VRAC de ce numéro), à suivre donc...
Si vous recherchez des démos, une seule adresse : CJC of Cocoon 91/ 2 rue des stations 59800 Lille.

LES COUPS DE COEUR DU MOIS.

Ce mois ci, non pas un, mais deux coups de coeur. D'abord parce que nous avons en France un vivier de codeurs qui débor-dent d'originalité, et on ne va pas vous parler des plus connus, je laisse cette facilité aux autres. L'intérêt étant de faire sortir de l'ombre des talents qui peuvent vous faire rêver, un petit coup de pouce ça ne fait pas de mal.

D'abord le groupe EXALIS. Ils ont à leur actif 2 démos, la Technic Confusies et la ADD. Codées en AMOS, ces produc-tions ont des effets plus que surprenants. Les objets mou-vants en 3D sont

Le 2 éme coup de coeur est pour un groupe beaucoup plus connu. Ce groupe s'appelait Ozone et s'appelle maintenant Melting pot. Cette équipe d'une dizaine de membres est connue pour ses compilations « Turlututu «. Melting pot vient de sortir 2 démos en une qui s'appellent : « AQUATIC « et « LOVE DEMO «. Nous avons voulu en savoir un peu plus sur ce groupe hors du commun en interrogeant ALEX. Pour l'approcher ce fut difficile. Non pas qu'il ait la grosse tête, oh loin de là, mais il déborde d'énergie et il a tendance à rebondir partout avec son pin-ceau dans la main.



INTERVIEW

AMIGA CONCEPT : ALEX, A PART TE JETER CONTRE MON MUR, QUE FAIS-TU SUR AMIGA ?

ALEX : *Je dessine, je code (Un peu), j'aime délirer avec mes amis.*

A-C : POUR TES DESSINS, QUELS SONT TES SOURCES D'INSPIRATION ?

ALEX : *Je n'ai pas vraiment d'inspiration précise. J'essaye de dessiner ce que j'aime. Je m'inspire des réalisations de dessinateurs qui m'arrachent l'anus comme TITAN.*

A-C : PENDANT QUE TU FINIS MON TAPIS, TU PEUX ME PARLER UN PEU DU GROUPE MELTING POT ? :

AXEL : *Nous sommes beaucoup. Il y a Xann, Niko et sa super bonne copine Fanny, Sam, Orcus, Spock, Dyze, Monty, Reyan, Dreamer...*
On essaye de se démarquer... D'être différents.

A-C : QU'EST-CE QUI T'ETONNE LE PLUS PENDANT UNE PARTY ?

ALEX : *Les démos sur C64 qui proposent de la 3D Mappée ainsi que les films de cul pendant les nuits de la PARTY 4.*

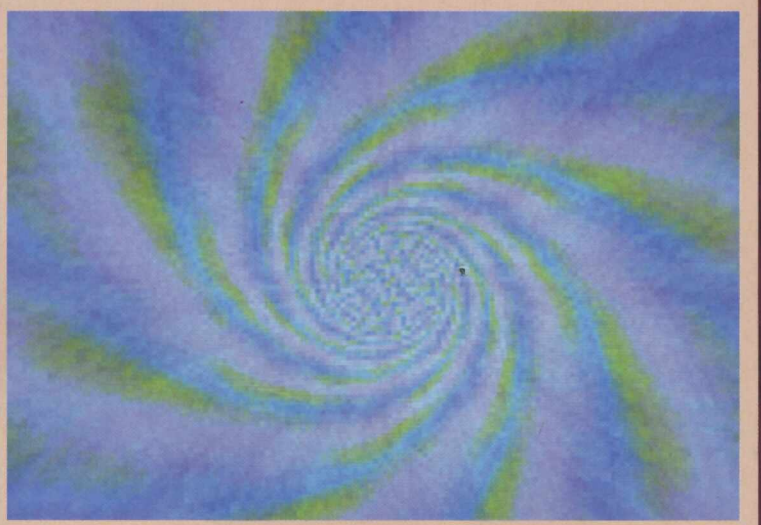
A-C : POUR FINIR VOICI 3 LIGNES POUR DIRE CE QUE TU VEUX :

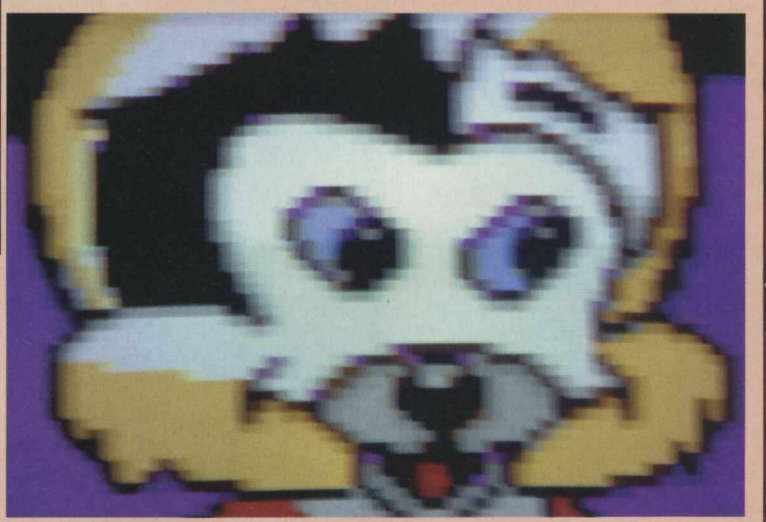
ALEX : *Je vais en profiter pour saluer mes potes qui sont :*
Orcus, Spock, Sam, Le gros Lame Compton, Nico, Niko (NDLR : Tu ne m'attends plus à la gare Niko ?), Ben, The ACE (NDLR : Mhouais, je censure pas mais bon...), Jean Popole, Xann, La méga bonne Fanny, Calisto (toto) et ceux qui m'aiment.

Voili, voilou, c'est tout. On se retrouve le mois prochain avec de nouvelles démos, et un petit cours sur la réalisation d'une démo.

Sur ce, je vous laisse, je vais décoller ALEX de mon plafond, car ça fait un peu désordre. Son corps change, il paraît qu'il faut

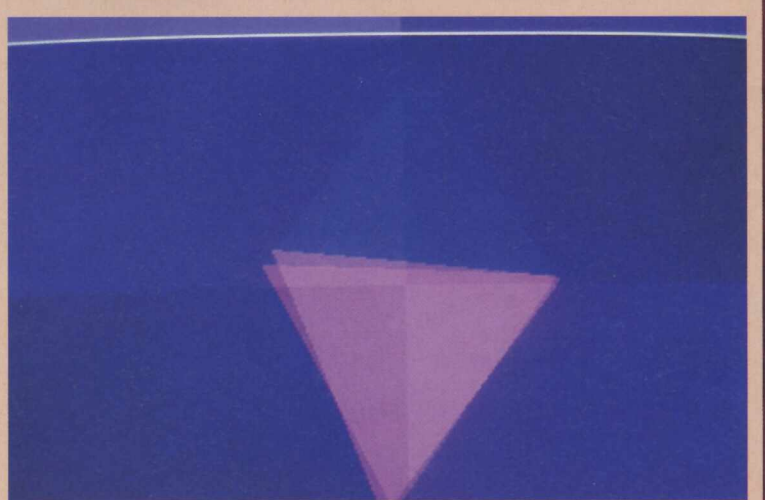






QUELQUES SELECTIONS DE LA PARTY 4.





BIDOUILLES

Cette rubrique du mois de février est principalement consacrée aux installations problématiques sur disque dur de certains jeux : à cette occasion, on peut remercier un lecteur, Thierry GRAM-WENTRE (de Versailles), de nous avoir envoyé ses bidouilles et comme promis il gagne le jeu de son choix (d'ailleurs, Thierry, il faudrait que tu me contactes pour choisir le jeu que tu souhaiterais, d'après la «Boutique des Bonnes Affaires» ; ben oui, t'as oublié de me préciser tes coordonnées !). Si vous aussi vous voulez gagner un jeu, pas de problème, envoyez-moi vos combines, qu'elles soient d'ordre software ou hardware. Sur ce, à bientôt !

IMRE

INSTALLATION

DUNE 2 :

Pour éviter tout problème, utilisez CLI qui se trouve dans le Workbench, tiroir SYSTEM (avant, créez un tiroir DUNE2 dans DH1:). Pour l'installer, écrivez «DF0:» pour aller sur le Disk, puis tapez «COPY DF0: to DH1:DUNE2» (NDRC : les guillemets ça compte pour du beurre, faites pas la connerie de l'écrire !).
Faites ceci pour toutes les disquettes. Puis allez dans DUNE2 sur DH1: et faites (par le menu déroulant du WB) : MONTRER ICONES SEULEMENT, sinon préparez-vous à attendre 3 ou 4 minutes pour qu'il puisse tout afficher.

INSTALLATION

THE SETTLERS :

Créez un répertoire THE SETTLERS, l'ouvrir mais ne surtout pas le refermer. Commençons l'installation de la disquette intro : quand elle est installée, effacez l'icone d'introduction dans le tiroir THE SETTLERS en ne fermant pas la fenêtre, c'est très important. Continuez l'installation normalement des autres disks. Puis, copiez manuellement, tous les icones de la disquette d'intro. Maintenant, vous pourrez voir l'intro et ensuite aller directement sur le jeu sans problème.

INSTALLATION

HEIMDALL 2 :

Obligatoirement l'installer sur DH0:
Avant de l'installer, créez un tiroir HEIMDALL2. Copiez tous les fichiers suivants sans l'intermédiaire du SHELL, de CLI ou de l'installation de Heimdall 2 : il faut tout installer à la main en déplaçant les icones de la disquette au disque dur dans le tiroir créé précédemment.
Copiez tous les fichiers de la disquette HEIM2-1 (y compris les fichiers cachés). Disquette HEIM2-2 : montrez tous les fichiers et copiez tout comme j'ai expliqué juste avant (ne pas copier le tiroir WORLDS). Ouvrir WORLDS et copier les icones dans le tiroir WORLDS déjà existant (ne pas copier les icones déjà existants). Disquette 2-3 et 2-4 : copiez tous les icones des tiroirs WORLDS dans le répertoire WORLDS.

INSTALLATION

WINGS :

Quand vous l'installez, il y a l'affichage d'un message d'erreur, C'EST NORMAL car pour installer WINGS, le programme d'installation va créer un tiroir T en RAM DISK: d'où l'erreur car il existe déjà. Donc, allez dans RAM DISK, faites MONTRER TOUS LES FICHIERS (à partir du menu déroulant du WB) et renommer ce tiroir T1 par exemple et... OH, grand miracle ! L'installation marchera.

INSTALLATION

HIRED GUNS :

Quand vous l'installez, il sera marqué : «je n'ai pas envie d'installer, ça m'embête « (je rigole bien-sûr !). Ouvrez le disk 1 et mettez l'icone d'installation dans un tiroir que vous aurez créé auparavant. Une fois enregistré, cliquez et oh miracle... ça MAAARCHE !

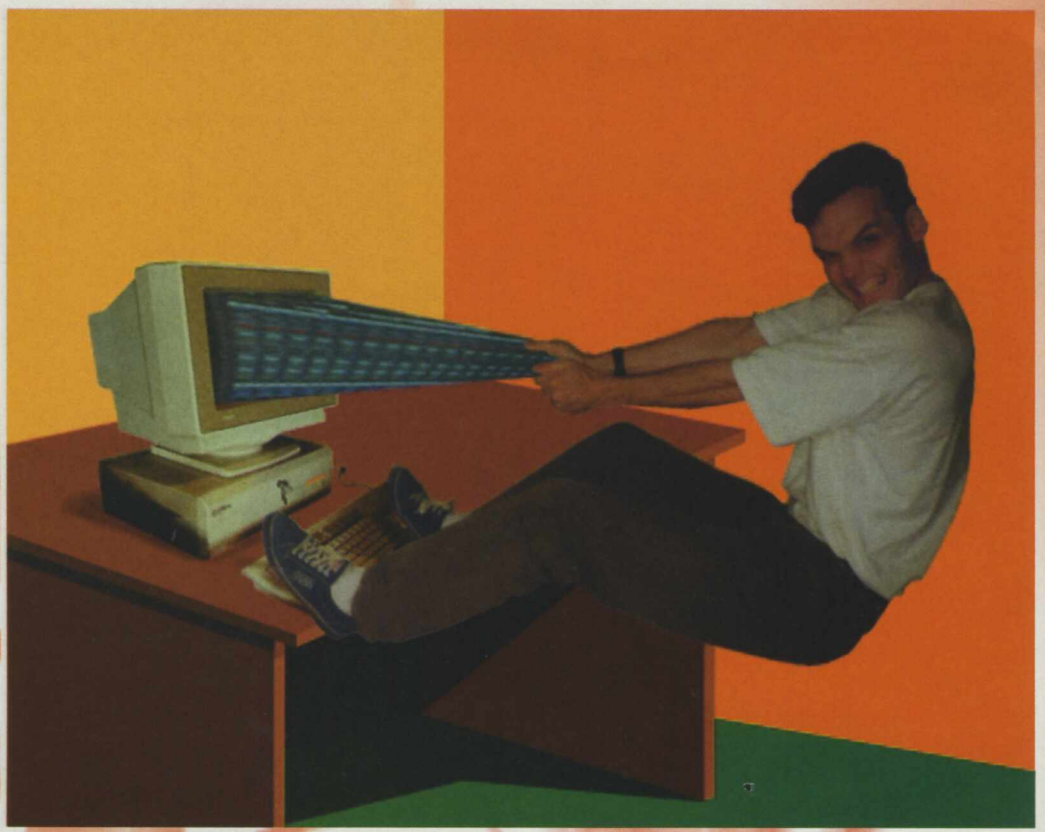
HARDWARE

LECTURE DISQUETTES FOIREUSE ?

Il se peut qu'avec l'usure et le temps, votre ordinateur ait des problèmes de lecture et vous pensez qu'il s'agit du lecteur de disquettes qui rend peu à peu l'âme... Il serait dommage de changer votre lecteur interne (500 balles) pour vous apercevoir que votre Amiga rencontre toujours le même problème de lecture, et bien je peux vous donner une petite astuce qui pourrait éventuellement résoudre votre problème, sans que vous ayez à débourser le moindre brouzoufe. Si les lectures sont foireuses, il se peut que ce ne soit que la puce, qui contrôle le lecteur, qui soit défectueuse, usée par le temps, les chocs et la poussière... Sur la carte mère de l'Amiga, il existe deux puces identiques (d'environ 8 centimètres de long), l'une contrôle le lecteur interne, l'autre l'externe. La manipulation va consister à intervertir ces deux puces de support, pour que le lecteur interne bénéficie d'une puce moins usée mais dans ce cas, si vous utilisez un lecteur externe, le problème surviendra alors sur ce dernier (petite précision : si votre Amiga est quasiment neuf, faites jouer la garantie plutôt que d'essayer cette combine).
Avec précaution, débranchez votre alimentation et tous les périphériques encombrants. Ouvrez votre Amiga, déconnectez le cordon ombilical de votre clavier et démontez la carcasse métallique qui protège l'intérieur de votre bécane. Près du lecteur interne, la première puce - vous ne pouvez pas vous tromper, elle est indiquée par un DRIVE (A) -, et à proximité du port lecteur externe, la deuxième puce, indiquée par un DRIVE (B). Là, avec deux tournevis plats, soulevez la puce par les côtés (où il n'y a pas de broches). Déboîtez les deux composants et intervertissez-les puis refermez la bécane (ne paumez pas les vis !). Si le problème persiste, c'est que le lecteur lui-même est défectueux ou que le problème hardware se trouve ailleurs. Sur ce, bonne chance !

