L'ULTIME COMBAT DE L'AMIGA

N°13
AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°13 - MARS 1995 - 35 Frs

SCANDALE CHEZ LES PIRATES :
LES DESSOUS

GUIDE JEU :
TOUS LES COUPS SPECIAUX
DE SHADOW FIGHTER

TEST NEWS :
L'AMIGA A ENFIN TROUVE SES BASES
(DE DONNEES) AVEC FINAL DATA

(DISQUETTE GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE)

DOSSIER COMPARATIF :
TOUS LES MEILLEURS JEUX
DE COMBAT PASSÉS AU
CRIBLE !



M 3452 - 13 - 35,00 F



Mille excuses, Mille excuses et encore des excuses pour les personnes qui ont rencontré des problèmes avec les disquettes d'Amiga-Concept : on n'a pas tout de suite pu faire face au gigantesque BOOM de la demande, cela mérite des explications. Une personne uniquement consacrée aux traitements des disquettes n'a pas suffit aux 600 demandes quotidiennes de disquettes... C'est pourquoi elles sont dorénavant DEUX !! On vous avait promis les disquettes en deux jours, et le délai n'a pas pu être tenu en ce qui concerne les deux premières semaines de février pour une seconde raison : les enveloppes qui contiennent une seule disquette pèsent 21 grammes et comme vous avez pu le remarquer le tarif d'affranchissement rapide était erroné pour 1 malheureux gramme, l'erreur n'a été rectifiée qu'à partir du 10 février ; c'est pourquoi avant cette date, des centaines de personnes ont attendu près d'une semaine avant de recevoir leur disquette... Dernier problème, une cinquantaine de disquettes n'ont pas été copiées dans de bonnes conditions, la cause en a été un lecteur défectueux, célèbre pour ses caprices (de marque Power Computing). Alors, encore désolé pour vous, chers lecteurs qui avez rencontré ces erreurs, remarquez on en a encore plus bavé que vous, on a dû se retaper les copies, les renvois et l'affranchissement... Sans compter les coups de fil, nos lignes n'ont pas cessé d'être saturées (moi qui rêvais d'être enfin tranquille !). Soyez quand même indulgents avec nous, les magazines qui ont jusqu'alors adopté ce système de disquettes proposent souvent un mois de délai alors que nous nous efforçons de vous les faire parvenir le plus rapidement possible... Ceci étant dit, si par malchance votre disquette ne fonctionnait pas, renvoyez-nous la, on vous en ferait parvenir d'autres (exceptionnellement, en début de mois et suite à vos coups de fil, on vous en a envoyé sur parole sans que vous ayez eu à renvoyer les vôtres, c'était pour rectifier notre «erreur»).

Voilà pour les disquettes, parlons de choses plus instructives : l'heure est grave avec l'annonce officielle de CIS selon laquelle la société a décidé d'arrêter la distribution des produits GVP alors qu'elle se trouvait depuis 1985, importatrice officielle en France. Une déclaration a moitié surprenante lorsque l'on sait que CIS rencontrait depuis quelques temps des problèmes d'approvisionnement et de suivi des produits. La déclaration officielle est publiée dans la rubrique «EN VRAC»... Côté jeux, une période d'accalmie avec un mois de février très calme et des retards d'éditions qui se font de plus en plus longs sur notre machine. On attendait MEGARACE sur CD32... rien pour le moment. TFX... encore repoussé. DUNGEON MASTER 2... le silence complet. MICROMACHINES 2 et SUKIYA... deux titres apparemment annulés sur notre plate-forme. Enfin, SKIDMARKS sur CD32... le deuxième volet sur disquettes sortira sans doute avant. Seuls quelques éditeurs méritants persistent à faire le maximum sur Amiga. Je n'en citerai qu'un seul :TEAM 17, dont nous vous proposons les références (à titre presque exclusif en France !). Ils ne se doutaient pas d'ailleurs qu'un magazine français pouvait susciter autant de convoitise à l'encontre de leurs jeux, c'est pourquoi les titres que nous leur avions commandés pour «la boutique des bonnes affaires», ne sont disponibles (et bel et bien en stock) que depuis la mi-février.

Voilà donc une année qui s'annonce décisive pour l'Amiga comme pour le support CD, avec lequel Commodore... oups !... Amiga Internationnal devra compter coûte que coûte. Malgré le déclin annoncé de la CD32 (mal exploitée), l'Amiga devra très vite imposer son support CD comme l'a si bien fait le PC. Les distributeurs, eux, l'ont déjà compris : 70 % des étalages de la FNAC sont monopolisés par les titres CD, contre 30 % pour le support floppy (D7).

Imré ANTAL, rédac' chef.

EDITO



LES DISQUETTES D'AC 4
Tout savoir pour commander vos démos préférées. On vous annonce aussi les disquettes abonnement (formule 1) du mois prochain pour que vous sachiez déjà ce qui vous attend.

EN VRAC 6
Toujours plus de news du monde Amiga ; avec entre autres l'A2200-1 et l'A2200-2 (les premiers clones Amiga), le PAWS (l'Amiga portable), les nouveaux fanzines (A-Conquest...), le divorce de CIS et GVP, les nouvelles coqueluches d'Amiga-Concept (Mike et Garenne), et bien d'autres choses encore !

DOSSIER : LE PIRATAGE, LES DESSOUS D'UNE MAFIA 16
Un dossier explosif sur les dessous de ce fléau international qui s'apparente à une véritable mafia. On ne vous en avait jamais parlé de cette manière, avec en l'occurrence l'interview d'un (ex- ??) pirate.

LES LECTEURS ONT LA PAROLE : AMIGA vs PC 19
Nouvelle rubrique ponctuelle. Un lecteur nous donne les avantages et les inconvénients de chacune des machines. Point de vue très engagé d'un lecteur scandalisé par le règne du standard PC au regard de l'excellence technique de l'Amiga.

REVUE DE PRESSE 20
Un p'tit coup d'oeil sur les mags étrangers, c'est toujours intéressant .

DOSSIER COMPARATIF : TOUS LES MEILLEURS JEUX DE COMBAT PASSES AU CRIBLE 22
Les jeux évoluent selon les techniques et l'actualité informatique (et même générale). Mais que valent encore ces jeux qui ont bercé nos nuits blanches passées à jouer devant l'Amiga ? Les nouveaux titres sont-ils vraiment meilleurs que les anciens ?

PREVIEWS 26
La saga des pseudo-DOOM continue avec ce mois-ci un titre qui nous vient des laboratoires d'APPACHE SOFTWARE : DEATH MASK.

CHRONIQUE 30
La belle Séverine vous conte les caprices, les coups de coeur et les mésaventures d'une rédaction essentiellement masculine (ils n'en sont pas moins des tapettes !). Un regard féminin sur ce monde informatique machiste.

TESTS 32



Une période marquée par les jeux de combat, ce mois-ci encore deux nouveautés en la matière : SHAQ FU et MORTAL COMBAT 2. Sans oublier la prochaine référence des jeux de bagnoles, nous avons nommé : ALL TERRAIN RACING !

LA PIN-UP 42

COTE DE POPULARITE 53

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 (Rédacteur en chef)
39 68 05 91 (Abonnement)
FAX : 39 15 75 56
Siège social :
55 rue Henri Richaume,
78360 MONTESSON

Gérant : Jérôme Quêtard

Associés : Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Qu»tard, Yann Samam, Michèle Tronel, François Perret.

Directeur de publication :
Jérôme Quétard (39 68 33 81)

Responsable publicité :
Gérard Terbarseghien
(39 15 72 55)

Assistante de publicité :
Anna Dos-Santos

GUIDE-JEU :
SHADOW FIGHTER 56
Tous les coups spéciaux de ce hit de GREMLIN avec en plus quelques combines pour mieux affronter vos adversaires.

TRUCS & ASTUCES 58
La dernière partie de la solution complète de KING QUEST VI : vous allez enfin être récompensé de votre peine ! Et pour ceux qui seraient bloqués dans un jeu, une rubrique S.O.S qui peut vous aider à vous en sortir : là, c'est à vous d'aider les lecteurs qui partagent la même passion que vous...

ABONNEMENT 62
Des formules qui évoluent en fonction de vos exigences. Une formule 1, qui vous permet de recevoir chez vous, chaque mois, 3 disquettes (de jeux, d'utilitaires et de démos de groupes) et une nouvelle formule 3 qui vous permet d'acquérir, à moindre prix, les hits que vous aviez dans le colimateur (SWOS, CANON FODDER 2, ROI LION et ALADDIN...).

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES 63

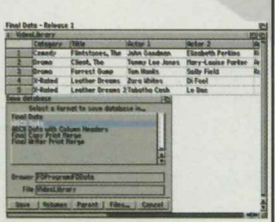
DEMO-NIAC 64
Toute l'actualité de la scène Amiga au travers des superbes démos élaborées à l'occasion des nombreuses demo-party.



COIN DES BIDOUILLES 67
Rubrique indispensable à tous les bidouilleurs de disques durs, du workbench et d'applications diverses. Ce mois-ci, comment ré-installer son disque dur après l'avoir planté... Et une astuce pour installer des disques durs PC (à moindre coût) à l'intérieur de votre Amiga 600 ou 1200.

DOMAINE PUBLIC 68
N'hésitez pas à consulter cette mine d'or qui vous permet d'acquérir des disquettes pour quelques malheureux francs.

TEST NEWS 72
Au menu des réjouissances : FINAL DATA, un générateur de base de données qui offre enfin une souplesse et une simplicité d'utilisation longtemps reprochées sur Amiga. Et le frère cadet de OPUS DIRECTORY : nous avons nommé DIR WORK en version 2.1.



COURRIER DES LECTEURS 76
Là, c'est vous qui prenez la parole en posant vos innombrables questions à la rédaction.

PETITES ANNONCES 78
L'indispensable pour l'Amigaphile toujours à la recherche de nouveaux matériels.

BD : FLIRT 80

L'AMIGA MIC-MAC 82
Les réponses au test psychologique proposé le mois dernier : vous saurez enfin qui vous êtes réellement et quel degré d'affection vous portez effectivement à l'Amiga.

LA DISQUETTE GRATUITE

(offre valable jusqu'au 1 Avril 1995, photocopie non acceptée)

Si je veux commander la disquette d'Amiga-Concept ? Bien sûr que OUI ! (j'vais pas m'en priver). C'est cool, j'ai rien à payer, puisque la disquette est GRATUITE, j'vais la recevoir sous quelques jours chez moi et en plus je peux choisir celle qui me ferait le plus plaisir ; d'ailleurs, je choisi la démo jouable :

☐ OUI ! Je veux par la même occasion recevoir la deuxième disquette de couv. Je joins donc un chèque de 20 Frs à l'ordre d'AMIGA CONCEPT.

☐ **n°13 : KING-PIN Bowling BiS (2 Mo Mini !)**

OU

☐ **n°13 [redacted] : OVERLORD**

Mes coordonnées : (1) Nom & Prénon
(2) Adresse **(3)** Code Postal et Ville

Coupon à renvoyer à :
AMIGA CONCEPT
DISK 13
47-49, Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

1 _____
2 _____
3 _____

PREVIEWS 26

Amazon Queen 28
Base Jumper 26
Death Mask 28
Super Street Fighter 2 hi-tech 26
S-Street Fighter 2 Turbo 26

TESTS 32

DISK
Crystal Dragon 44
Dal'X 38
Valhalla before the war 40
Mortal Kombat 2 34
Overlord 46
Shaq Fu 41
Skeleton Krew 32

CD
Dragonstone 52
Star Trek 25ème anniv. 46
Subwar 2050 39

LA COLONNE DE L'EDITEUR

Messieurs les éditeurs de jeux, réveillez-vous ! On veut des nouveautés... et qui tiennent la route. Vous qui considérez que le marché de l'Amiga est mort, avez-vous pensé que de nombreuses personnes utilisent encore l'Amiga à des fins ludiques. Que faites-vous des passionnés de cette machine ? Certes, pour vous le marché Amiga est moins fructueux qu'il y a quelques années , mais tout de même : constatez le succès de Sensible World of Soccer de Virgin sur Amiga, cela prouve bien qu'un marché conséquent existe encore. Alors, ne nous négligez pas, le «petit» monde de l'Amiga vous en sera très reconnaissant.