RUBRIQUE DP

Bon, je dois laisser ma place à AGA-TOOLS le mois prochain. Non pas que je me lasse de cette formidable rubrique, bien au contraire, mais l'Etat français me propose dix mois de vacances à ses frais. Intéressant, hein ! J'ai eu beau insister auprès de Mr Léotard (Alors moi je dis bonjour...), que la tenue léopard n'était pas la plus seyante sur ma personne et que je préférais le DP au SN (Service National), pas moyen de le raisonner !!! François m'a donné plein de conseils : ne pas se baisser pour ramasser la savonnette dans les douches, boire de la bière, chanter des chansons paillardes, etc...



Bon, ce mois-ci fouille générale du CD-Aminet n°2. Ce support de 600 Mégas d'archives du réseau Internet, toujours plein de surprises bonnes et intéressantes au possible. J'ai quand même donné ma préférence aux jeux, pour cette fois.

AMIGA BOULDER DASH

ABD est donc la copie conforme d'un des meilleurs jeux sur Amstrad et C64 entre autres. Le principe en est des plus simples, vous êtes un voleur de diamants et vous explorez des caves humides et sordides en



Afrique du Sud, en espérant un jour vous sortir du trou (noir ?). Prendre les diamants, c'est fastoche, le problème est que vous trouverez des rochers que vous contournerez puis qui vous tomberont sur la gueule. Ce jeu est donc assez mathématique puisque certains de ces diamants exigent finesse et rapidité pour que l'on puisse s'en emparer et qu'en plus le temps est compté. Il vous faudra donc un bon entraînement pour en venir à bout. Le jeu est en fait composé des tableaux originaux de Boulder Dash I, des tableaux de l'auteur et de (Ah ! Option suprême...) l'éditeur de tableaux. Ce dernier vous permet de créer vos propres tableaux, ce qui donne une durée de vie à ce jeu relativement infinie pour les amateurs du genre.

AIR TRAFIC CONTROL

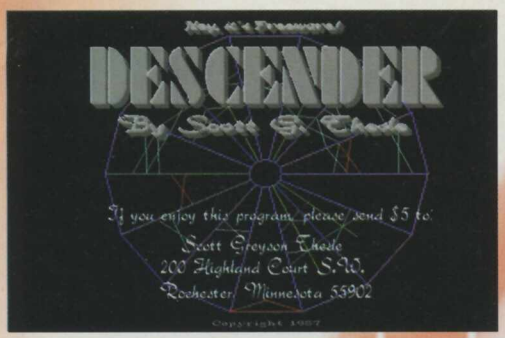
Un simulateur de tour de contrôle est une chose rare sur micro. Du temps de l'Atari



800 XL, je jouais à Approach'. Honnêtement, il faut vraiment être passionné par ce type de simul' pour y être totalement absorbé. Un écran radar sur lequel clignotent les points verdâtres représentant des gros courriers en attente d'un atterrissage relativement forcé. Vous pouvez contrôler la vitesse de l'avion, sa hauteur, et surveiller son fuel ; mais bon j'accroche pas trop.... Amateurs de gore ne cherche pas, on ne voit pas les crashs des avions et les survivants qui rampent sur leurs moignons sanguinolents pour échapper à l'intervention du GIGN. Moi, j'ai vraiment pas l'impression d'y être.... Désolé !

DESCENDER

Ne confondons pas Defender avec Descender ! Même si le genre (Shoot'em up) est le même. Un jeu qui paraît simple dans sa réalisation, mais qui en fera tourner plus d'un en bourrique. Sur l'écran une grosse forme géométrique assez jolie ouverte en son centre, sur une des faces un misérable trait blanc. Ce trait c'est vous dans votre



chasseur XX-311 armé de votre puissant canon. Des bestioles arrivent par le centre de la figure et vous allez devoir les dégommer une par une en tournant tout autour de celles-ci. D'une difficulté croissante, ce clone de Tempest fait franchement plaisir à retrouver sur notre machine. A essayer pour les petits jeunes qui n'ont pas eu d'ordinateur 8-bit.

RDS

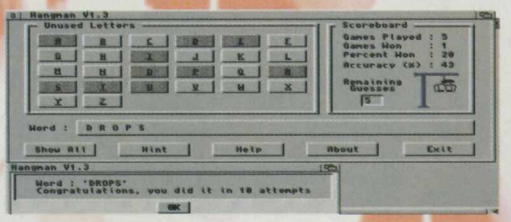
Random Dot Stereogram est comme son nom l'indique un générateur d'images stéréogrammes. Les stéréogrammes sont ces images remplies de points colorés sur lesquelles on ne voit rien. Rien, c'est vite dit car si vous possédez la technique visuelle vous découvrirez de belles images d'un type



nouveau. Collez votre nez (ce qui sera dur pour François qui avec son gros pif n'arrivait même pas à fermer la visière de son casque de moto) sur l'image, fixez attentivement deux points et reculez vous doucement de l'image. Vous verrez alors apparaître l'image originale, ou plus précisément les contours de l'image. J'avoue que moi je n'y vois que dalle mais Imré est passé maître dans l'art de décrypter les stéréogrammes. Chaque jour, je lui en sers de nouveaux qu'il prend un malin plaisir à détailler. Le programme donc vous permettra de lire une image (AGA ou pas) et de l'encoder en stéréogramme. pour amateurs....

HANGMAN - LE PENDU

Quoi de plus agréable qu'un corps inerte se balançant au bout d'une corde de chanvre. Sadique ? Non, joueur malheureux de pendu. Qui d'entre vous, n'aura pas la larme à l'oeil en pensant à ses plus belles années. Le jeu est présenté en allemand, anglais, suédois, hollandais, espagnol et français. On regrettera de ne pas pouvoir rajouter des mots dans la banque de données du logiciel, mais le créateur vous propose moyennant finance de vous offrir un éditeur. Un jeu qui



nous rappelle le bon temps et dont on ne se lassera pas avant longtemps.

FORAY

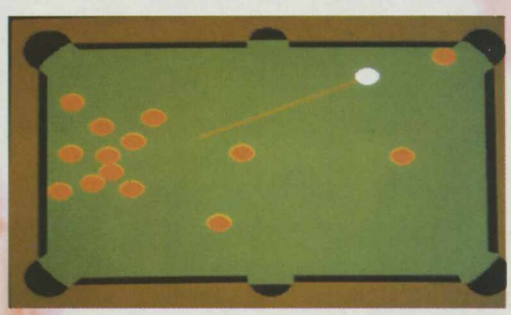
Ce n'est pas la saison des champignons et pourtant on vous propose de les reconnaître d'après des dessins très réalistes. Cet éducatif est en fait une base de données sur les champignons (hallucinogènes ?). Vous ne pourrez plus mourir en avalant une amanite phalloïde, mais vous vous délecterez d'une fricassée de cèpes et de bolets grâce à Foray.

NOAGA

NoAGA a été créé pour pouvoir utiliser les vieilles démos, les anciens programmes, (attention j'ai pas dit les jeux du commerce) qui n'ouvrent pas un écran sur le système. inutile de changer le mode d'écran, ni même de rebooter. Vous pourrez choisir entre PAL & NTSC (Never Twice Same Color, ce système étant au niveau vidéo une tare inimaginable), de cacher le CPU et la Fast RAM, bref tout ce qui vous aidera à lancer vos programmes d'une autre époque. Très utile...

BILLIARD GAMES

Un jeu qui nous vient de Finlande, et qui donnera envie de manier queues, boules, triangle sur un tapis vert. Je veux bien entendu parler de billard, et non de.... Ami lecteur, tu as l'esprit fort déplacé, il me semble. Le tapis, donc, est vu du dessus. Trois versions de jeux de billard sont disponibles et sans atteindre le niveau de Jimmy's Pool (celui du commerce), ce petit jeu vous fera passer de très bons moments. L'ordinateur joue relativement bien et n'arrête pas de me mettre une raclée phénoménale à chaque fois que j'ose l'affronter. C'est dire....



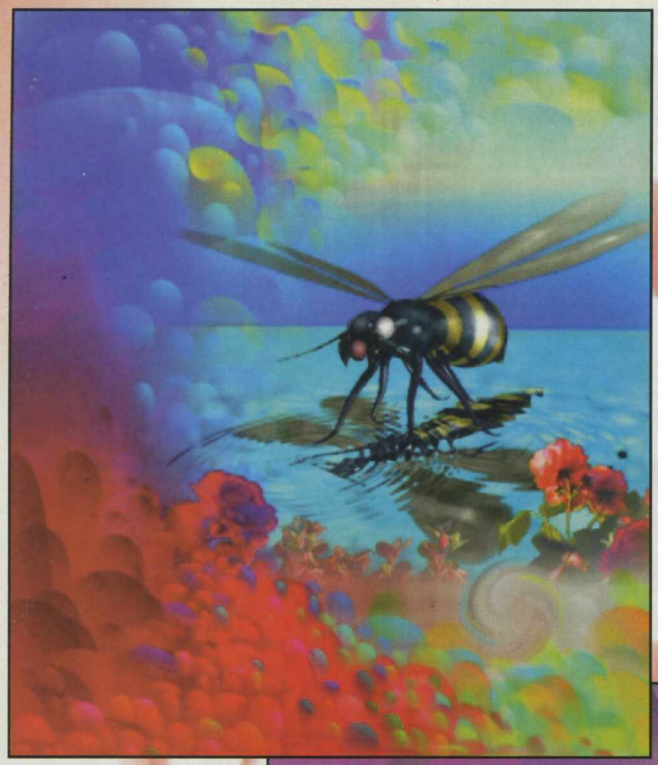
TETRYS 95

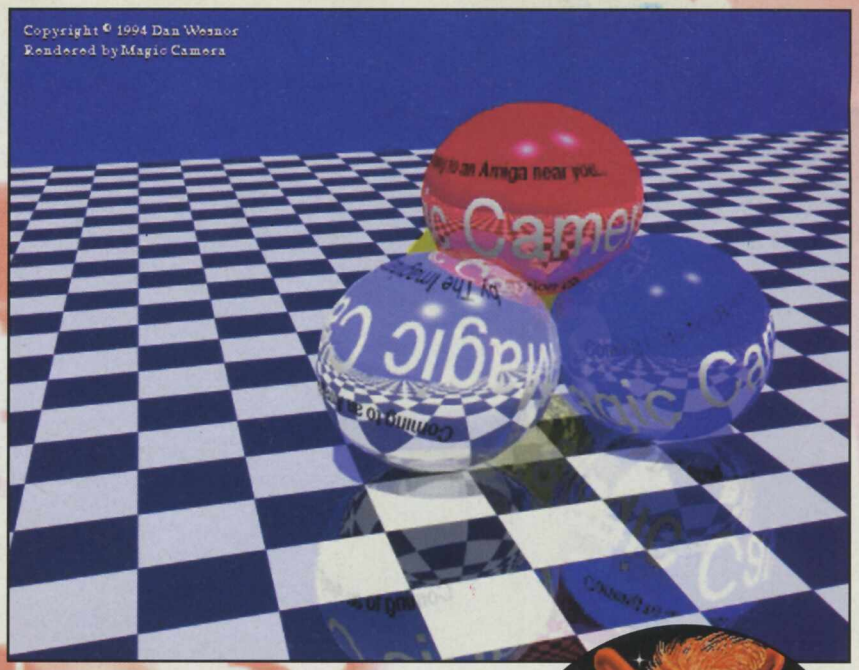
C'est l'association Crayon X qui nous a envoyé ce Tetris remixé. Crayon X a pour objectif de mettre en place une équipe de développeurs entièrement dévouée à l'AMIGA dans le but de créer des logiciels DP de qualité commerciale. Ne travaillant que sur les nouvelles machines (A1200-CD32), cette association très sympathique recherche des jeunes talents pour répondre à ses besoins. L'adresse c'est : Association Crayon X, 46 rue d'Arsonval, Bâtiment B, 69800 Saint Priest. Privilégiant la qualité avant tout, pour ce début d'année, elle prévoit prochainement de mettre sur le marché un utilitaire de conversion d'images : GFX Converter Pro. Pour Tetrys, aïe, la qualité est là. Tant mieux ça nous laisse imaginer la suite avec les meilleures



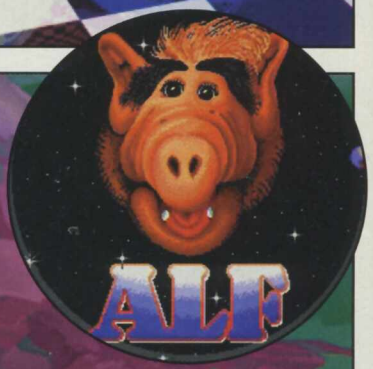
augures. Jugez plutôt : 500 couleurs à l'écran en 640*256, grandes fluidité et jouabilité, cinq modes de jeux, disque dur obligatoire, un mode deux joueurs en simultané sur le même tableau. Et croyez moi, pour 100 balles c'est donné. Le principe de Tetrys 95 est d'aligner des formes pour former des lignes, le problème est que Crayon X a rajouté des pièces complètement démentes dans les niveaux avancés du jeu. Je dirai que la rédaction s'est remise à jouer à Tetrys, avec une rage rarement atteinte auparavant. Le meilleur Tetris sur AMIGA, vient indiscutablement de sortir.... Bravo les gars et continuez sur votre lancée !!!

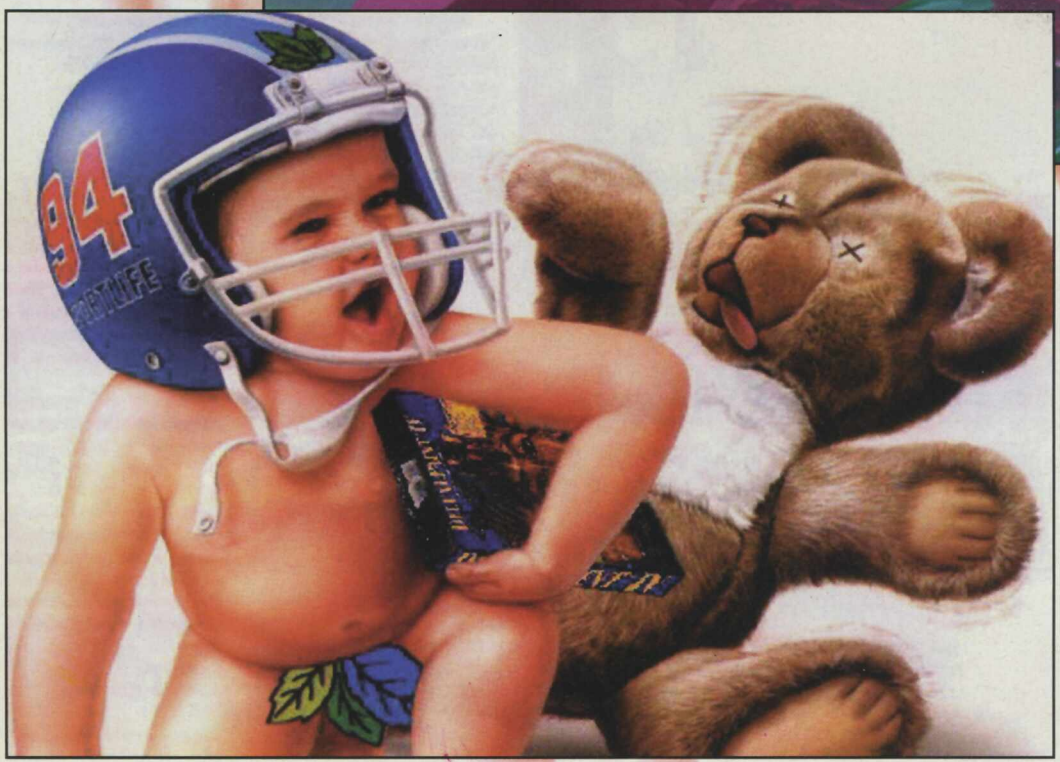
DANIEL, le non-réformé.