Le Directeur de Publication
Jérôme QUETARD

vice juridique :
hèle Tronel
et corrections
en GRYCAN
strations :
NTRI et BETKA Mickael
ef Maquettiste :
nçois Perret
quettiste :
vid Brismontier

dacteur en chef :
é Antal (39 15 72 88)

dactrice en chef adjointe :
belle Hug

Assitant de rédaction :
Fabien Bonnargent,
Rédacteurs :
Séverine Ducly, Damien Bancal, Stéphane Gabillot, Sébastien Mézière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes, Didier Goulet, Fabrice De Saint Etienne

Abonnements : 39 68 05 91
Direction A.C. : 39 68 33 81
Flashage : JANJAC

Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie

N°ISSN : 1251-7828
Commission paritaire : en cours

Tous droits de reproduction réservés
Copyright 1995

Distribué par NMPP

Service de vente et réassort :
(point de ventes, kiosques)
SUD Presse Communication
169 av des ETAT Unis
31200 TOULOUSE
TEL : 61 57 28 79
FAX : 61 57 32 52

ANNONCEURS

ADFI	PAGE 15
AMIE	PAGE 73
AXIOM	PAGE 12-13
BAB MICRO	PAGE 9-54-55
FDS	PAGE 71
FI	PAGE 36-37
PREMIER MAIL ORDER	PAGE 27
SENSIBLE SOCCER	PAGE 29
VIRGIN	PAGE 48-49

LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



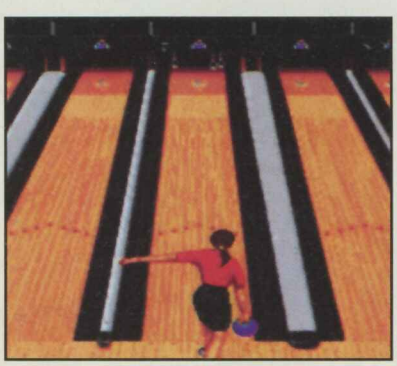


DISQUETTE DU MOIS :

Ce mois-ci on ne rigole plus, votre mission consistera à descendre quelques avions récalcitrants voire quelques quilles qui font toute une histoire avant de chuter ! Si vous avez la chance de disposer chez-vous d'un AMIGA 500 1Mo (si vous avez plus on ne vous pénalisera pas, c'est promis), vous pourrez choisir entre deux démos de jeux complètement différents. Vous adorez le plein air, avec quelques effluves de gazoil, le bruit des vieux coucous de la 2ème G.M., là je crois que vous n'hésiterez pas vous sauterez sur OVERLORD. Avec 2 missions disponibles, plus une démo non jouable (pour voir les différents bâtiments), vous aurez sûrement de quoi vous faire une petite idée de cette simul' de vol. les commandes sont très simples (encore plus pour un pilote chevronné) puisque vous pouvez jouer au joystick, les touches de fonction servent comme d'habitude à changer de vue (+ les touches «$» et «point tréma») et la barre espace à canarder tous ces vieux saligauds. Il n'y a peut-être pas de quoi s'extasier devant une 3D mirobolante, mais le soft a au moins la bonne idée de s'adapter sur toutes les machines pour que ça tourne correctement. Si vous allez voir le test vous verrez qu'en plus les missions ne font pas partie des plus inintéressantes que l'on connaisse. Franchement depuis le temps qu'on attendait une nouvelle simulation sur nos AMIGA (à quand TFX ?), on ne va pas cracher dans la soupe, surtout qu'elle n'est pas si mauvaise.
Comme le mois dernier, on vous laisse le choix de la démo grâce au coupon-réponse que vous devrez nous envoyer avant le 3 Avril. Si vous battre en plein ciel ne vous intéresse pas, si vous préférez le plancher des vaches, on va même aller jusqu'à vous offrir du parquet grâce à TEAM 17 qui vous propose là une démo jouable de leur nouveau titre : KING PIN (qui comme son nom ne l'indique pas, est un bowling).



Et vous, oui c'est bien à vous que je m'adresse. Vous en avez marre de payer votre partie de bowling 17 balles, le samedi soir, sans compter les 5 francs pour les pompes ? Et bien Amiga Concept vous propose ce jeu à domicile et en pantoufles. Qui n'a jamais rêver de se fendre la poire sur une piste cirée au miel d'abeille à faire tomber des satanés quilles qui restent le plus souvent en place. Retrouvez cette ambiance grâce au dernier hit de Team 17, j'ai nommé KINGPIN. Des boules, des quilles et de la bonne humeur. Les ingrédients n'étaient pas très durs à trouver, mais encore fallait-il y penser. C'est fait, à vous maintenant de jouer et bonne... bourre (oh pardon, je voulait dire bonne boule (NDRC : Quel paysan ce gab !)) !





CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA NOUVELLE FORMULE (p.62)

DISQUETTE 14 - 2 (DEMOS)

SPECIAL PARTY 4



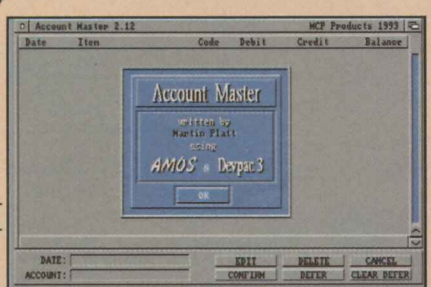
Ce n'est pas un poisson (d'avril) la disquette Demos du mois d'avril sera bien consacrée à la PARTY 4 qui a eu lieu au Danemark... La première démo, SYNDROME du groupe Balance (AGA), est un modèle du genre, on peut dire que Scope (codeur) s'est surpassé, un plasma en HAM 8, une route en 3D (superbe !), des objets vectoriels... Toutes les routines sont originales et des graphs de R.W.O. (un ancien de Kefrens) et Unique valorisent le tout. On peut également admirer un passage appelé «Anti Redraw Mode» d'un graph de R.W.O., un peu du genre de l'Anti-scan Monde de la ARTE de Sanity sauf qu'ici R.W.O. a créé lui-même le dessin au lieu de le recopier. L'excellente musique de Subject met une touche finale à cette démo.
Toujours pour les machines AGA (A1200 et A4000 pour les incultes) je vous propose l'intro de Polka Brosers 4KO, cette petite démo est tout de même arrivée première à l'intro-compétition de la PARTY 4. Les effets sont classiques, vous aurez le droit à des objets 3D (le premier sprite prend tout l'écran), des paysages en fractal... Pour la musique, encore et toujours de la Techno (Danemark oblige !) signée Chromag (ancien musicien de Dual Crew).
Quelques intros ECS (A500...) sont également sorties à l'occasion de l'intro-compétition, je vous en propose ici trois parmi les meilleures...



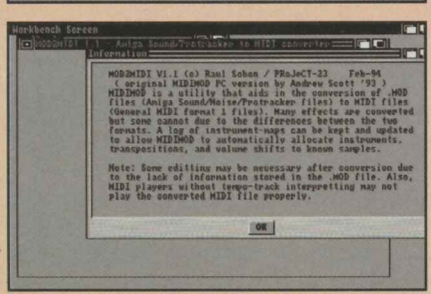
La KILLING OF AN EGG du groupe Slim est une petite animation retraçant la (courte) vie d'un oeuf, très drôle malgré les graphismes un peu enfantins.
Faise, un groupe inconnu jusqu'alors, nous propose une petite intro sympa, le code ne présente rien d'extraordinaire mais les quelques dessins de Mate (le poisson par exemple) donnent à cette intro une touche d'originalité.
Complex, dont je vous ai déjà proposé des productions dans les précédentes disquettes, à sorti à la PARTY une petite intro appelée tout simplement PARTY INTRO. Rien de nouveau dans les effets, un scroll-texte déformé par une boule, des dots-objets, du déjà vu quoi ! A noter que c'est la dernière production du coder pour Complex car il a rejoint Polka Brosers...
Egalement sur la disquette, le MUSIQUE-DISK de Neoplasia est composé de 11 chip-tunes, je ne suis pas un fanatique de ce genre de musiques mais je dois avouer qu'il y a de la recherche au niveau des modules ; mes préférés sont DANCE WITH DANGER et NIGHT FALL mais les goûts et les couleurs...

DISQUETTE 14 - 3 (UTILITAIRES)

Quatre programmes sur la disquette utilitaires du mois d'avril, un gestionnaire de compte bancaire, un convertisseur de modules, un rippeur de modules, un player et l'émulateur A500...

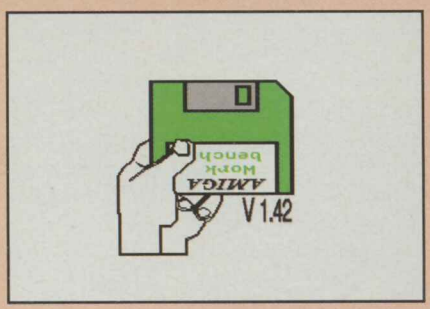


ACCOUNT MASTER 2.12 est donc un logiciel qui vous permettra de gérer votre compte bancaire, toutes les fonctions «bateau» de ce genre de programmes sont présentes. A noter qu'il est programmé en AMOS et DEVPAC 3.



MOD 2 MIDI est un convertisseur de fichiers «.MOD» (PROTRACKER par exemple) en fichiers MIDI, très pratique pour les musiciens qui utilisent l'interface midi...

MULTI RIPPER 3 est comme sont nom l'indique un rippeur de modules, son intérêt réside surtout dans le nombre de formats reconnus, en effet il rippe aussi bien les modules PROTRACKER, NOISETRACKER, FUTURE COMPOSER, SOUND MON... que les modules TFMX et DELTA MUSIC. Pour accéder à la doc de MULTI RIPPER, pressez la touche «HELP» une fois le programme chargé.



SMALL PLAYER est un joueur de modules qui reconnaît tous le formats cités plus haut, son avantage principal c'est le peu de place pris en mémoire dû au fait que les commandes soient simplifiées (play, stop, pause et eject).

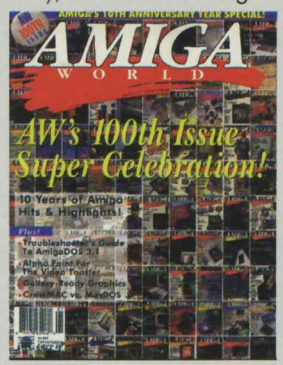
RELOKICK 1.42 est la dernière version de cet émulateur de ROM 1.3 que l'on ne présente plus (voir AC N∞11).





AMIGA AROUND THE WORLD...

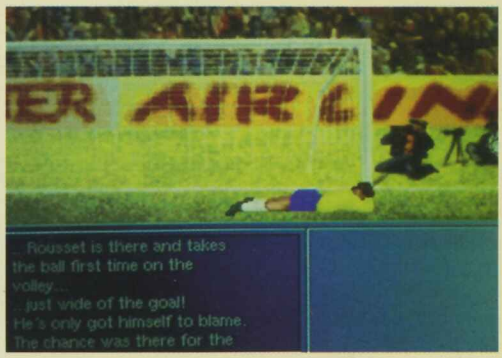
Le pionnier des magazines Amiga, AMIGA-WORLD, fête son 100ème numéro ! D'ailleurs, ses 100 numéros sont en couverture... Distribué dans le monde entier, Amiga-World et ses quelques 45 pages de publicité (sur 68 pages au total !), véhiculent l'image professionnelle de l'Amiga, des Etats-Unis à l'Europe en passant par l'Asie. Pour l'occasion, Amiga-World propose un quizz sympatoche sur l'histoire et les sources de l'Amiga. Clin d'oeil pour la dernière question où ils montrent la photo des deux (ex-) dirigeants de Commodore International (Irvin & Mohamed) avec la question suivante : «Qu'ont-ils apporté de bénéfique à l'Amiga ?». Réponse : «rien !». (Cf. REVUE DE PRESSE)



UN HELICO POUR AMIGA CONCEPT

«Quoi, AC se paye un hélico ! c'est quoi cette histoire ? On en a jamais parlé à la réunion. Mais non, Amiga Concept sponsorise un club de foot qui joue à coté de l'héliport de Paris». En effet, ce 25 janvier est à marquer d'une pierre blanche dans l'histoire d'AC : le logo de votre journal préféré sillonnera la région parisienne sur des maillots que d'intrépides footeux du samedi après-midi n'hésiteront pas à salir, pour honorer leur association, celle du centre d'animation des frères Voisin. Ils affronteront coûte que coûte la tempête, la pluie, le vent... Les filles. Grâce à eux, tout le monde connaîtra AC. Je remercie donc les Philippe, Mohamed, François, Hocine... J'en passe et des meilleurs. Au fait Commodore ne sponsorisait-il pas une équipe de foot du nom de PSG. Bouge pas, Paris nous voilà !

SILMARILS x ((CARTON + ROUGE) - ON THE BALL) = CARTON ROUGE



Juste deux mots pour vous signaler que CARTON ROUGE, le génialissime jeu de management de foot, est enfin disponible en version française. Au sommaire des petits plus : un mode championnat de France avec toutes les caractéristiques des clubs français. Une grande partie des décors ont été modifiés mais ils sont toujours aussi beaux (256 couleurs pour la version 1200). C'est pour que vous n'oubliez pas qu'il va bientôt sortir (ou qui sait, peut-être déjà...) et qu'il va falloir que vous vous le procuriez... Pour vous rafraichir la mémoire, on vous invite à yeuter le test du numéro 7 d'AC (noté 97 % !!).

en VRAC



ET UNE PIZZA, UNE !