Bon, nous ne recevons plus de joulies zimages de vous chers lecteurs, donc on vous donne des idées pour que vous puissiez nous pondre des graphs autrement plus beaux que ceux publiés ici. Vous avez du boulot, un peu d'argent pour investir dans un bon logiciel de dessin, alors n'hésitez aucunement à nous faire parvenir vos crobards !!!

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

CAM CD



Retrouvez toutes les disquettes de la fameuse collection CAM, du numéro 1 à 962, sur un double CD-ROM. **249 frs.**

ASSASSINS CD



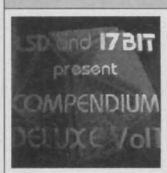
Toute la collection Assassins Games enfin sur CD : Contient les disquettes 1 à 200 et Assassins Utils. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32, & CDTV accessibles sur le CD par un menu. Compatible CD32 **199 frs**

17 BIT PHASE 4



Ce CD contient les disquettes 2800 à 3351 de la collection anglaise 17 Bit. On y trouve des animations, clip-arts, modules, utilitaires, jeux, slides-show, etc... archivés au format DMS. Lecteur de disquettes requis. **199 frs**

LDS & 17 BIT COMPEDIUM 1



600 Mo de logiciels du domaine public de très grande qualité classés par genres. 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**

GOLDFISH Volume 2

Ce double CD contient tous les nouveaux logiciels et toutes les nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Fish Volume 1. **249 frs**

FRESHFISH Volume 7

Toutes les nouveautés de Fred FISH. (Novembre / Décembre 94). Beaucoup d'utilitaires. **199 frs**

AMINET 4



Aminet est le plus important site Internet dédié à l'Amiga... Ce CD contient l'essentiel du serveur et les nouveautés parues jusqu'au mois de novembre 1994 Environ 300 Mo de nouveautés depuis l'Aminet 3. Incontournable ! **119 frs**

GAMERS DELIGHT



Compilation de 40 superbes jeux On y trouve des jeux d'action, de cartes, de stratégie, des puzzles, etc... Parfaitement compatible CD32. **239 frs**

BERLINER SPIELEKISTE

Compilation de 900 jeux du Freeware et du Shareware. Action, stratégie, aventure, simulation, etc... **199 frs**

MEGAHITS GAMES 3



Environ 1200 jeux Freeware & Shareware : Action, aventure, arcade, simulation, puzzles, stratégie, shoot'em up, cartes, etc, etc... Beaucoup d'inédits. **319 frs.**

POWER GAMES

Plus de 500 jeux issus du Freeware & du Shareware directement utilisables sur votre CD32, CDTV et sur les Amiga équipés d'un lecteur CD-ROM. **239 frs**

GIGANTIC GAMES

Plus de 1000 jeux issus du Freeware & du Shareware réunis sur ce CD. Une grande partie des jeux sont installés sur le CD et sont directement utilisables sans désarchivage, etc... **199 frs**

MEETING PEARLS 1



Une compilation Shareware qui contient environ 600 Mo de données (jeux, utilitaires, etc...). La plupart des programmes sont déjà installés ou facilement installables sur le disque dur. On y trouve aussi 100 images fractales d'excellente qualité, etc... **119 frs**

DEMO MANIA 1

Un nouveau CD-ROM exclusivement consacré aux meilleures démos AMIGA. Les plus grands groupes sont représentés... Un CD incontournable !!! **199 frs**

LIGHT ROM

Pour les mordus du ray-tracing et des images de synthèse, voici un CD entièrement consacré à Imagine et Lightwave (objets, textures, attributs, rendus, etc...). **319 frs**

Amiga RayTracing Volume 2



Des fontes et objets Imagine, Maxon Cinema, Real 3D, Reflection, Caligari, Lightwave, Sculpt et Dxf ainsi que des images, animations, textures 24 bits, etc... etc... **199 frs**

PD-SOFT HOTTEST 4

Des centaines de démos, intros, slides-show, fanzines, modules, etc.. etc... issus de la collection du distributeur de DP PD-Soft. **199 frs**

CLIP-ART CD

Une grande collection de clip-arts Amiga & PC. Plus de 26.000 fichiers dans les formats IFF, Proclips, EPS, PageSetter, IMG, PageStream, Corel Draw... etc... Indispensable pour la PAO. **149 frs**

SOUNDS TERRIFIC

Un double CD qui contient plus de 1,2 Go de données musicales pour Amiga & PC. Des modules Amiga, partitions Sonix, fichiers Midi, échantillons. 249 frs

PlayBoy's Complete Massage



CD VIDEO très chaud strictement interdit aux mineurs. Fonctionne sur CD32 avec une carte FMV et autres machines équipées d'une carte MPEG. **299 frs**

SHEER DELIGHT

Plus de 3800 photographies digitalisées de jolies filles dans des tenues et poses assez provoquantes. Beaucoup d'érotisme. Toutes les photos sont en 256 couleurs. Compatible uniquement CD32 & Amiga 1200 / 4000. Interdit aux mineurs. **299 frs**

Super CD32 - Competition Pro



Joypad de compétition CD32 &1200 + OverDrive CD 199 frs.

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

Compatibilité :
(1) = A500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1.3.
(2) = A500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.
(3) = A1200/4000 équipé du Kickstart 3.

SH641 DiskLabel v1.1 : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes. *(1) (2) (3).*

SH1176 Budget v6 (2.04.6f) : Excellent utilitaire de gestion de comptes en français. *(1) (2) (3).*

FDS2327 MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. Disque dur indispensable. *(2) (3).*

FDS2464 ViewTek v2.1 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'animations. Supporte aussi certaines cartes graphiques. *(2) (3).*

FDS2365 ProTracker v3.15 : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu. *(1) (2) (3).*

FDS2466a&b Pack Antivirus (2 disquettes) : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces. *(2) (3).*

FDS2467a,b&c Pack Compatibilité (3 disquettes) : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent que sur des machines plus anciennes. Convient aussi pour les Amiga 500+/600. *(2) (3).*

FDS2469a&b MagicWB_Icônes (2 disquettes) : Des dizaines d'icônes pour MagicWB. On y trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. *(2) (3).*

FDS2471 ABackup v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur en version française. Indispensable ! *(1) (2) (3).*

FF972 QuickFile_v2.02 : Base de données puissante, configurable & très simple à utiliser. *(1) (2) (3)*

DPAT62 AmiTEL v1.10 : Emulateur Minitel en français avec fonctions capture, imprime, etc... Le minitel enfin en couleur sur votre Amiga ! *(2) (3).*

FDS2537 EasyCalcPlus v1.1 : Sans doute le meilleur tableur disponible dans le domaine public pour l'Amiga. Il intégre les principales caractéristiques de certains tableurs commerciaux réputés. *(2) (3).*

FDS2558 HP550C PrinterDriver : Parmi les drivers disponibles (Canon, Citizen, Panasonic, Star, on requarque celui de l'HP550C. *(1) (2) (3).*

FDS2570 Image Knife V1.14 : Un système de traitement d'image AGA très puissant et très complet. Plus de 60 fonctions différentes sont disponibles. Nécessite un disque dur. *(3).*

FDS2571 DiskSalv II_v11.31 : Un utilitaire de réparation, de sauvetage et de récupération pour toutes les unités de disques et pour tous les types de fichiers. *(2) (3).*

FDS2572 DiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication. On y trouve : DCopy 3.1, SuperDuper et d'autres... *(1) (2) (3).*

FDS2583 Pearl - Satisfaction Guaranteed : Une mégadémo avec des effets graphiques souvent surprenants et certains inédits. *(1) (2) (3).*

FDS2584 Portia Software - A to Z Paint Pad : Un logiciel destiné aux enfants. Il leur est proposé de colorier différents dessins qui peuvent être sauvés et modifiés à volonté. *(1) (2) (3).*

FDS2585 Sonic Drum Kit V2.0 Démo : L'Amiga dispose désormais d'une véritable boîte !!! L'essayer c'est l'adopter. *(1) (2) (3).*

FDS2586a&b Defect - Eagle Player V1.52 : Le meilleur joueur de modules musicaux dans une nouvelle version encore plus puissante et plus agréable à utiliser. Il reconnaît la quasi totalité des modules existant sur l'Amiga. *(2) (3).*

FDS2588 à FDS2592 Vocal Samples #1 à 5 : Des disquettes pleines d'échantillons de voix humaines (sons, cris, phrases entières, vocalises, etc.. etc...). *(1) (2) (3).*

FDS2595 Award Maker Plus : Permet d'imprimer des certificats, diplômes, etc.. etc.. Vous pouvez choisir la police de caractères et l'encadrement qui convient le mieux. *(1) (2) (3).*

FDS2596 Video Tracker AGA : Permet de réaliser un vidéo-clip autour d'un module de musique. Vous pouvez importer des images, brosses animées, animations, palettes, routines, textes, objets, objets vectorisés, fontes, paysages et réaliser des effets de toutes sortes. Video Tracker est aussi un excellent DemoMaker. Il est aussi possible d'utiliser Video Tracker avec un genlock ! Le vidéo-clip proposé comme exemple sur la disquette est génial ! *(3).*

FDS2597 à FDS2601 Sound-FX-Series I à V : Des collections de sons échantillonnés très variés (explosions, hurlements, tirs, coups de pied, grincements, chevaux au galop, lasers, moteurs, aboiements, cris de douleur et d'horreur, bruits de combat, etc... *(1) (2) (3).*

FDS2606 ForCaster V2.02a : Vous aider à estimer les chances de victoire d'un cheval en fonction de la distance à parcourir, de son âge, de sa forme actuelle, du poids et des résultats précédents... *(1) (2) (3).*

FDS2608 Aerosol EP - Ideal Mode Music Disk : Pour ceux qui aiment la musique Techno ! *(1) (2) (3).*

FDS2612a&b Empire-Ukonx - AmigaFlash III : Un magazine en français sur 2 disquettes. On y découvre des tests de jeux, des informations diverses, des PA, des cours de programmation, etc... *(1) (2) (3).*

FDS2614 Suspect / Adrenaline - Behing The Window : Une trackmo très riche en animations et effets graphiques complexes. A découvrir ! *(1) (2) (3).*

FDS2615&,b,c&d Alcatraz - Ilyad : Une démo extraordinaire en 4 disquettes qui utilise les ressources AGA... Elle rappelle un peu la fameuse démo Odyssey. L'une des plus belles démo du moment. Nécessite 4 Mo de Fast + 2 lecteurs ou un disque dur. *(3).*

JEUX

J001 - Shoot'Em Baddies : Votre mission est d'abattre tous les soldats ennemis qui débarquent avant même qu'ils n'aient le temps de pointer leurs armes vers vous ! Autant dire qu'il faut avoir de bons réflexes... *(1) (2) (3).*

J002 - Deluxe Galaga V2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type Space Invaders. *(1) (2) (3).*

J003 - Cookie : Vous devez aider un costaud à préparer ses bons petits plats, mais que diraient les clients s'ils découvraient des clous dans leur assiette ??? Soyez vigilant et sélectionnez uniquement les bons ingrédients... *(1) (2) (3).*

J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires. Pour cela, il faut choisir le type de munitions, régler l'angle, la puissance de tir... *(1) (2) (3).*

J005 - Super Obliteration : Connaissez-vous le jeu Pang ? Et bien ce jeu reprend le même concept. Vous devez détruire les boules qui se déplacent. Le problème est que celles-ci éclatent en plus petits morceaux... *(1) (2) (3).*

J006 - PollyMorf : Vous devez assembler les billes de couleur identique... Plus facile à dire qu'à faire. *(1) (2) (3).*

J007 - MegaBall AGA : Un casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long de la partie ! Ce logiciel utilise les ressources du chipset AGA. *(3).*

J008 - Transplant : Un Shoot'Em Up vraiment superbe ! Vous devez détruire des astéroides, localiser les vaisseaux ennemis grâce à votre radar et engager le combat... Jusqu'ici rien de révolutionnaire, mais la particularité se situe au niveau du déplacement de votre vaisseau. *(1) (2) (3).*

J009 - Donkey Kong : Grâce à cette adaptation DP, retrouvez sur votre Amiga ce succès commercial des années 80 ! *(1) (2).*

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karaté pour jouer à deux ou seul contre l'Amiga... De bons bruitages et une grande variété de coups rendent ce jeu plus attrayant. *(1) (2) (3).*

J011 - Elevation : Jeu de plates-formes où vous devez arriver en haut de chaque tableau sans vous faire écraser... *(1) (2) (3).*

J012 - Deluxe PacMan : Sans aucun doute la plus belle adaptation sur Amiga de ce hit ! *(1) (2) (3).*

J013 - Zombie Apocalypse : Un jeu extrêmement sanglant dans lequel vous devez tuer les Zombies avant qu'ils ne vous font face et vous tirent dessus. Au cours du massacre, n'oubliez pas de ramasser les munitions. Ames sensibles s'abstenir ! *(3).*

J014 - Extreme Violence : Jeu d'arcade pour deux joueurs. Dans un labyrinthe, emparez vous de différents objets avant votre adversaire par la force si nécessaire. *(1) (2) (3).*

J015a,b&c - Klondike 2 AGA : Une nouvelle version de ce fameux jeu de cartes. Ce jeu nécessite un disque dur et est compatible avec les Amiga 1200 & 4000 uniquement. *(3).*

Cartes pour Klondike :
J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo ds (héroïc fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes x pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (héroïc fantasy)
J023 - Cindy Cards (Superbe Top Model !)
J024 - Arts Cards (des tableaux)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes...)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)

J031 - The Shepherd : Il s'agit tout simplement d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous". Il est très bien réalisé et utilise l'AGA. Absolument incontournable ! *(3).*

J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes où vous devez sauver Olive. Mais attention à Brutus. *(1).*

J033 - Space Taxi : Vous devez faire monter les passagers à bord de votre taxi spacial et les emmener au point suivant. Attention à l'atterrissage ! *(1) (2) (3).*

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade / stratégie pour 1 à 4 joueurs. Vous devez poser des bombes pour vous frayer un chemin, mais aussi pour tuer les trois autres concurrents *(1) (2) (3).*

J035 - Techno Ventura : Jeu de plates-formes. Vous devez fouiller toutes les pièces afin de trouver les objets nécessaires pour sortir. *(1) (3).*

J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes. Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres. *(1) (2) (3).*

J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clefs, etc...) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête... *(1) (2) (3).*

J038 - Hoi Aga Remix : L'incontournable jeu de plates-formes du DP qui utilise pleinement l'AGA. A posséder absolument ! *(3).*

J039 - Ice Runner : Jeu de plates-formes dans un décor glacial. Il faut récupérer tous les fruits en évitant les ennemis lancés à vos trousses. *(1) (2).*

J040 - Soccer Cards : La coupe du monde de football 94 qui s'est déroulée aux USA sous la forme d'un jeu de cartes. Très original ! *(1) (2) (3).*

J041 - Danger Mouse : Un excellent jeu de plates-formes dans lequel le héros est une petite souris *(1) (2) (3).*

J042 - Trick Or Treat : L'action se déroule dans un village de type médiéval. Le but est de retrouver votre adversaire pour le tuer. Pour deux joueurs. *(1) (2) (3).*

J043 - Mouse Drive : Une course de voitures délirante dans le style de SkidMarks ou Automobile *(3).*

PROMOTION
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.