Dans un premier temps, on a pensé à une farce bien anglaise et puis on s'est rendu compte que MICROPROSE ne plaisantait pas en nous annonçant une simulation de PIZZA. Non, attendez qu'on vous explique, ce ne sont pas des pizzas volantes mais une simulation qui vous permet de fabriquer puis de vendre des pizzas ! On vous en reparlera bien assez tôt mais d'ores et déjà on peut être sûr d'une chose : le logiciel risque de connaître un succès fracassant en Italie !

TRIPLE CONCENTRE DE PUR JUS DE SENSUALITE

Le concours de dessin, vous vous en souvenez ? On avait fait appel aux lecteurs, c'est-à-dire à vous, pour nous taguer une pin-up qui correspondrait au ton du magazine... Mais, me direz-vous, «ça fait belle lurette que c'est terminé ?!». Ben, je vous répondrai «t'occupe, c'est vrai mais ça vaut la peine qu'on en reparle !». Tout ça pour en arriver à la constatation que les dessins de BARGE ERIC (42) avaient bel et bien été sélectionnés mais Franck, qui s'occupait de la rubrique en ce temps-là, bordélique comme pas deux les avait mis de côté (si vous suivez la presse des consoles de jeux, vous constaterez qu'il est parti, donner sa touche d'ordre, chez un confrère)... Et ce qui devait arriver, arriva : on ne les a retrouvés qu'il y a quelques temps ! On est désolé Eric mais tes dessins sont vraiment top classes, on s'excuse de la part de Franck, de les avoir évincés par mégarde. Chose désormais rectifiée, voilà les croquis élaborés et les différents dessins sont publiés un peu partout dans le mag ! Bravo donc à ce personnage au talent désormais reconnu qui gagne à cette occasion un abonnement d'un an à... AC bien-sûr ! (FORMULE 1 avec ses trois disquettes mensuelles).



GVP, C'EST FINI !

Communiqué de presse : CIS importateur depuis 1985 des produits GVP arrête l'importation et la distribution de la marque. «C'est une décision grave mais nous avons été contraints d'en arriver là car GVP a arrêté la production de nombreux produits et n'assure plus un support conforme à nos exigences et à celles de nos clients. Les utilisateurs n'ont aucune inquiétude à avoir pour ce qui est du suivi du matériel sous garantie. Nous disposons d'un stock important de pièces détachées et de produits de rechange» a déclaré Franck Lafage, directeur général de CIS. Pour le support et le service après vente des produits hors garantie ou des anciens modèles il faut désormais s'adresser directement à : Great Valley Products, 657 Clark Avenue, King of Prussia, PA 19406 U.S.A.
(tél : 19-1-610-337-87-70, fax : 19-1-610-337-99-22). Sans commentaire.



en VRAC



OFFRE D'EMPLOI

HUGOT, le célèbre magasin informatique, fidèle à l'Amiga depuis de nombreuses années, nous signale qu'il recherche un technicien qualifié, connaissant parfaitement l'ALICE 90 et le WX-81, mais non je plaisante ! L'Amiga 500/600/1200/4000. Si vous vous reconnaissez, pas d'hésitation, téléphonez vite au 43 79 55 55.

JE SONDE, NOUS SONDONS... VOUS ETES SONDES !

Quelques petits chiffres que nous avions oubliés de vous communiquer : vous êtes 89 % à vouloir garder la pin-up d'Amiga-Concept, ce qui fait qu'on n'est pas prêt de l'enlever si elle nourrit aussi bien votre obsession de la gent féminine (vous connaissez un autre magazine informatique de part le monde avec une pin-up au centre ?). Vous êtes près de 75 % à avoir préféré la BD FLIRT à celle de POKE, c'est donc sans équivoque. Enfin, vous êtes plus de 112 % à vouloir passer une soirée avec la belle Séverine... Malheureusement, il semblerait qu'elle ne puisse pas répondre à toutes vos exigences... Dommage, non ?



THEME NUCLEAR

Si vous suivez de près l'actualité économique, je ne vous apprendrai rien en vous rappelant que la presse s'est enjouée d'un gros contrat international obtenu «par la France» : en effet, il y a quelques semaines, la France a été choisie par Singapour pour la réalisation d'une énorme centrale nucléaire à Hong Kong, pour 2002. Alors, si les événements médiatisés (comme les JO, les championnats du monde, la guerre du Golfe...) inspirent les éditeurs, on s'est dit pourquoi pas, un jour, ils vont nous sortir des simulations de centrale nucléaire. Ca paraît loufoque et même cynique mais il y a quelques années, qui aurait imaginé qu'une simulation de parc d'attraction viendrait crever les écrans de nos micros ?! Après THEME PARK, imaginez THEME NUCLEAR avec dans la notice : «comment détruire la planète avec une centrale», «bain de pluie sous un nuage radioactif», «ordures radioactives sous vos pieds» ou encore «Elephant Man : l'employé irradié». A vos pupitres messieurs les programmeurs !

CéHI'Hèss en rupture avec J'AI-Vépé

Chers lecteurs, vous avez peut-être commandé des produits GVP auprès de CIS, et vous avez peut-être aussi rencontré quelques petites semaines d'attente en l'occurence au sujet des cartes A1230 Force 2 ?? Qu'à cela ne tienne, CIS nous a signalé qu'il a rencontré quelques problèmes d'approvisionnement mais le problème est apparemment réglé désormais, pour vous dire qu'ils ont un regard d'équité vis à vis de leur clientele puisque nous leur avions commandé une carte et (pas de traitement de faveur !) il a fallu attendre près de 3 mois avant de la recevoir. Au fait, en parlant des disques durs Overdrive (distribués par FBI), beaucoup d'entre vous rencontrent des problèmes de compatibilité avec les cartes accélératrices, dont la GVP A1230 turbo fait partie. Dans le coin des bidouilles de ce mois-ci on vous donne des solutions...

FAUDRAIT PAS QU'ON PILE ?!