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 (FDS, CAM, FISH DPAT, J, etc...) : ..... 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 : _____

Amiga Concept - Février 95 - Les marques citées sont déposées. Tarifs modifiables sans préavis. Photos non contractuelles. Signature :

PRAXITEL

Grâce au DP, l'Amiga émulait le PC, le ST, le Mac, le C-64, & le ZX Spectrum. Mais toujours pas le minitel ?! Quel intérêt ? Connectez-vous dès février sur notre serveur 3615 A-Concept, pour le savoir. Someware, qui décidément ne lâche pas l'Amiga, nous propose ici l'émulateur minitel Praxitel.

Un logiciel qui vous facilitera grandement la tâche lorsque les petits veinards que vous êtes viendront chercher le top du DP sur 3615. Et si on vous gonfle sur Minitel, passez sur 3615 Fouffe. Facile et simple d'emploi, mais après tout, le minitel l'est également, voilà les mots qui me viennent en bouche lorsque j'utilise Praxitel. La doc est en français et ne pèse pas lourd, rassurez-vous c'est normal. Pour 490 Frs, Praxitel en fait autant que s'il valait le double. Les protocoles reconnus sont plus nombreux (BBT, Moon, X-Y & ZModem) que sur l'ancienne version et les bogues (bugs) de jeunesse corrigés. Interfacé ARexx, il vous sera possible d'appeler des centaines de babillards électroniques (BBS) dans le monde entier, vos scripts reconfigurant à loisir ce logiciel pour un transfert des plus rapides qui soient, de 1200 à 115200 bauds. Vous ne programmez pas en ARexx, c'est pas grave, le logiciel est capable de créer ses propres scripts. C'est pour profiter de la pleine puissance de l'ARexx que le concepteur de Praxitel propose d'utiliser une machine avec le système 2.0. Un indispensable calepin est prévu et la numérotation directe également si votre minitel est récent (genre 1B ou 2). Il est possible de capturer les pages d'un serveur en trois formats, évitant ainsi les envolées des factures téléphoniques mais nécessitant l'achat d'un disque dur pour stocker les dites pages en DRCS (système de code graphique du Minitel II). Question pognon, deux options géniales vous forcent à dégager de Praxitel : en effet, une alarme et une déconnexion du logiciel peuvent être programmées. Pratique car lorsque l'on se sert de cette daube de Minitel, en 1200 bauds les heures passent vite.... Praxitel émule également les terminaux ANSI via un modem. Ne nous étendons pas inutilement sur le sujet, Praxitel est vraiment le logiciel le plus abouti dans le domaine de la connexion télématique pour votre Amiga.



FICHE TECHNIQUE

Nom : PRAXITEL v1.50
Editeur : Someware
Disks : 1
Manuel : Français
Distributeur : Someware
Prix indicatif : moins de 500 frs

CONFIGURATION DE BASE

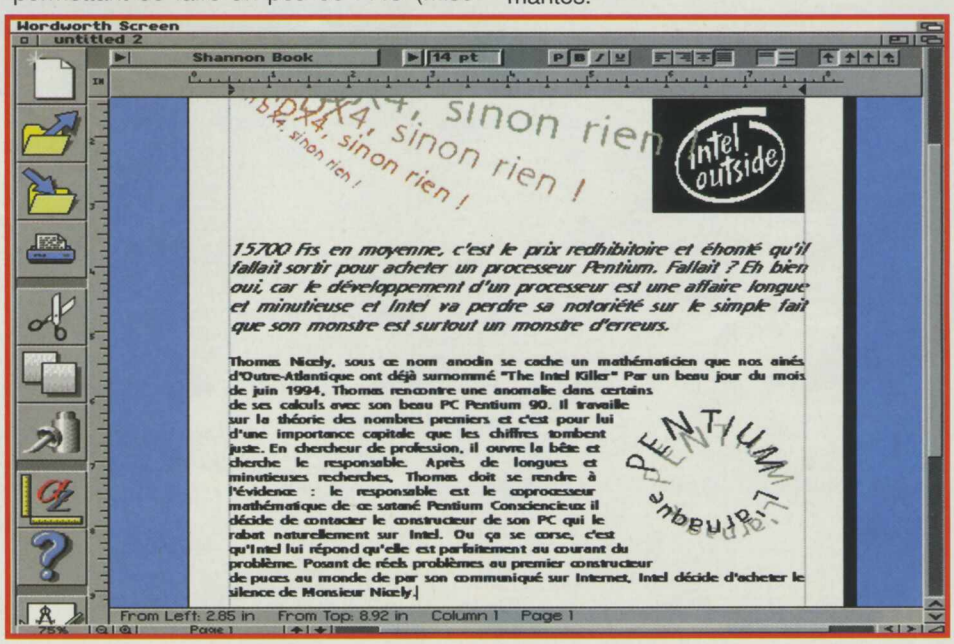
Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : AGA où ECS
Système : 2.0 ou + conseillé
Mémoire : 2 Mégas minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : Modem ou Minitel obligatoire

DANIEL

WORDWORTH 3.1

D'excellents logiciels de traitement de textes existent sur notre machine, seulement voilà ils ne sont jamais traduits et apparaissent comme mal distribués. Pas si problématique que ça puisque l'Amiga nous y a habitués depuis de nombreuses années. N'empêche, l'emploi d'un logiciel à plus de 1000 Frs justifierait un dictionnaire ou un correcteur orthographique dans notre langue maternelle. Et c'est le cas pour Worworth 3.1.

Véritable nouveauté ? Eh bien pas vraiment, puisque le contenu du packaging fait plutôt penser à un upgrade de la version 3.0. D'ailleurs, la documentation est celle du 3.0, c'est pour dire ! C'est davantage une correction des méga-bugs (si, si !) de la version 3.0. qu'une réelle nouveauté. On appréciera que pour le prix assez important, Digita nous offre une cinquantaine de polices de caractères AGFA Intellifont et un gestionnaire d'imprimantes, le célèbre Print Manager (utile pour les impressions avec des graphiques par exemple). Notons au passage que si vous vous contentez des drivers fournis avec le programme principal, vous ne devriez pas être déçu. L'Install reconnaît une bonne centaine d'imprimantes récentes dont la Stylus Color 800 d'Epson (content Fabinnou ?). Si vous disposez d'une bonne vieille imprimante matricielle ou carrément d'une laser, vous trouverez votre bonheur. Le logiciel est vendu comme un traitement de textes permettant de faire un peu de PAO (Mise en page assistée par ordinateur) et je vous jure qu'il y réussit plutôt bien. Votre 1200 pourra le démarrer en version light, mais sachez bien que 2 mégas supplémentaires apportent un confort d'utilisation. Le programme principal pèse près de 10 Mégas, lorsque l'on a installé les fontes additionnelles et le gestionnaire d'imprimantes.



H.U.G.O.T

Vente par correspondance & Show-room

ET MAINTENANT, C'EST UN MAGASIN !!!

106, rue de Montreuil• 75011 PARIS
Du lundi au samedi de 10h à 19h
Tél. : 16 (1) 43.79.55.55
Fax : 16 (1) 43.79.29.22

Achat et Vente de Matériel et Logiciels 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

NOUS SOMMES LES N°1 DE LA REPARATION ET DU SERVICE TECHNIQUE AMIGA

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 :	

BIENVENUE !

A l'ouverture du logiciel, surprise ! C'est beau toutes ces couleurs et ça change d'Excellence ou de Final Copy, avouons que tant qu'à taper des centaines de caractères formant des mots qui construiront des phrases et des paragraphes pour finir par réaliser des articles traitant de traitements de textes parfois lourds comme cette phrase, autant le faire en couleurs, n'est-ce pas ? A gauche donc, se situe la barre d'outils. Un point que la plupart des utilisateurs noteront sur leur tablette, c'est la possibilité de supprimer ou d'ajouter des icones sur cette colonne. Les icones sont totalement paramètrables, la fonction imprimer peut s'assigner par exemple à la représentation d'ouverture d'un document si cela vous arrange. Si vous les détestez, vous demanderez alors à un joli requester de vous les afficher dans leur totalité. La place de l'icone change à loisir elle aussi. Elle double les commandes les plus utilisées dans ce type de produit, couper un morceau de texte, impression, ouvrir ou fermer un document ou une nouvelle feuille, etc...La grosseur des icones aide à la visualisation tout comme le mode Zoom de 25 à 400 % (sympa pour moi, je suis myope). Justification, tabulations, polices, et styles d'écriture sont les minuscules bouibouis en haut. Pas franchement évident, mais on s'habitue rapidement. Je me souviens vous avoir parlé de PAO, ok c'est vrai qu'utiliser WordWorth pour mettre en page Amiga News, c'est un peu comme rouler à 30 km/h en Ferrari (un peu d'humour pour nos amis toulousains). C'est inutile et ça fait snob, si vous voulez taper du courrier tout simplement, rabattez-vous sur Excellence ou sur les logiciels du DP. Ici, on est à la porte des grands.

SESAME, OUVRE-TOI !

Les possibilités de mise en page sont franchement puissantes. Un document s'affiche soit page par page, soit quatre pages d'un coup ce qui peut aider pour la création d'un fanzine. Pour ce qui est des fontes Adobe, TrueType (de microsoft, sans majuscule) et Intellifont c'est oui, vous pouvez tout ouvrir ou presque. Le seul effort à faire : les intégrer dans les tiroirs prévus lors de l'installation à cet effet. Imaginons maintenant qu'avec une superbe police de caractères (celle de Pasqua ?), vous vous labouriez le crâne pour savoir comment placer le sigle de copyright (le petit c dans un rond). Vous ouvrez la totalité de la fonte et vous le sélectionnez, c'est tout. Convivialité, quand tu nous tiens....Les outils graphiques vous aideront à donner votre touche personnelle à tous vos documents. Chargement des formats bateaux (IFF, Gif, Pcx, Tif, Bmp) pas si inutiles pour faire de la récupération sur des CD de Cliparts PC où Mac. De plus, Digita vous vend des cliparts en sus si vous en manquez.

MAIS QU'EST-CE 'TU FAIS DOUDOU DIS-DONC... AVEC WORWORTH ?

Les images chargées s'affichent ou pas ; dans ce dernier cas subsiste la boite vide qui contient l'image, merci pour les pauvres en mémoire. La création de tableaux est-elle possible ? Oui, et très simplement pour établir une feuille standard de facturation, un chemin de fer ou un mémoire de fin d'année. Des modules de calculs sont intégrés et le redimensionnement des fenêtres de la grille est permis à tout instant. Le filtrage de documents permet d'ouvrir sans rechigner dans cette nouvelle mouture, les fichiers AscII, RTF, Word, Word Perfect, et Works. Importer d'autres formats n'est plus un problème grâce à ce cher WordWorth. Ce qui en fait un logiciel à part entière et à part tout court. Peut-être Final Writer 3 dans un prochain avenir, le copiera-t'il ? Un produit fini dans tous les sens du terme puisque Digita ne développera plus tant que la reprise de Commodore ne sera pas annoncée officiellement. Ca vous crée un problème de donner du pognon à quelqu'un qui quitte votre standard... ? Oui ?! Moi aussi rassurez-vous. Le problème étant que ce logiciel est le plus réussi que j'ai pu tester à ce jour. Je me répète, mais tout y est et sans bugs cette fois. Alors, je veux bien qu'il devienne la référence, mais pas dans la langue de Jexpire... J'avais adoré la version 2.0 française, mais là je me demande si le débutant s'accrochera à cette version. Le manuel, certes très complet, le rebutera sans aucun doute. Après la chute du magasin M.A.D. (et là, je ne pleure franchement pas), distributeur et francisateur (euh, ça se dit ça les gars ?) officiel du logiciel de DIGITA International, la seule solution reste de vous renseigner au Royaume-Uni chez l'éditeur : DIGITA International Ltd, Black Horse House, Exmouth, ENGLAND EX8 2YZ. Pendant que vous y êtes à lui écrire demandez lui une version française...

DANIEL

L'AVIS D'IMRE

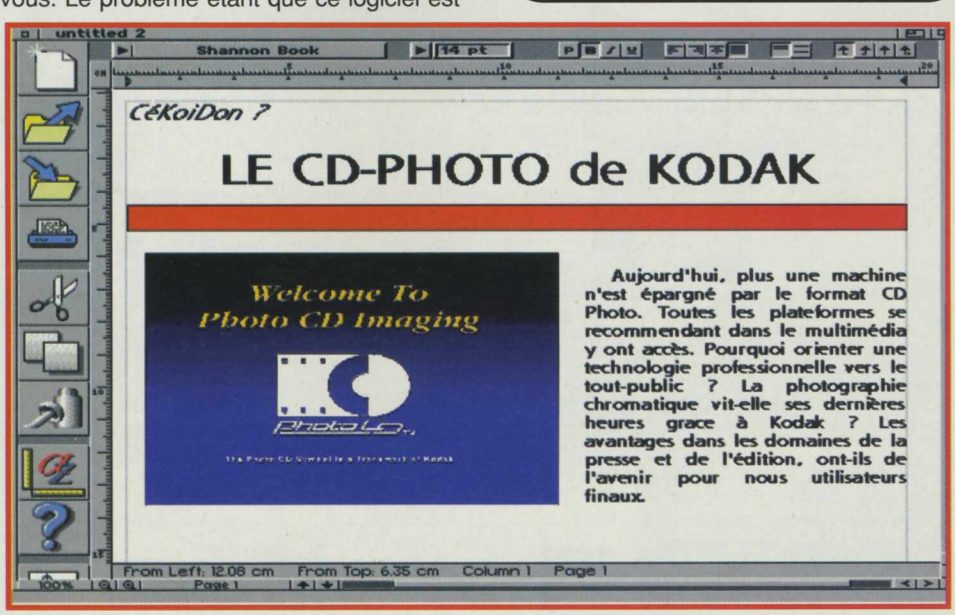
Toute la simplicité d'un traitement de textes avec la puissance relative d'un logiciel de P.A.O : cadre texte, cadre image ou objet, outils graphiques, zooms... Tous les ingrédients de base de la PAO, FINAL COPY a du souci à se faire. J'ai particulièrement apprécié la rapidité du logiciel au niveau de l'importation d'images et le scrolling de vue puisque même en 256 couleurs, et contrairement à FINAL COPY 2, l'affichage reste très rapide sur un 1200. Ainsi, tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce n'est que le logiciel n'est pas francisé : la correction anglaise c'est bien si vous communiquez outre-manche (le dictionnaire est pourtant de taille importante, dommage !) mais pour une utilisation en français, l'intérêt est très limité. Une seule chose à faire : vous taper la tête contre un mur ou vous distraire avec le gadget PLAYTIME fourni avec le soft.