C'est sous le signe des compilations que s'annonce ce mois de mars. A penser que les éditeurs cherchent à liquider leurs jeux à bas prix à défaut d'en sortir de nouveaux : BEAU JOLLY COMPILATION pour tout Amiga avec 1 Mo de RAM contient les jeux CANNON FODDER, CHAOS ENGINE, SETTLERS et TERMINATOR 2. COMBAT CLASSIC 3 (1 Mo mini) propose CAMPAIGN, HISTORY LINE et



GUNSHIP 2000. CLASSIC COLLECTION LUCAS ARTS avec MONKEY ISLAND, INDY DERNIERE CROISADE, LOOM, ZACK MAC CRACKEN et MANIAC MANSION ! Et le meilleur pour la fin : CLASSIC COLLECTION. DELPHINE propose les hits que sont FLASHBACK, ANOTHER WORLD, CROISIERE POUR UN CADAVRE, OPERATION STEALTH et FUTURE WARS !!! Toutes ces compilations sont disponibles (maintenant ou très bientôt...) chez votre revendeur préféré entre 199 et 230 frs, profitez-en ! UBI SOFT a de même sorti 4 compilations alléchantes il y a très peu de temps, on vous laisse le soin de les découvrir en magasin. De quoi vous occuper pendant un certain moment, si vous n'y avez pas déjà goûté !



LE MARIAGE DU MOIS : SUPER-STARDUST & OVERDRIVE.

Ca y est ! Team 17 s'est enfin préoccupé du bug qui subsistait avec le jeu SUPER STARDUST quand il s'agissait de l'installer sur disque dur Overdrive : On vous avait donné l'astuce pour remédier à ce problème (COIN DES BIDOUILLES d'AC n°10 et VRAC d'AC n°11) à savoir que l'installation prévue sur disque dur ne tenait pas compte du boot spécial de l'Overdrive et donc ne prévoyait pas d'être lancée à partir de ce type de disque dur. Team 17 invite donc dorénavant tous les possesseurs du jeu et de l'Overdrive a renvoyer le carton de maintenance qui se trouve à l'intérieur de la boîte du jeu pour bénéficier d'un upgrade qui permet dorénavant d'utiliser le jeu à partir d'un Overdrive... C'est pas beau, ça ?!



en VRAC

COURSCON COUFSUR

Surcouf, vous connaissez le magasin informatique... Pardon, la foire informatique permanente qui porte bien son nom puisque c'est le seul magasin où vous n'arrivez jamais à avoir au téléphone le poste demandé. Surcouf, comme tout le monde doit le savoir, c'est le troisième enfant d'une famille en deuil (ou presque) ; avant ça, c'était GENERAL (au métro Strasbourg Saint Denis, non loin des mac') qui était réputé pour sa logithèque Amiga, Atari et Amstrad, et encore avant c'était EMPIRE Electronic. Depuis, ils ont laissé tomber l'Amiga et ce qui s'en suit pour se canaliser sur les PC et MAC... Eh bien, on lance un concours : cherchez l'Amiga ! Il ont gardé un Amiga !? Le premier qui nous communique par courrier où se trouve l'Amiga caché gagne le jeu de son choix ! Attention, c'est pas évident, il est bien caché... Y z-en ont peut-être honte pour le camoufler de la sorte...

LA CD32 VA AVOIR SON PROPRE PARC !



Réjouissez-vous, possesseurs de CD32, il va y avoir une version adaptée du fameux logiciel THEME NUCLEAR... Euh non je plaisante, c'est THEME PARK ! Le jeu sera bien évidemment aussi bien réussi que la version 1200 (256 couleurs) et en plus, support CD oblige, vous pourrez admirer une superbe intro, celle-là même qui se trouvait sur les versions CD-ROM PC et MAC. Etrangement, ce n'est ni Bulfrog, ni Electronic Arts qui en a obtenu la licence de développement mais... Mindscape ! Espérons qu'ils ne laisseront pas autant de bugs que ne l'avait fait son homologue Electronic Arts (sur 1200 le jeu plante sans raison et sur 500 le stock de marchandises met plus d'un an à vous parvenir...).

UN BUS POUR LA SATURNE

L'Association M.A.N.O.R. met à disposition un bus en partance de NANCY pour la SATURNE PARTY 3 qui aura lieu les 15, 16 et 17 avril au Parc Floral de Paris. Ce bus au départ de Nancy centre aura comme autres étapes les villes de Metz, Verdun, Sainte Meneould et Challons sur Marne. 58 places sont disponibles et le prix du billet aller-retour est fixé à 390 francs (entrée à la Party incluse). Renseignements : 16.87.36.83.59.



WANTED !

Joseph DUPOUY, le rédacteur en chef d'EXIT le fameux fanzine consacré aux machines AGA cherche du travail ! Ce sont des choses qui arrivent... Outre ses connaissances rédactionnelles, il est également très doué dans le domaine du graphisme 3D et l'image de synthèse. Il est ouvert à toutes propositions et vous pouvez le contacter à l'adresse suivante : DUPOUY Joseph, Avenue Gustave Caliot, 40200 PONTENX (58.07.47.05).

PIXEL ART RECIDIVE

Pour la deuxième année consécutive, PIXEL ART organise un salon de l'informatique spécialement dédié à l'Amiga. Au programme un concours de dessins et un autre de musiques. Ce salon se tiendra le 24 juin 1995 à Tours et les concours seront ouverts à tous les possesseurs d'Amiga (du 500 au 4000). Pour plus de renseignements vous pouvez contacter PIXEL ART au 4 Avenue du Général de Gaulle 37000 TOURS

CONCOURS DESSIN

Voici enfin les résultats du concours de dessins sur le thème des «guerriers». Je dois avouer que je m'attendais à recevoir plus de créations sur ce thème car peu de dessins ont été envoyés. Je vous rappelle que pour Pâques (numéro d'avril) le sujet est le Ray-trace (images de synthèse) mais vous êtes libres de «dessiner» ce qu'il vous plaira, néanmoins avril c'est aussi le mois du poisson (le 1er avril) donc les images sur ce thème auront une préférence... Le thème pour le mois de mai sera «le renouveau de l'Amiga» alors tous à vos souris !

Premier prix pour Joris SERPEAUD pour son dessin de Ken, une très bonne utilisation des couleurs mais les décors manquent un peu de finesse. 640 x 512 en 16 couleurs.

Second prix pour Sophie BARTHES pour son G.I., très beaux effets sur le torse (c'est Gérard qui va être content !). Le fond est tout de même un peu vide. 640 x 256 en 256 couleurs.

Troisième prix pour Benjamin VENOUX qui utilise des effets 3D dans son graph, la texture du sol est pas mal mais les décors ne sont toujours pas travaillés. 640 x 512 en 256 couleurs.

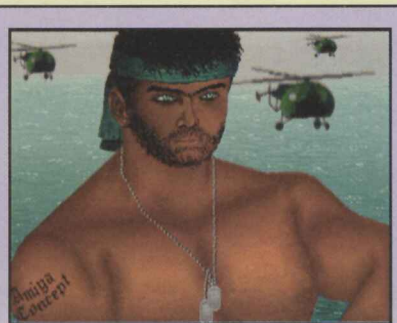
Dernier prix pour Vincent PRESSE, l'idée du Samouraï n'est pas mauvaise mais les couleurs sont mal utilisées. 320 x 256 en 64 couleurs.