Fiche technique

Nom : Wordworth 3.1
Editeur : Digita International
Disks : 9
Manuel : Anglais
Distributeur : Digita
Prix indicatif : 1600 Frs

Configuration de base

Machine : Tous Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS et AGA
Système : 2.04 ou + conseillé
Mémoire : 2 Megas, + conseillés
Disque Dur : Recommandé
Autres : 2 lecteurs de disquettes



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	1190 F	1690 F	1990 F

DISQUE DUR EXTERNE

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

250 Mo	340 Mo	420 Mo	540 Mo
1690 F	1890 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	1690 F	1890 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	3690
Fournies avec cable et driver	

DIGITALISEUR

VIDI 12	690
VIDI 12 RT	1490
VIDI 24 RT	1990
DCTV	1990
VLAB	3490
Fourni avec alimentation	

VIDEO

GENLOCK G Lock	2490
GENLOCK PA2	3200
GENLOCK CIRIUS	6700

NOUVEAU

OVERDRIVE CD	1990
CONVERTISSEUR SX1	1790

MODEM

Sporter 14400 Bd	NC
Supra Fax V32	2790

CARTE ACCELERATRICE

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

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 1200



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

2490 F

Avec pack DYNAMITE 2690 F

60 Mo	3590 F
80 Mo	3890 F
120 Mo	4190 F

Prix et disponibilité nous consulter

AMIGA 4030 et 4040



4030 Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

4040 Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponibilité nous consulter

PROMOTIONS

PACK DYNAMITE

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

PACK PHOTO

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

PACK MUSIQUE

HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI — ~~440 F~~ **290 F**
DSS 3.0 + INTERFACE MIDI — ~~890 F~~ **750 F**

PACK OVERDRIVE CD

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

CENTRE AMIGA DIRECT
CENTRE PREFERENCE AMIGA
POINT DE VENTE CUDA

REPRISES

NOUS RACHETONS AU COMPTANT

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

OCCASIONS

AMIGA 500	**700 F**	Moniteur 1083S	**800 F**
AMIGA 600	**800 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	690
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
CALIGARY 24	990
SCENARY ANIMATOR	690
IMAGE FX	1690

VIDEO

SCALLA MM 300	1990
SCALLA MM 211	990
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.

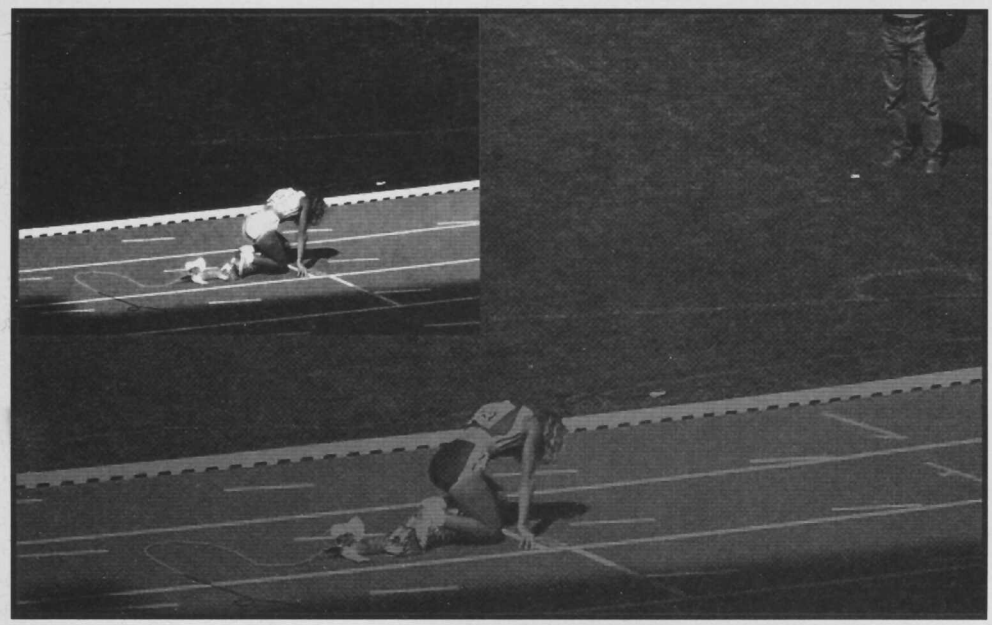
❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue | | | | Date d'expiration | | | |

❑ Carte club AMIE

Date : Signature

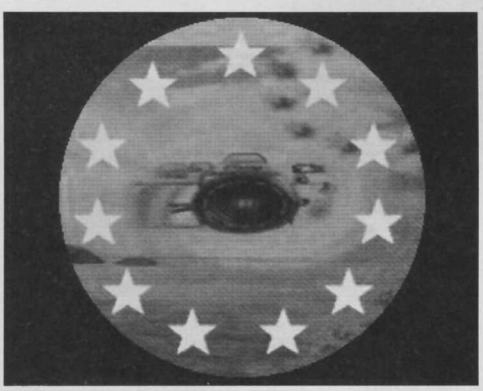
Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TEST NEWS PHOTO



On connaît Almathera pour la réalisation de CD-Roms dédiés à l'Amiga. Pourtant on connaît beaucoup moins son équipe de programmeurs talentueux. Photogenics est un logiciel de retouches d'images qui devrait devenir LE LOGICIEL de ce créneau, si les autres s'endorment sur leurs lauriers. Phoenix DP importera et traduira très prochainement ce logiciel que nous avons testé pour vous....

Tiens un nouveau venu sur le marché ! Et celui-là même qu'il nous promet de s'affirmer comme un standard de cette série de logiciels de traitement d'images en temps réel... Attention, les vieux routards seront intransigeants. Alors, décortiquons en profondeur PhotoGenics. La chose la plus frappante lorsque l'on parcourt la documentation, c'est le parallèle réalisé par l'auteur avec Adobe PhotoShop. La prise en main du logiciel rappelle étrangement ce logiciel surpuissant de l'environnement Mac. Les fonctions les plus intéressantes y ont été pompées, et ce n'est pas moi qui vais m'en plaindre ! Surtout si on y gagne en simplicité d'utilisation.



Le programme utilise le mode AGA avec une rapidité déconcertante, trois visualisations sont possibles (Ham-8, 256 couleurs & 256 teintes de gris) mais le travail sur l'image s'effectue lui en 24 Bits. L'image Ham-8 est parfois cradingue, mais en l'affichant sur une carte graphique (Picasso II, par exemple) on se retrouve avec un travail propre qui ne manquera pas de vous étonner.

PRIORITE A1200 !

Peu de drivers pour les cartes graphiques, car rappelons que le logiciel a été prévu au départ pour utiliser au maximum les capacités de l'AGA, pour les personnes ne disposant pas d'une configuration en béton armé. Les loaders d'images sont peu nombreux mais me semblent bien suffisants pour un débutant. Notons que les formats Photo-CD, CDXL, GIF, JPEG sont inclus et permettent déjà de trouver des images provenant d'autres standards. Certains «loaders» appliqués aux images donneront des effets psychédéliques qui amuseront mais sans plus : avec un bon toucher sur Deluxe Paint ou Brilliance on arrive à un résultat comparable. La palette de couleurs est comparable à celle des préférences de votre Workbench, un choix judicieux, plutôt que les requesters habituels gradués de 0 à 255. Des couleurs sont prédéfinies et vous permettront de vous y retrouver le cas échéant. Comme un réglage précis peut se faire en RGB, HSV (disque de Newton) et CMY, vous ne serez jamais dépaysé. Décidément, la prise en main est vraiment sym-



FICHE TECHNIQUE

Nom : PHOTOGENICS v1.0
Editeur : Almathéra
Disks : 3
Manuel : Anglais (Français en cours)
Distributeur : Phoenix DP
Prix indicatif : - de 1000 Frs

CONFIGURATION DE BASE

Machine : A 1200 & A 4000
Processeur : 68020 ou +
Chipset : AGA uniquement
Système : 3.0 ou + conseillé
Mémoire : 2 Megas minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : Pas de carte graphique demandée
4 Megas pour le confort

GENICS

L'AVIS D'IMRE

Adjugé, vendu ! Dès les premières minutes d'utilisation, j'ai adopté Photogenics et rien ni personne ne pourra désormais m'en séparer. Adobe Photoshop (A daube comme dirait Daniel !), vous connaissez sans doute sur Mac ? J'en rêvais sur Amiga en me disant qu'il faudrait attendre une éternité avant qu'un tel utilitaire n'apparaisse sur Amiga et bien c'est chose faite ! «J'en ai rêvé, ALMATHERA l'a fait» ! Ce logiciel est sans doute l'événement de l'année sur Amiga en matière d'utilitaires, tous dömaines confondus : car même si IMAGE MASTER et IMAGE FX assurent dans le domaine de l'imagerie il faut être objectif en affirmant qu'ils ne valent pas la simplicité et l'efficacité de PHOTOSHOP, donc de PHOTOGENICS qui malgré ses erreurs de jeunesse est encore plus complet que son concurrent MACiste. En plus, au prix où il sera distribué en France (moins de 900 frs), ce serait un véritable crime que de s'en priver ! Pour toutes ces raisons, PHOTOGENICS mériterait LE CONCEPT D'OR de l'année.



patoche ! Pour ce qui est des effets spéciaux, voyons de quoi il retourne : l'expert pour ce type d'effets est sans conteste ImageMaster, de par les réglages qu'il propose pour chacun. Une quarantaine d'effets sont ici présents, les plus communs (Négatif, Antique, Flou, Contraste) et les autres vous donnent de très bons résultats... Pour vous en convaincre, regardez donc les superbes images que je vous ai concoctées. Bon d'accord le logiciel y est pour beaucoup, mais avouez que ça jette un peu. Dans la boîte à outils, les classiques formes géométriques (fort pratiques pour la transformation du Billard) vous aideront au détourage. L'outil Smudge (Merci à Adobe PhotoShop) vous permet quant à lui de traiter, de maltraiter les images. En effet, cette option fait baver les couleurs choisies pour mieux déformer les visages de la rédac', souvent déformés à l'origine par une vie ingrate, (souvenez-vous des premiers numéros de Concept où les maquettistes et Imré nous avaient rendus aussi gracieux que les babouins du zoo de Vincennes). Bon, ici faut pas se leurrer, on est assez loin de l'outil du Mac, mais c'est déjà une grande première d'y goûter un tant soit peu.

UNE EREGONOMIE DECONCERTANTE

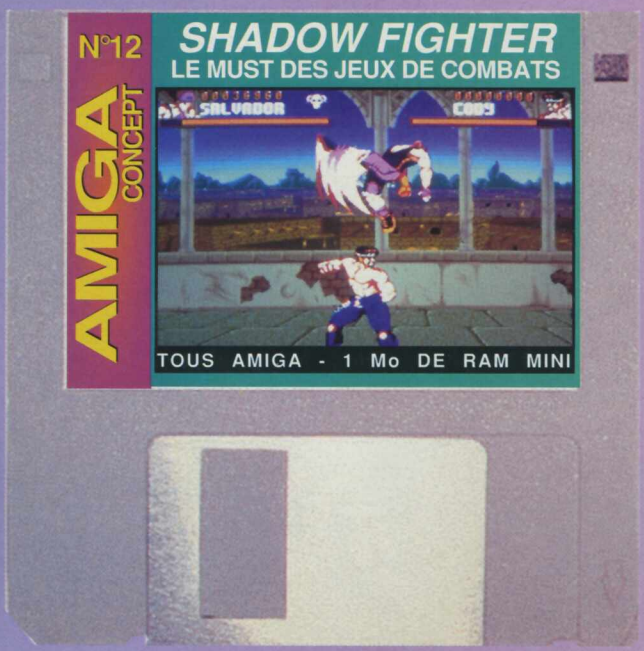
L'utilisation de l'alpha channel permettra de mixer les images facilement et de faire apparaître une rose zébrée par exemple, comment ? C'est très simple : dès que l'on gribouille sur la première image, celle stockée dans l'alpha apparaît sur la zone où vous avez officié. D'autres logiciels le font mais de manière beaucoup moins évidente. Les images ouvertes sont stockées au format timbre-poste dans la large barre, en bas de l'écran de travail. On clique les images sur lesquelles on veut travailler et elles apparaissent en taille écran maximale. On peut jongler entre image secondaire et alpha channel d'un simple click de souris. J'ai apprécié la possibilité de cacher les images qui sont de trop sur l'écran. Dieu que tout est simple avec Photogenics, bien plus qu'avec la concurrence....Pour les brosses, au nombre de 13 (pas superstitieux les anglais), n'hésitez pas à les essayer sur votre image. Du Water Colour au Marker Pen, vous deviendrez des génies du cubisme et à vous la renommée de Picasso (non, là c'est le peintre et pas la carte graphique). Au niveau réglage de brosses, la puissance est également au rendez-vous avec trois barres qui règlent la taille, la pression et la transparence. Pour modifier une image, il vous faudra fixer l'effet choisi par la commande Fix, c'est bien pour les débutants mais au bout de quelques heures d'utilisation on en a vite marre d'appuyer tout le temps sur ce maudit bouton. La fonction Undo est infinie pour qu'on ait beaucoup de mémoire disponible et que l'on saisisse son fonctionnement du premier coup. Le prix du logiciel est étonnament bas, moins de 800 Frs.

PAS GRAND CHOSE A REDIRE...

Des défauts ? Euh, ben oui mais j'ai tellement aimé que j'allais les oublier pour un peu. Les loaders et savers sont en petit nombre, mais un bon point pour le format CDXL qui m'a permis de lire, image par image, la superbe anim' de Tower Assault. Les effets sont limités par rapport à Image FX mais pas besoin de relire la doc toutes les 5 minutes pour exécuter un effet bien précis. PhotoGenics est un excellent logiciel qui va occuper le créneau des NPCG (Non Possesseurs de Cartes Graphiques) et s'imposer rapidement donc chez les possesseurs de 1200 (qui sont les premiers concernés). Pas de gros défauts donc, pour qui n'a jamais goûté à la concurrence. PhotoGenics est bon, mais comme toutes les premières versions il a besoin de mûrir un peu. Et puis, c'est pas la saison nous dit Almathera qui réalisera des upgrades régulièrement pour accroître la puissance de son logiciel. Admirons le travail de Paul Nolan qui nous offre un logiciel de cette catégorie pour nos machines AGA non boostées.

DANIEL

LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



OH là là là !! Je sais ce que vous allez me dire. Où va-t-on si AC retire la disquette avec le mag ? Mais à votre avis est-ce que j'écrirais toujours cette rubrique si on avait purement et simplement supprimé le cover-disk ? Si vous regardez bien, vous trouverez un coupon qu'il vous suffit de renvoyer et le temps qu'on le reçoive, hop vous aurez un beau disk, avec une démo sortie de derrière les fagots comme on a l'habitude de vous en réserver. A peine plus lent, et beaucoup plus sûr puisque c'est nous-mêmes qui nous nous en occupons. Normalement, vous serez beaucoup moins nombreux à nous écrire, déçus parce que votre disquette ne marche pas ! Le must du must c'est que, maintenant, vous pouvez choisir la démo que vous voulez recevoir chez vous ! C'est-y pas génial ? Si vous êtes du genre à en vouloir toujours plus, on garde l'ancien système à 15frs, à la différence près que vous recevrez le tout en un seul paquet !

Et ne venez pas me dire que vous n'allez pas trouver le temps de nous renvoyer le coupon, parce que quand je vous aurai dit que les combattants de SHADOW FIGHTER n'attendent plus que vous pour s'envoyer des grosses mandales dans la chetron ! Je suis sûr que vous voudrez être de la partie. S'il n'y a que deux personnages disponibles, ça vous laisse largement assez pour goûter de la tatane. Rassurez-vous, c'est pas trop dur d'en distribuer, même les coups spéciaux sont simples à exécuter (des simples quarts de tour suffisent - ex : droite-diagonale-bas).

Si vous préférez les grands futur hits, un de ceux-là vous attend en version démo : ALL TERRAIN RACING (en test le mois pro-chain) !! On vous en a déjà tellement parlé en bien (en particulier moi) que ça va être très dur de surenchérir. Le pilotage est vraiment intuitif (feu pour accélérer ; gauche et droite pour tourner), le jeu à deux est on ne peut plus fendart, le jeu seul ne l'est pas moins (un petit peu quand même)... Le TEAM s'est surpassé !

Le gâteau sur le cerise, c'est la disquette auto-bootable. Fini les problèmes de chargement, les explications qui pouvaient paraître parfois fouillies : vous insérez le disk dans le lecteur, vous allumez le tout et la magie de l'AMIGA fait le reste !