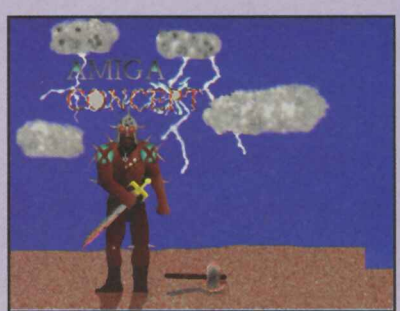
1er et 2eme prix : Un abonnement et un jeu.

3eme et 4eme prix : Un jeu.

N'oubliez-pas de joindre à votre dessin une autorisation écrite à la main nous autorisant à publier votre image. Créez un fichier en ASCII sur la disquette comportant vos nom, prénom, adresse et téléphone. Et votre nom et adresse sur l'étiquette de la disquette.









Bab Micro Center

Tél. 59 59 39 65

Disques Durs pour Amiga 1200

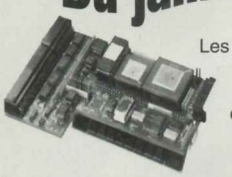


Kit DR. Disque dur pour Amiga 1200, plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide qu'un disque dur 2"1/2 interne classique, notre kit permet d'obtenir les meilleures performances pour votre Amiga 1200. Laissant votre port PCMCIA libre, vous pourrez toujours connecter votre lecteur CD-Rom ou autre. Contrairement aux modèles utilisant le bus PCMCIA, ce kit est entièrement compatible avec toutes les cartes accélératrices et extensions mémoire. Livré avec notice de montage illustrée

340 Mo	420 Mo	540 Mo	700 Mo
1690 F	*1890 F*	*2190 F*	*2590 F*

Carte accélératrice 68030 à 28 MHz

Du jamais vu !!



Les cartes M-Tec sont équipées d'une horloge, MMU et d'un support copro PGA et PLCC, connecteur pour option SCSI

M-Tec 68030 28 Mhz 0 Mo	**1290 F**
M-Tec 68030 28 Mhz 4 Mo	**2290 F**
M-Tec 68030 28 Mhz 8 Mo	**3790 F**
M-Tec 68030 42 Mhz 0 Mo	**2590 F**
M-Tec 68030 42 Mhz 4 Mo	**3590 F**

Disques Durs pour A500 & A500+

Boîtier avec contrôleur IDE et extension mémoire jusqu'à 8Mo, livré en 0 Mo.

340 Mo	420 Mo	540 Mo	700 Mo
2490 F	*2690 F*	*2990 F*	*3390 F*

Extension mémoire supplémentaires pour HD A500 ci-dessus.

2 Mo	4 Mo	6 Mo	8 Mo
+ 690 F	*+ 1350 F*	*+ 1990 F*	*+ 2599 F*

Disques Durs A1200 OVERDRIVE

Overdrive + : nouvelle génération avec contrôleur EIDE (Enhanced IDE) plus rapide.

250 Mo	340 Mo	420 Mo	540 Mo
1790 F	*1990 F*	*2190 F*	*2990 F*

Overdrive Combo : idem Overdrive+ avec connecteur pour Overdrive CD.

Seul	250 Mo	420 Mo	560 Mo
990 F	*1990 F*	*2590 F*	*2970 F*

Overdrive Combo fourni avec disque dur à la norme EIDE :

270 Mo	540 Mo	730 Mo	1 Go
2190 F	*3190 F*	*3690 F*	*5190 F*

Coprocesseurs

Coprocesseurs arithmétiques à installer sur carte accélératrice, extension mémoire, ou sur carte mère. Vérifier le type de support avant de commander.

68882-20 Mhz (PGA ou PLCC)	**450 F**
68882-33 Mhz (PGA ou PLCC)	**720 F**
68882-50 Mhz (PGA ou PLCC)	**990 F**

Lecteurs CD-ROM externes A1200

Lecteur de CD-Rom PCMCIA pour Amiga 1200 avec émulation complète de la CD-32. Driver pour compatibilité CD-Photo et logiciel de lecture CD Audio

CD Double vitesse	**1890 F**
CD Triple vitesse	**2090 F**
CD Quadruple vitesse	**2590 F**

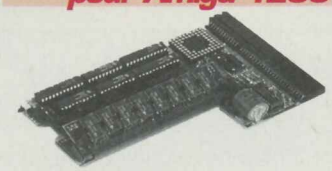
Kits CD-ROM + Disque Dur A1200

Bundle disque dur externe 3"1/2 + lecteur CD-Rom en version double vitesse :

250 Mo	420 Mo	540 Mo	730 Mo
3490 F	*3890 F*	*4690 F*	*5190 F*

Option triple vitesse	**+ 500 F**
Option quadruple vit.	**+ 1000 F**

Cartes accélératrices pour Amiga 1200



MICROBOTICS M1230XA

(68030 AVEC MMU)

M1230 XA 33 Mhz **0** Mo	**1690 F**
M1230 XA 33 Mhz **4** Mo	**2890 F**
M1230 XA 33 Mhz **8** Mo	**4390 F**
M1230 XA 50 Mhz **4** Mo	**3290 F**
M1230 XA 50 Mhz **8** M0	**4790 F**
Copro M1230 33 Mhz	**750 F**
Copro M1230 50 Mhz	**990 F**

Les cartes sont équipées d'un support pour coprocesseur et d'une horloge.

GVP A1230 TURBO-2

A1230 68EC030 GVP
Version 40 Mhz 4 Mo (Sans MMU) **2990 F**

A1230 68030 GVP
Version 50 Mhz 4 Mo (Avec MMU) **4490 F**

Les cartes A1230 GVP sont équipées d'un support pour coprocesseur, d'une horloge et de deux supports de Ram

Options extensions mémoire A1230

4 Mo Ram GVP supplémentaire	**1790 F**
16 Mo Ram GVP supplémentaire	**8990 F**

ATurbo 1228 68020-28 Mhz

Support PLCC pour coprocesseur arithmétique, extension possible jusqu'à 8 Mo de Ram 32 bits

ATurbo 1228 0 Mo	**990 F**
ATurbo 1228 4 Mo	**1990 F**
ATurbo 1228 8 Mo	**3390 F**

Cartes Accélératrices pour Amiga 500

Cartes accélératrices M-Tec avec MMU et support PLCC pour coprocesseur, livrées avec 1 Mo de RAM 32 bits.