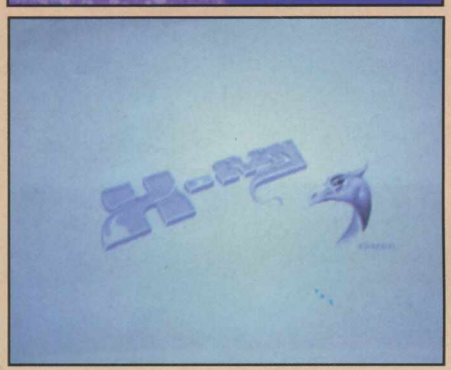
CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA NOUVELLE FORMULE (p.57)

LES DISQUETTES ABONNES DU PROCHAIN NUMERO (MARS)

N°13 - 2 (DEMOS)

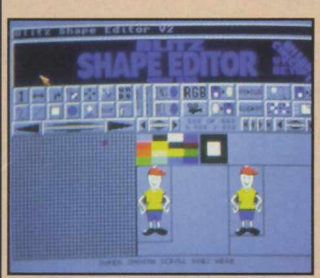
La voilà ! la surprise promise le mois dernier, vous en rêviez, ils l'ont osée, la BLOBY BLOBY BLOBY intro, la fameuse démo d'Amiga Concept, créée par Mickael FAUQUET et Damien BANCAL. Sans grandes prétentions, une réalisation soignée pour Amiga 1200 uniquement... MUSICAL RABBIT de Carillon & Cyberiad est un music-disk très sympathique, composé de quatre modules de très bonne qualité, il a en plus l'avantage de tourner sur tous les Amiga. Le groupe Razor 1911 nous revient avec SOURCEMETERY, une superbe intro où tous les effets sont au rendez-vous (distortion de dots, cubes mappés...), et elle aussi tourne sur Amiga 500 (rare pour du mappage !). Sur la disquette du mois de février, je vous présentais WIT PREMIUM, la démo la plus «speed» du moment, et bien le groupe FREEZERS ne s'en est pas contenté et nous pond ce mois-ci FAZA, la suite ; elle aussi a été primée à la Geloween'94, les routines sont certes moins nombreuses mais il faut dire aussi que FAZA est une intro 40 Ko. De la 3D sur un fond de Techno, SPICE de Technology reprend le style de toutes les démos à la mode et, pour une fois, la musique n'est pas mal ; à noter aussi un tunnel «Star Wars» assez rapide, dommage que ça pixelise un peu. L'Ozone FREE, elle aussi, utilise des «dots objets», c'est très beau, surtout le texte qui s'affiche sur des montagnes, et le tout en musique ! Les possesseurs d'Amiga 500 (rassurez-vous, ça tourne aussi sur 1200 !) retrouveront sur la disquette la démo X-RAY d'Abyss : les effets datent un peu, comme les objets 3D façon Red Sector ou les tunnels en dots, mais tout de même c'est très agréable à regarder... Et pour les nostalgiques de la playmate (si si, rappelez-vous les premières disquettes d'Amiga Concept...), l'intro MAIS OU EST DONC LA PLAYMATE du groupe SYS-TEM 2 vous propose un petit scroll plein d'humour, pour la musique on repassera, plus de place !





N°13 - 3 (UTILITAIRES)

Trois programmes, mais pas des moindres, seront présents sur la disquette du mois de mars : SHAPE ED, CITIZEN PRINT MANAGER et SIRD GENERATOR, ils fonctionnent sur tous les Amiga, du 500 au 4000 en passant par le 600 et le 1200, comme ça tout le monde il est content...



SHAPE ED 1.1 (version beta) bien utile pour les possesseurs de BLITZ BASIC 2, vous simplifiera la création des shapes (sprites) pour vos jeux. SHAPE ED permet aussi la transformation des sprites AMOS et shapes BLITZ BASIC (très pratique). Attention, il s'agit d'une version beta limitée à 15 minutes d'utilisation, mais ne vous inquiétez pas, une sauvegarde en ram de vos oeuvres est effectuée et il vous suffira de les récupérer en rechargeant le programme.



Version Domaine Public de TURBO PRINT PROFESSIONAL, CITIZEN PRINT MANAGER permettra aux possesseurs d'imprimantes Citizen de tirer le meilleur profit de leur machine. Plus de dix drivers sont fournis (120 D, Swift 200, 24 X, 240...) et il est très simple d'utilisation via la gestion par icônes. A noter aussi la présence sur la disquette de la documentation en Français.



Vous connaissez les stéréogrammes, ces nouvelles images 3D composées de points superposés sur plusieurs plans ? Et bien SIRD GENERATOR 1.2 est là pour vous faciliter la création de ceux-ci. Programmé en Amos, il est d'une simplicité enfantine à utiliser, il suffit de charger une image IFF, d'indiquer le format de l'écran, de lancer l'exécution et hop, le programme se charge du reste. En plus de la doc, une image d'exemple, Star Treck, se trouve dans le répertoire «EXEMPLE/» de la disquette, mais il vous faudra beaucoup de calme et de concentration pour réussir à décrypter le résultat (bon courage !) ; si vous avez des problèmes vous pouvez toujours demander à Imré de vous aider, il est passé maître dans le déchiffrage de stéréogrammes... Egalement inclus dans le répertoire «C/», un afficheur (loader) de stéréogrammes, qui vous aidera à récupérer vos images sans SIRD GENERATOR et pourquoi pas à créer des slide-shows...

Christian LOPES





COURR
LECT

UN DESESPERE DE LA VIE

Salut à toute l'équipe d'Amiga Concept.
Ma vie est bousculée par des interrogations qui restent désespérément sans réponse.
1- Heureux possesseur d'un A600 étendu à 2Mo de RAM et d'une CD32, j'aimerais savoir s'il est possible de relier un quelconque périphérique entre ces deux machines et obtenir ainsi un A1200 équipé d'un lecteur de CD-ROM. S'il existe, combien coûte-t-il approximativement ?
2- Au fond de ma chambre traîne mon vieil A500 (je suis un nostalgique) équipé d'une cartouche Action Replay MK3. Après qu'un de mes logiciels est devenu inutilisable (COOL SPOT), j'ai décidé d'un commun accord avec moi-même de faire une copie de tous mes logiciels originaux. Manque de bol, je capte rien au manuel tout en anglais. Pourriez-vous m'aider dans cette quête ardue (je vais péter les plombs) ?
Je vous remercie et vous souhaite une très longue vie, bande de tapettes !!!

CLAUDE DUFOUR (30)

On va tenter de remettre un peu d'ordre à ta vie de tapette.
1- Of course tu peux relier un A600 avec ta CD32. Il suffit que tu te débrouilles pour trouver un Overdrive CD ayant des ports adaptables sur ton 600 et ta console. Tu auras le tout entre 1600 et 2000 frs. Tu posséderas ainsi un 600 avec lecteur CD. De là à penser qu'il se transformera en 1200, faut pas rêver. Est-ce que tu crois qu'avec mon 500 gonflé à 8Mo, je puisse obtenir un 4000 ???
2- Mon garçon, sache que ta deuxième question est indéchiffrable : Qu'est-ce que tu nous demandes ? Tu veux qu'on te traduise toutes tes docs ? Ou bien tu souhaiterais utiliser ta cartouche comme copieur ? Ou bien tu veux carrément qu'on t'envoie des copies de jeux ? Pour la première question, une page de traduction spécialisée coûte entre 600 et 700 Frs, Alors tu vois. Pour la deuxième question, tu ne peux l'utiliser comme copieur, alors penche toi sur un X-COPY. Pour la troisième question, envoie-nous un chèque de dix millions de frs et on verra ce qu'on peut faire.
Sur ce petite tapette, longue vie à toi et s'il te plaît ne pète pas les plombs.

LA THEME P

Cher Amiga Concept,
Je t'écris pour une raison simple : je suis REVOLTE. En effet, en voyant le succès de THEME PARK sur PC et sur 1200, je me suis empressé d'acheter directement à Electronic Arts ce jeu pour mon A500+. Le 5 décembre (il était prévu pour fin septembre, et n'est sorti que le 2 décembre) je le reçois. Rentré chez moi, je m'empresse d'ouvrir la boîte en carton et je lis : «Plus de 35 attractions et de 16 boutiques» et «Jouez à la bourse», alors que le logiciel chargeait (c'est looooong !). Après plusieurs heures de jeu, en niveau «Simulation Globale», je remarque que je suis arrivé à la fin de la recherche de nouvelles attractions et que je n'ai que 15 attractions (quelque soit le pays), de même pour les boutiques et je n'en ai que 10 de disponibles. Cette nouvelle m'a stupéfait, et il ne me semble pas qu'une version 2Mo existe ou soit prévue. Je tiens tout d'abord prévenir tous les possesseurs d'A500. Je trouve également que ces actes (pouvant être qualifiés de publicité mensongère) encouragent vivement le piratage. Y a t-il moyen de forcer Bullfrog à améliorer le jeu pour 2Mo ? Est-ce que je pourrais être au moins rembourser ? SALUT

Michaël GENAY

A LA QUETE DE JEUX CD32

Salut les gars !
et bonjour aux belles Séverine et Leïla. Je voulais juste vous dire un bonjour, avoir un nouveau jeu, et vous dire que votre journal est super. Mais aussi vous poser une question : Est-ce que tous les jeux CD32 présentés dans A-Concept sont déjà sortis en France ? Sinon quand sortiront-ils ? peut-on les trouver en FNAC ou en magasin très spécialisé ?

L'HOMME INVISIBLE (?)

Depuis combien de temps n'as-tu pas ouvert un A-Concept ? Deux ou trois mois, je pense, car Leïla est partie depuis pour renouer avec la vie scolaire. Pour ton jeu, qu'est-ce que tu nous donnes en échange ? En ce qui concerne les jeux que l'on teste, nous indiquons la date de sortie prévue par les éditeurs en France. Malheureusement, ces mêmes éditeurs ont trop souvent tendance à prendre du retard dans la commercialisation de leurs produits, on n'y peux rien mais en leur téléphonant (on a déjà publié leurs coordonnées dans un ancien numéro) tu peux exactement connaître les dates. Pour les jeux, ils sont parfois directement proposés dans notre boutique, pour le reste adresse toi à la Fnac Micro ou à AMIE (...). Quant aux magasins spécialisés, tu peux aller voir dans un sex-shop, mais à mon avis tu n'y trouveras rien. Allez bonne bourre !

Je suis désespéré, les gars. J'ai un problème, et il s'appelle Tower Assault. J'investis rarement dans un jeu, mais quand j'ai lu le test que vous lui aviez consacré, je me suis dit «ce jeu là, il me le faut ! « Je voulais le commander par votre boutique, mais surprise, vous ne vendez que la version AGA. (...) Je finis donc par le commander à Premier Mail Order. Une semaine plus tard, je reçois le paquet tant attendu. Je saisis la disquette 1, et je la rentre fébrilement dans le toaster de mon Amiga 500. Je regarde avec émerveillement la petite lampe verte s'allumer, signe que le jeu se charge, quant tout à coup l'écran détesté par tous les amigaïste s'affiche devant mes yeux exorbités : Guru Meditation. (...) Je lis (dans Joystick) : «Attention, on a jamais réussi à le faire tourner sur A500». Ouf, si je suis con, je ne suis pas le seul. Et maintenant les gars, qu'est-ce que je fais ? Avec ma commande, il y avait un papier disant que si le jeu ne fonctionnait pas, je devais le renvoyer chez Team 17. (...)

SEBASTIEN DULOT

Mon pauvre vieux, ta lettre servira au moins de mise en garde contre l'achat par correspondance, et qui plus est, lorsque l'entreprise en question n'est représentée par aucune succursalle française ; ce qui est le cas de Premier Mail Order. Ta détresse est pathétique, mais si ça peut te recoller le moral et avant de te blaster la tête, pense que d'autres sont assurément dans la même situation que toi. Et j'irais jusqu'à dire que ça peut être l'occasion de fonder un club : «les abonnés au Guru», ou «Team 17 nous a planté» par exemple. Pour ce qui est du jeu à proprement causé, le quasi-mieux est d'essayer de t'arranger téléphoniquement avec Premier Mail Order, et en cas d'échec, il ne te restera plus alors qu'à retourner le soft à Team 17. Le mieux étant, à mon sens, de te procurer un 1200 d'occas', le 500 n'ayant plus d'avenir glorieux que derrière lui.

IER DES TEURS

ARK'INSONE

Ecoute : la seule raison pour laquelle tu devrais être révolté, c'est que THEME PARK ne soit pas à la hauteur sur A500, point. Tu t'es acheté le jeu début décembre, avec un enthousiasme certain. Il est vrai que ce jeu a fait un véritable carton sur les autres machines, MAIS APRES LEUR TEST !!! Tu connais la devise : doucement, mais sûrement ! En ouvrant le numéro 11 à la page 32, tu constateras que le test y est présent. La note finale parle d'elle-même... Etant donné ta réaction, on ne s'est pas trompé. On ne cessera jamais de vous le dire : les tests que l'on effectue sont tous objectifs. Lorsqu'un jeu est annoncé, il vaut mieux être prudent et attendre, sinon il n'est pas rare que l'on regrette l'investissement fait pour ce jeu (cf. RISE OF THE ROBOTS). Publicité mensongère ou pas, refaire complètement le packaging d'un soft coûte de l'argent (seule l'étiquette dans un des coins change), d'ailleurs, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais la plupart des photos d'écran que l'on peut y voir sont souvent des photos PC ! En ce qui concerne ton désir d'être remboursé, ne compte pas trop dessus... Essaie, tu verras bien ! Il serait impensable qu'une version améliorée ne paraisse : la production de logiciels sur Amiga n'est pas le premier de leurs soucis, la qualité s'en fait ressentir. Dernière chose : la publicité mensongère n'a jamais entrainé le piratage. Ces deux phénomènes n'épargnent aucun jeu. Médite sur ça !

Salut à toute votre équipe.
Je tenais à remercier TEAM 17 pour le travail formidable qu'ils font. Cet exemple, il faut que tous les éditeurs le suivent (...) L'autre chose dont je voulais vous parler était l'un des problèmes de la CD32 : les jeux de sport !! Et oui, il n'y en a pas assez ! Pas de jeux de foot avec de gros sprites, pas de hockey sur glace, pas de tennis, pas de foot US... Dans le style simulation F1, il n'y a qu'un jeu (NIGEL MANSEL F1) et vu qu'il n'a pas fait beaucoup de bruit, on n'osera jamais l'acheter. Et tant que des classiques du style JOHN MADDEN ou KICK OFF III n'auront pas été édités, les acheteurs de CD32 hésiteront, faute de jeux connus ; pour une bonne réputation il faut des hits ! Allez, partons sur une entente parfaite : quand vous testerez SKIDMARKS CD32, ça mettra tout le monde d'accord. A la prochaine.

MATTHIEU

Je crois que ta première remarque mettra tout le monde d'accord. TEAM 17 est le seul éditeur qui commence à utiliser les réelles capacités de ta bécane. Mais ne désespère pas pour les autres, même le TEAM a mis un bon bout de temps. Pour ton problème, je crois que tu minimise légèrement le problème : si le manque de simul' de sport se fait ressentir, ce n'est rien à côté du manque de jeux tout court. Mais tu vas me dire qu'il en existe un paquet de jeux sur CD32, OK, mais combien l'exploitent vraiment ? Ceux-là tu dois avoir assez de tes dix doigts pour les énumérer ! Et tant que les problèmes de la succession de feu-Commodore ne seront pas définitivement réglés (toujours et encore des rumeurs), c'est la réputation de la console qui paiera les pots cassés (elle n'est certainement plus la console n∞1 en Europe, vu que pour en trouver une il faut vraiment le vouloir). Heureusement tant qu'il y aura quelques jeux comme SKIDMARKS, on patientera, encore faudrait-il qu'ils arrivent ; le jeu d'ACID devait voir le jour en septembre (oui, oui, de l'année dernière) et à moins qu'il soit passé trop vite, on ne l'a pas vu ! Sérieusement, normalement l'accouchement est pour bientôt.

QUESTIONS POUR UN CHAMPION ?

Venant de tomber nez à nez avec votre formidable revue très complète mais également très attrayante et bien conçue, je me permets de vous griffonner ces quelques mots, pour vous poser des questions très importantes afin d'apprécier davantage mon Amiga 600 ;
1° Est-il possible de gonfler la mémoire de ma bécane (Hard disk etc...) ?
2° Une souris optique permet-elle d'améliorer les dessins sur des logiciels tels que Disney Animation ?
3° L'avenir de l'Amiga est-il en péril actuellement (rares sont maintenant les grandes surfaces qui distribuent les jeux Amiga) ?
4° Qu'est-ce qu'un Amiga 4000 (équivalent et/ou compatible PC) ?
5° Comment avoir la doc plus technique sur Deluxe Paint et Disney Animation ?
6° A défaut de souris, existe t-il un crayon optique ?

LANNAULT LAURENT

Venant de tomber nez à nez avec votre formidable missive très complète mais également etc etc..., je me permets de tapoter quelques réponses lapidaires à l'interrogatoire que vous nous avez griffonné.
1° La mémoire vive de l'Amiga 600 peut tranquillement être montée jusqu'à 2 Mo, et même bien au delà avec plus ou moins de bonheur (un périphérique sera alors spécialement nécessaire). Un disque dur n'augmente en aucune sorte la mémoire fonctionnelle de l'ordinateur, ce n'est qu'une unité de stockage (au même titre, mais plus puissant, qu'un lecteur de disquettes). Un tel disque est installable sur le 600.
2° Je ne connais aucune souris optique jusqu'à ce jour, mais je ne doute pas, monsieur, que ce doit être un animal fabuleux. S'il m'arrivait d'en apercevoir une au cours d'un de mes nombreux safaris, je ne manquerais de vous le faire savoir. En attendant, adressez-vous toujours à la SPA, sait-on jamais.
3° Oui, le microcoeur de l'Amiga bat aujourd'hui la breloque, mais tous les espoirs sont encore permis (à condition d'avoir la foi). En tous cas, ce serait un bien piteux microcide que de laisser périr une telle bécane.
4° L'Amiga 4000 est le grand frère du 1200. Pourvu de la même architecture et des mêmes aptitudes graphiques ou sonores, il s'en distingue essentiellement par un processeur plus rapide et de plus larges possibilités d'extension (car destiné avant tout au marché professionnel).
5° La meilleure façon est d'acheter les originaux.
6° Ah, on y revient. Je suppose que par «crayon optique» vous voulez désigner une palette graphique, qui vous permettrait de dessiner naturellement sur votre ordinateur. Dans ce cas-là, oui, ces périphériques (palette + crayon) existent, et vous devriez pouvoir en trouver à partir de 1000 F.

PA

VENTES

(06) Vends Amiga 1200 + DD 220 Mo (plein) + entension de mémoire 4 Mo + horloge (neuf) + écran couleur 1084 + imprimante Citizen 1200 + lecteur externe + 200 jeux en disquettes + joystick + magazines. Prix : 5500 Frs. Tél. : 93.52.96.06.

(12) Vends imprimante laser Nec LC890 + scanner couleur Sharp JX 300 complet. Prix : 5000 Frs le tout. Tél. : 65.63.09.51.

(13) Vends Amiga 500 3Mo Ram extensible à 9Mo system 1.3 et 3.0 syr disque dur 80Mo SCSI plein + 100 disquettes + 5 jeux + joystick. Prix : 3800 Frs. Téléphoner au 91.75.21.62.

(21) Vends Amiga 600 HD 20 Mo + moniteur 1083S + nombreux jeux + utilitaires + joystick + souris + tapis + lecteur externe + imprimante OMP 2160. Valeur neuf : + de 7000 Frs, cédé à 4000 Frs. Téléphoner au 80.67.63.81.

(25) STOP AFFAIRE !!! Vends nombreux jeux utilitires DP news ! A bas prix !!! Pour Amiga 500 et Amiga 1200 (A500 prioritaires mais news pour A1200 uniquement). Ecrire à PONSARD Lionel 2532 OVORGES LES PINS.

(27) Vends Amiga 500 1 Mo, 600 disquettes + jeux + utilitaires + disque dur JVP de 52 Mo + 4 Mo de RAM + 2 lecteurs de disquettes + joystick + revues + 2 extensions de mémoire 512 Ko et 1.5 Mo. Vente séparée. Contacter Didier au 32.36.95.94.

(29) Vends news et oldies pour A500, A600 et A1200 à très bas prix. Envoyer une disquette pour liste. GUICHOUX Nicolas 1 Rue des Ormes 29600 PLOURIN LES MORLAIX.

(33) Vends Amiga 500 + 300 disquettes + imprimante + 30 jeux originaux + 70 magazines + meuble + IBM. Prix 1000 Frs. Tél. : 57.22.15.46. après 17 h.

(33) Vends pour Amiga 500/500+, carte Action Replay : 400 Frs + pour 500/1200 pistolet avec deux jeux : 600 Frs. Matériel état neuf. Téléphoner au 56.45.94.81. (le port est gratuit).

(38) Vends news sur Amiga 500/600/1200 à prix très réduits. Contacter Stéphane au 76.09.34.11. après 19h ou écrire à FESTA Stéphane 34 Rue A. Delaune 38130 ECHIROLLES (joindre une enveloppe timbrée pour la liste).

(38) Vends Amiga 2000B Rom 2.04 7 Mo + 40 HD + 2ème HD 40 Mo + 1084 S + carte PC + 5 pouce 1/4 + extension de mémoire + A2232 + carte SCSI + divers TBE + Ppage + ADPro... Prix : 3500 Frs. Téléphoner au 74.95.60.34.. URGENT !!!

(44) Vends Amiga 1200 d'octobre 93 + très nombreux jeux. Prix : 2000 Frs. Ecrire à BULTEAU Vonnic 55 Rue des naudières 44400 REZE, ou téléphoner au 40.75.53.55.

(50) Vends Amiga 500+, + joystick + jeux (Ishar2, Eyes of the Beholder 2, Goal...). Prix : 1200 Frs. Contacter Richard à partir de 19 h, au 33.45.11.77.

(51) Vends Amiga 600 (bon état) + moniteur couleur 1085 S + souris et tapis + 50 disquettes (dont celles d'AC depuis le magazine n∞ 2) + joysticks. Prix : 4000 Frs. Contacter Antony au 26.57.62.72.

(54) Vends jeux Amiga CD 32 : Microcosm, Gunship 2000, Chaos Engine. Prix : 200 Frs pièce (port compris). Ecrivez-moi : SPONCET Francis 10 Rue Cartoucherie 54150 BRIEY.

(56) Vends Amiga 500 + 1Mo + jeux. Prix à débattre. Vends également Snin + jeux à débattre également. Vente totale ou séparée possible. Contacter GUYOT Antoine au 97.52.20.94.

(59) Vends Amiga 600 700 Frs + extension 1 Mo avec horloge 300 Frs + logiciels originaux Maxiplan 100 Frs, Kindword 100 Frs, Sierra Soccer 100 Frs, Empire Soccer 60 Frs, F1 Grand Prix 80 Frs. Contactez-moi au 21.65.55.22.

(59) Vends Amiga 1200 + DD externe 40 Mo : 2100 Frs. Vends écran multisync 1942 : 1900 Frs. Vends lecteur de disquettes externe : 300 Frs, lot de logiciels (Real, Dss, DPaint...) état neuf. Tél. : 27.80.69.15.

(59) Vends Zool 2 A500/1200 et Mortal Kombat 500/1200 tout deux avec livre, boites et autres cadeaux pour 100 Frs pièce. Ecrire à JAFFRE Sylvain 9 Rue du Parc 59141 IWUY.

(59) Vends jeux + utilitaires sur tous les Amiga (500, 600 et 1200). Liste sur simple demande à BUTTNER Eric 210 Rue du Fg de Roubaix 59800 LILLE.

(62) Vends Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur couleur 1083S + nombreux jeux originaux (Croisière, Ishar, Celtic Legends...) + livres + souris + manuels. Prix : 2000 Frs à débattre. Contacter Remy au 21.29.84.25. après 21 h.

(62) Vends Amiga 500 1Mo Ram + joysticks + disquettes. Prix : 1500 Frs. Téléphoner à Jérémy au 21.58.85.21. après 19 h.

(62) Vends Rise of the Robots version ECS : 250 Frs. Ecrire à Thomas Wiard 2 Rue Casimir Beugnet 62640 MONTIGNY EN GOHELLE.

(62) Vends jeux pour Amiga CD 32 : 100 Frs (le CD, frais de port compris, TBE, environ 30 CD à vendre). Contacter Mr VANN Arsène 2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET.

(68) Cause chomage, vends CD 32 sous garantie + 1008 jeux. Prix : 3000 Frs. Téléphoner au 89.57.95.80.

(69) Vends ou échange Curse Of Enchantia : 80 Frs + Lure of Tempitress : 80 Frs + Canon Fodder : 150 Frs + Tank Platoon : 70 Frs + Gunship 2000 : 100 Frs. Tous ces jeux sont en très bon état, à échanger contre Mortal Kombat... Contacter Thierry au 78.31.44.03.

(69) Superbe affaire !!! Vends Amstrad CPC6128 avec environ 130 jeux + 1 joystick. Prix : 1150 Frs. Contacter Alexandre au 78.21.58.12.

(69) Vends Amiga 1200 + moniteur Philips + 2 joysticks + souris + nombreux jeux. Prix 4200 Frs à débattre. Tél. : 74.90.32.92.

(71) Vends pour Amiga 500 extension de mémoire jusqu'à 4 Méga (peuplée 1 M) : 400 Frs. Multistart II avec Rom 2.0 : 100 Frs. Contactez-moi au 85.40.07.80.

(72) SAS Lattice C6.0 Prix à débattre. Vends autres logiciels démos + jeux + utilitaires. Ecrire à David TERTRE 2 Rue Artois 72100 LE MANS, ou téléphoner au 43.86.64.03.

(73) Vends jeux Amiga 500/1200 à prix intéressant. Liste sur demande à MOERENHOUT Laurent 124 Place St Léger 73000 CHAMBERY, ou téléphoner au 79.85.61.32 (le matin).

(74) Vends Amiga 500 1Mo : 800 Frs. Contacter Loïc au 50.25.18.81. après 19 h.

(75) Vends Genlock A1200 GST40A : 1500 Frs, carte mémoire 4Mo A1200 Blizzar 1300 FRs. Disk Dur 120 MO A1200 : 1400 Frs, sur Paris, Laval, Brest. Tél. : 43.40.37.39. demander Jean Louis.

(75) Vends Amiga 500 (mémoire étendue) + carte Nordic Power. Faire offre au 42.49.37.43.

(75) Vends pour Amiga Scenery Animator Volum-4D, Painter 3D, Page Setter 3, Distansun 5.0 + jeux : Civilisation, Dune, Ishar3, Grand Prix, Startrek, Gunship. Contacter Patrice au 45.32.66.23.

(75) Vends Amiga 600 + 50 jeux + 2 manettes + souris + boite de rangement. Excellent état. Prix : 1200 Frs. Contacter Olivier au 45.83.66.88. parès 18 h.

(75) Vends ou échange démos, utilitaires, jeux, GFX, modules sur A1200 et A500. Contacter Camille CAPUCIN au 45.45.59.26., ou écrire 6 Rue Durand Claye 75014 PARIS. Envoyer liste ou disk pour réponse.

(77) Vends Amiga 500+ + émulateur 500 + 1 joystick + souris + jeux (environ 200 jeux + démos + utilitaires). Prix : 1500 Frs. Contacter Julien au 64.26.30.37.

(78) Vends Amiga 600 + jeux + joystick + moniteur couleur stéréo. Prix : 1200 Frs. Vends également imprimante jet d'encre + feuilles et cables. Prix : 900 Frs. Le tout pour 1700 Frs. Contacter Laurent après 17 h au 34.62.48.23.

(83) Vends Amiga 500 + 1Mo + lecteur externe + 2 joysticks + souris + imprimante matricielle Amstrad DMP 3160 + disks + utilitaires. Le tout pour : 2500 Frs. Téléphoner au 94.33.08.59.

(83) Vends disque dur interne 2 1/2 pour Amiga 1200 120 Mo jamais maltraité, bon état : 1000 Frs à débattre. Ecrire à REGEDN Charles 246 Rue St Quentin 83100 TOULON. Ou contactez-moi au 94.20.07.28.

(85) Vends Amiga 600 + imprimante Star LC20 + extension 1 Mpg + joystick + souris + jeux. Prix : 2000 FRs. Téléphoner au 51.05.94.23.

(91) Vends Amiga 1200 + DD 60 Mo + lecteur externe + sampler + 150 D7 + 1 joystick. Prix : 2500 Frs + port. Contacter Stéphane après 20 h au 60.86.49.24.

(91) Vends Amiga CD 32 + une manette + 8 jeux (Labyrinth of Time, Microcosm, Elite II, Sensible Soccer, Oscar, Diggers, James Pond II, Body Blows, Galactic). Prix : 1500 Frs. Contacter Eric au 69.48.18.90. ou par courrier au 7 Avenue de la Plaine Haute 91560 CROSNE LEMDAL.

(91) Vends Amiga 1200 + écran couleur + jeux (Thème Park, Rise, Micromachines, Entity, Innocent), le tout 2500 Frs. Téléphoner au 69.53.02.80, et demander Bruno.

(91) Vends Disque Dur 80 Mo plein pour Amiga 1200 (900 Frs), Scanner 256 niveaux de gris (900 Frs), imprimante 24 aiguilles Noir et Blanc (900 Frs). Contacter Tony après 19 h au 69.43.75.30.

(92) Vends Amiga 4000 + 6 Mo + DD 420 Mo + 2 lecteurs externes + Vidi 12 + interface Midi + 1084 S + filtre écran + utilitaires (Caligari, Brillance, Imagine...) + jeux (Themes, Sim 2000...). Prix : 13000 Frs. Contacter Rochdi au 47.39.77.15.

(92) Vends nombreux jeux pour Amiga : Armour Geddon, Exterminator, Advantage Tennis, Bob Morane, Kick Off 2, Mini Golf, Obliterator... de 50 Frs à 100 Frs. Téléphoner au 46.55.00.32 entre 18 h et 20 h et demander David.

(93) Vends jeux pour Amiga : Castles, Shadow of the Beast 3 et Curse of Enchantia : entre 130 Frs et 160 Frs l'unité. Le tout sacrifié à 250 Frs. Contacter Rudy au 48.35.24.79. après 19 h.

(94) Vends disk dur 80 Mo 2.5 rempli de jeux, d'utilitaires : 1000 Frs. Vends jeux Amiga 500/600/1200 à prix très intéressants. Contacter Séna au 47.26.21.89. après 19 h.

(94) Vends jeux originaux pour Amiga : Populous 2, Syndicate, F15, 2 CD du code de la route pour CDTV/CD32. Prix : 100 Frs pièce. Téléphoner après 18 h 30 au 43.77.83.67.

(94) Vends Amiga 500 2 Mo + HD 80 MO + souris + joystick + nombreux jeux originaux (Ishar, Utopia, Hired Guns...). Prix : 2500 Frs. Contacter Fred au 43.03.01.37.

(95) Vends Amiga 500+ (TBE) + souris + joystick + 150 jeux. Prix : 900 Frs. Contacter Serge au 34.12.82.02. après 19 h.

(95) Vends disque dur 250 Mo pour Amiga 1200 + logiciels AQInstall type D-Dur Overdrive 31/2. Prix : 1800 Frs. Téléphoner à Jean-Luc après 18 h au 34.42.16.57.

CONTACTS

(13) Cherche contact pour Amiga 1200. Ecire à SELVA Gérard 5 Rue des Chevaliers de Maltes Hameau de Saltiers 13200 ARLES.

(13) Cherche contact Graph-anim-music pour Shareware bon niveau, sur 1200 en Aga. Ecrire à PUIG Eric «Cortiou 1» 23 Rue Docteur Arnaud 13013 MARSEILLE.

(33) Recherche contact sur Amiga pour échange de jeux ou autre. Contacter Mickaël au 56.05.32.22.

(51) Cherche lecteur externe Amiga 600 ainsi que contact sérieux sur Amiga 500 et Amiga 600. Téléphoner après 18 h à Eric au 26.55.34.23.

(51) Programmeur recherche graphiste musicien pour Méga-Productions. Sérieux + rapide si possible. Envoyer disquette avec vos travaux à Pierre FONTAINE 15 Rue Nicolas Roland 51100 REIMS. Réponse et retour de disquette assuré.

(59) Cherche contact pour jeux Amiga 600. Ecrire à HOUYOUX Hervé Appt n∞ 622, Rue Jean Loup Chrétien 59187 DECHY.

(62) Recherche parrain pour initiation sur 500 + recherche disquettes d'utilitaires et d'aides technique. Contacter Olivier au 21.65.86.72.

(67) Echange ou vends utilitaires et jeux sur Amiga 500/1200. Contacter NOBEEBOCCUS Mike 1B Rue Lohbach 67700 SEAVERNE, ou téléphoner au 88.91.61.13.

(68) Cherche contact sur Amiga 500. Téléphoner au 89.57.95.80.

(71) Cherche contact pour échanges sur Amiga 1200. Contactez-moi au 85.40.07.80.

(73) Recherche anciens Domaine Public pour Amiga 500 + conseil pour installer le logiciel d'AT ONCE 16 Mhz Commodore C128 ou 64 New A1200, pas cher. Contacter Pierre SOGNO Glière 73240 ST GENIX.

(74) Echange jeux, utilitaires, démos. Tous Amiga, vendeur s'abstenir. Sérieux, rapide, envoyez une disquette pour recevoir liste. Réponse assurée à 100 %. Gilles MATRINGE Les Tours 74140 MACHILLY.

(75) Possesseur d'un Amiga 600 depuis peu, cherche contact pour prendre des cours de programmations sur Amos. Téléphoner au 54.48.40.40. sauf week-end.

(78) Cherche contacts sérieux et durables sur AMiga 1200 pour échange de jeux, démos et utilitaires. Envoyer liste à AUFFRAY Nicolas 23 Rue des Precheurs 78300 POISSY. Réponse assurée.

(83) Cherche contact sur Amiga 500 sur Toulon et alentours pour échange sérieux (pas sérieux s'abstenir). Ecrire à MENETRIER Pierre 35 Rue Evenos 83500 LASEYNE SUR MER (VAR).

(92) Cherche personne ayant fini : Hook, Voyageur du temps, Another World ou ayant des tips. Le tout sur Amiga 500. Téléphoner au 46.57.30.60. (répondeur).

(93) Cherche contacts sur Amiga 500/1200. Demander Gérald après 17 h au 48.66.15.73., ou écrire à GARNIER Gérald 37 Rue du Capricorne 93600 AULNAY SOUS BOIS.

(95) Cherche deux jeux Snowstrike et Steve Mc Queen. Téléphoner à Simon au 39.82.67.14.

(97) Cherche contact sur Amiga 1200. Ecrire à RUAULT Didier 43 Chemin Canal 97418 PLAINE DES CAFRES.

ACHATS

(19) Achète pour Amiga 1200 jeux UFO, Thon Madden. Faire offre au 55.25.72.19.

(26) Cherche Amiga 1200 (neuf ou d'occasion) pour environ 1500 Frs. Ecrire à SANCHEZ Benoit au 5 Allée Claude Debussy 26000 VALENCE au n∞ de téléphone suivant : 75.55.56.81.

(27) Achète disque dur + carte accélératrice pour Amiga 1200 et achète logiciels de DP, CAM, FISH... Contacter Didier au 32.36.95.94.

(33) Achète : meilleurs logiciels du DP (livre Amiga) + comprendre et bien exploiter son Amiga (WB2.0) - LE Th 55 Rambaud 33850 LECOGNAN.

(38) Recherche Amiga 1200 (bon état) pour environ 1300 Frs. Téléphoner au 76.68.88.25.

(54) Achète jeux Amiga à bas prix. Contacter Damien au 82.89.12.69. ou par courrier : RITTER Damien 8 Rue Ronsard 54190 VILLERUPT.

(54) Recherche Amiga 1200 très bon état (environ 1300 Frs) + lecteur externe (200 Frs) + disque dur 2.5 (600 Frs) + extension de mémoire (1200 Frs). Téléphoner au 83.40.32.99. pour faire des offres.

(74) Cherche Amiga 1200 pour 1000 Frs. Demander Loïc au 50.25.18.81.

(77) URGENT !!! Je recherche une Amiga 500+ ou un Amiga 1200 sans option entre 800 et 1200 Frs. Recherche également un 2ème lecteur et une ext. RAM entre 300 et 700 Frs. Contacter Alexandre au 60.29.84.29. entre 19 h et 21 h. Si vous répondez à ma demande, je pourrais enfin dormir tranquille...

(83) Achète jeu original d'Abandonned Places II. Téléphoner à G. BARONI au 94.67.44.13., ou écrire 1328 Avenue de Mont ferrat 83300 DRAGUIGNAN.

(83) URGENT : Achète Amiga 600 + souris + 1 manette. Téléphoner au 94.83.81.64. (après 19 h).

(88) Achète jeux de foot sur Amiga 500+. Envoyer liste à FRATTINGER Manu 20 Rue du Chapux 88600 AYDOILLES, ou contactez-le au 29.65.87.67. après 18 h.

(89) Cherche extension de mémoire 1Mo pour 500+. Contacter Samuel le week-end au 86.86.62.63.

(93) Achète lecteur externe pour AMiga 1200 ERS 200. Ecrire à MR CONSTASSOT Michel 11 Rue J.B. Semanaz 93310 LE PRE SAINT GERVAIS, ou contactez-le au 48.43.75.82. de 18 à 20 h.

DIVERS

(10) Vends ordinateur Lynx + interface manette et imprimante + 2 manettes + 5 jeux 450 Frs + lecteur 5.25 100 Frs Apple 2E + moniteur + Duodisk + logiciels. Prix : 3500 Frs + imprimante 1000 Frs. Tél. : 25.24.47.92. AUBE.

(10) Recherche le code pour avoir le turbo dans Street Fighter 2. Ecrire à : Julien GRANDCLERC Lotissement le Courbot 70240 SAULX DE UESOUL.

(33) Vends Fifa Soccer 95 neuf de 1 semaine + mégadrive + 1 manette Turbo (Asciipad MD) 600 Frs. Téléphoner au 39.95.38.11.

(34) Echange Amiga 2000 + compatible PC + double lecteur + disque dur + nombreux jeux contre PC complet + jeux. Téléphoner ay 67.70.65.32.

(42) Version démo du jeu Jimmy Willburn contre 1 disk + timbres pour retour à BLETTERY Jérôme 31 Rue St Alban 42300 ROANNE. Amiga 1 Mo.

(59) Cherche aide pour le jeu Ishar III : je suis bloqué devant le mago dans la forêt + Périmelion : utiliser les sorts, et ouverture de la porte après la 1ère ville. Ecrire à Guillaume Rue de la Justice à LILLE (NDLR : ça aurait été plus pratique de donner une adresse entière !!).

(63) Vends ou échange Detroit Aga (pour 1200) neuf. Prix : 180 Frs port inclus. Echange contre simulation (Thème Park...). Téléphoner au 73.25.19.32., ou écrire à GOURCY Mathieu 78 Avenue de la Gare 63360 GERZAT.

(76) Echange CD 32 + Diggers + Oscar + Whales Voyage + Zool II contre carte A500 Turbo 6820 ou Turbo 6830. Ecrire à ROESSLER Dominique 6 Rue Anatole France 76000 ROUEN, carte 1 Mo minimum.

FLIRT

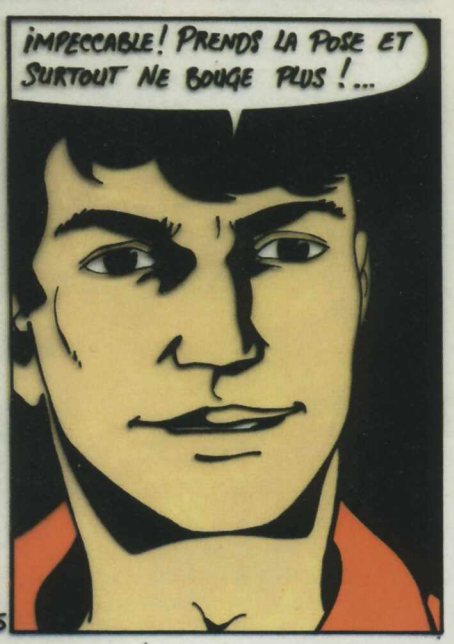
ou : A QUOI BON VIVRE SEUL ALORS QU'ON EST SI HEUREUX AVEC UNE ENQUIQUINEUSE PASSIONNÉE !...

SCÉNARIO et DESSIN : Julien Grycan...









QUATRE HEURES PLUS TARD...

OH!! ESPÈCE DE PROFITEUR... MAINTENANT QUE TU T'ES BIEN RINCÉ L'ŒIL, MOI J'HÉSITE ENTRE "PARTIR EN CLAQUANT LA PORTE" OU ENCORE "TOUT CASSÉ"!!...

...TOUT CE QUE TU VOUDRAS MAIS SURTOUT NE TOUCHE PAS À MON "AMIGA"!...

LuLu 95

FIN

MIC-MAC AMIGA

PAR IMRE

QUI ETES-VOUS ???

Bon, ça y est ! vous avez déjà parcouru l'intégralité du magazine ? Bien. Jusque là, bon, vous avez récolté toutes les dernières news du monde Amiga mais maintenant c'est à vous de jouer ! Sur cette (avant) dernière page, vous êtes en ma compagnie pour un petit test psychologique qui va vous révéler, ou confirmer, votre état d'esprit vis à vis de l'Amiga et de l'informatique en général... Au passage, merci à Fabrice De Saint Etienne (...De Saint Jean De Servierre... etc... etc... Un noble ce gars là !) qui a donné à ce test une fiabilité psychologique. Je suis persuadé que vous aurez plaisir à y répondre, et tant qu'à faire, soumettez-le à vos amis... Juste pour voir ! Sinon, vous vous en doutez, je ne peux pas faire gagner deux personnes sous prétexte qu'elles aient trouvé la bonne réponse... Etant donné qu'il n'y a pas de bonne réponse ! Toutes les réponses seront différentes... Of course, c'est psychologique. Alors, comment on va faire pour les gagnants ?? ...euh, ben... Deux s'condes, j'me tâte... .... Oui, bon... En fin de compte, on va rester simple : deux personnes seront tirées au sort, avec un abonnement de 6 mois à la clé (vous savez, la formule 1 qui marche si bien avec ses trois disquettes mensuelles... Il est beau le cadeau, non ?). Et puis comme ça, pour nous, ça va nous permettre de voir un peu votre profile. Pour les réponses, pas de problèmes, vous me les envoyez uniquement SUR CARTE POSTALE, (ex : 1-a 2-d 3-b...). Et puis pour les cartes, pensez à des trucs originaux, coquins par exemple (quel obsédé je fais !)... Tiens, d'ailleurs les meilleures du précédent numéro sont publiées ce mois-ci, sans doute quelque part dans la rubrique 'EN VRAC'. Au fait, j'allais oublier :l'analyse des réponses du tests ne seront publiées que dans le prochain numéro, histoire de pas vous influencer. Allez, sur ce, bon test !

LE TEST PSYCHOLOGIQUE :

1 - LA PREMIERE RENCONTRE AVEC VOTRE AMIGA...
- a - ça s'est passé par hasard, au coin d'une rue.
- b - vous avez tout de suite eu le coup de foudre.
- c - avec le temps, vous avez su l'apprécier.
- d - vous n'avez qu'une idée en tête : le (la) tromper.

2 - POUR VOUS L'AMIGA C'EST...
- a - un frère.
- b - un ami
- c - une maîtresse.
- d - un nom d'ordinateur.

3 - SI L'AMIGA ETAIT UN ANIMAL, CE SERAIT...
- a - un serpent.
- b - un éléphant.
- c - un singe.
- d - un lion.

4 - INTRODUIRE UNE NOUVELLE DISQUETTE DANS L'AMIGA, C'EST COMME...
- a - mettre une tranche de pain dans un grille-pain.
- b - introduire votre carte de crédit dans un distributeur.
- c - placer un nouveau bouquin dans votre bibliothèque.
- d - ... c'est le pied intégral !

5 - VOUS AVEZ DANS LA TETE...
- a - un cerveau.
- b - un joystick.
- c - un microprocesseur Motorola.
- d - de la mémoire vive.

6 - VOTRE EXPRESSION FAVORITE :
- a - «eh! J'suis pas multi-tâches comme mon Amiga !».
- b - «un Amiga ça va... Trois, bonjour les dégâts !».
- c - «je suis resté là, planté comme mon Workbench».
- d - «un jour l'Amiga vaincra !».

7 - SI ON VOUS DIT «REVE !». A QUOI PENSEZ-VOUS ?
- a - c'est«dream» en anglais
- b - à une marque de bidets.
- c - à un vilain petit canard.
- d - à un cauchemar.

8 - ET AMIGA-CONCEPT DANS TOUT CA ? C'EST...
- a - votre bible.
- b - un p'tit plus avec la disquette.
- c - votre livre de chevet.
- d - un moyen comme un autre de s'informer.

9 - VOUS ENVOYEZ UNE LETTRE A AMIGA-CONCEPT...
- a - avec un traitement de texte, c'est plus clean.
- b - à la main, c'est plus rapide.
- c - en PAO c'est vachement pro (et j'oublie pas de mettre en tout petit que ça a été réalisé sur Amiga).
- d - et puis quoi encore ?! 'Veulent pas un cadeau, en plus ?

10 - L'AMIGA NOURRIT SON HOMME...
- a - «moi, j'en prends matin, midi et soir».
- b - on en abuse seulement pendant les vacances.
- c - «ça fait des années que je suis sous perfusion.»
- d - «j'vais plus en manger, c'est un fruit qui pourrit».

REPONSES DU MIC-MAC 11 :

Il fallait trouver MICROMACHINES et LAMBORGHINI aux charades, APOCALYPSE à l'anagramme et les photos cachées correspondaient à RUFF'N TUMBLE et UNIVERSE. Sinon, au 15 janvier 95, 29 bonnes réponses ont été reçues.

Pour ce numéro là, les gagnants sont :

- Julien AHO (Suisse)
- Sylvain JOFFRE (59)





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.



LA DIFFERENCE
EST DANS LE CONTENU !

TOUS LES 20 DE CHAQUE MOIS, CD CONCEPT, DANS TOUS LES KIOSQUES DE FRANCE.

Sensible

WORLD OF SOCCER



Renegade

Sensible SOFTWARE