68020 14 Mhz	**1990 F**
68030 14 Mhz	**2990 F**

Lecteurs disquettes



Externe DD 880K	**490 F**
Externe HD 1.76 Mo	**990 F**
Interne A500 DD 880K	**460 F**
Interne A2000 DD 880K	**460 F**
Interne A600/A1200 880K	**460 F**
Interne A600/A1200 1.76 Mo	**790 F**

Genlocks



GST 40-AF PAL	**2500 F**
GST Gold ASF Secam/YC	**3700 F**
GST Gold SPF PAL/YC	**4400 F**
GST Gold Pro PAL/YC	**6800 F**
MSP 9000	**26600 F**
G-LOCK GVP Version anglaise	**2890 F**

Digitalisation

DCTV PAL	**1490 F**
Adaptateur RVB pour DCTV	**1490 F**
VIDI 12	**790 F**
Digitaliseur vidéo 12 bits, compatible AGA, 1 entrée PAL, 1 entrée YC/S - VHS	
VIDI 12 RT	**1690 F**
Digitaliseur vidéo 12 bits temps réel. Compatible AGA. Deux entrées PAL/SECAM/NTSC + YC/S - VHS	
VIDI 24 RT	**2490 F**
Version 24 bits (16 millions de couleurs).	

Logiciels

Programmation / Divers		
Praxitel (avec câble)		499 F
AmosPro 2.0 *VO*		499 F
Amos Pro Compiler *VO*		299 F
Directory Opus 4 *VO*		449 F
Disk Expander *VO*		349 F
Graphisme		
Adorage 2.0 AGA *VO*		750 F
Brilliance 2.0		690 F
Caligari 24		990 F
Cinemorph *VF*	promo	249 F
Real 3D classic		990 F
Scenery Animator 4 *VF*		590 F
Vista Pro 3 *VO*		780 F
Light Wave 3D		4990 F
The Art Departement Pro 2.5		1590 F
Bureautique		
Prowrite 3.3 *VF*		390 F
Final Copy 2 *VF*		590 F
Titrage / Multimédia		
Scala Video Titler		390 F
Video Director		990 F
Scala MM-400		-- NC --
Scala MM-300		1990 F
Scala MM-211		990 F
Musique		
MegaMix Master (Digitaliseur)		350 F
Techno Sound Turbo 2		290 F
Digital Sound Studio 3.0 *VF*		690 F
Interface Midi Pro		299 F

Accessoires

Data Switch 1E/2S + câble	139 F
Data Switch 1E/4S + câble	199 F
Data Switch VGA 1E/2S + câble M/M	299 F
Data Switch Péritel 2E/1S + câble M/M	199 F
Data Switch Péritel 4E/1S + câble M/M	259 F
Tapis de souris	19 F
Commutateur souris/joystick	89 F
Adaptateur joystick sur Amiga	75 F
Haut parleurs amplifiés 2 X 40 W	490 F
Boîte de rangement 10 D7 accordéon	39 F
Boîte de rangement 80 D7 à clé	39 F
Boîte de rangement 140 D7 à clé	69 F
Boîte Posso 6 D7 pocket	15 F
Boîte Posso150 D7 Médiabox	139 F
Filtre écran tissu anti-reflet 14"	150 F
Filtre écran verre anti-rayonnement 14"	350 F
Support acier écran avec bras articulé	490 F
Souris pro Amiga	120 F
Joystick Speeding AutoFire	99 F
Joystick SweetJoy DeltaJet	99 F
Joystick Jetfighter	160 F
Joystick SuperBoard	199 F
Joystick Infrarouge QuickJoy	199 F
Joytick MegaJet	199 F
Pad Infrarouge Turbo	199 F



Bon de Commande à retourner à :

BAB MICRO CENTER 7 rue de Coursic 64100 Bayonne

Tél : 59 59 39 65 Fax 59 59 71 63 Minitel 3615 BabMicro

Nom / Prénom _____

Adresse _____

_____

Code Postal _____

Ville _____

Téléphone _____

Mode de règlement

Chèque Mandat CB/Aurore

CB n° .... / .... / .... / .... exp .. / ..

Nom du porteur _____

Signature obligatoire

Articles commandés	Montant
Total Articles	
Port logiciels (40 F)	
Port petit matériel (70 F)	
Port Unité Centrale / Moniteur	
Total à régler	

en VRAC

L'A2200 :
LE PREMIER CLONE AMIGA !

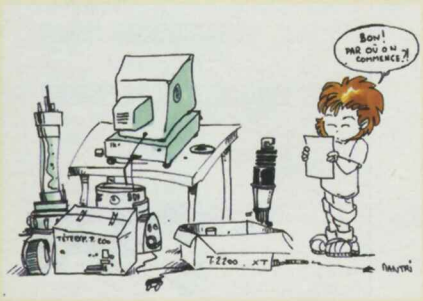
Dans la revue américaine Amiga-World nous avons pu remarquer la publicité vantant les mérites de l'A2200 : le premier clone légal (apparemment) de l'Amiga. Je dis «légal» car, au dernier salon de Cologne en Allemagne, nous avions eu l'occasion de trouver des clônes illégaux de CD32... l'A2200 (qu'il ne faut surtout pas appeler Amiga 2200 pour des raisons juridiques...), existe en deux modèles, l'A2200-1 et l'A2200-2. Il se présente de la même manière qu'un 4000 (unité centrale + clavier détachable) mais les caractéristiques techniques correspondent d'avantage à celles du 1200.

L'A2200-1, annoncé plus de deux fois plus rapide qu'un 1200 standard, est équipé en standard d'un 68020 (un vrai de vrai, pas ECO), de 2 Mo de CHIP RAM, de 2 Mo de FAST RAM (extensible à 8 Mo), d'un disque dur 210 Mo (1,8 Mo de transfert max/seconde) et d'un lecteur toujours double densité (malheureusement !). Prix : 1.199 dollars (à peu près 6.600 frs).



L'A2200-2 lui, comporte un 68030 avec copro 40 mhz, 2 Mo de CHIP RAM, 4 Mo de FAST RAM (extensible à 128 Mo), un disque dur 420 Mo (2,5 Mo de transfert max/seconde) et, bonne nouvelle, un lecteur interne haute densité ! Prix : 1.599 dollars (à peu près 8.800 frs).

Au menu : kickstart 3.1 intégré, clavier 94 touches, CHIPSET AGA (pour la petite histoire, sachez qu'on a ici deux chats : l'un s'appelle Chipset, celui d'Imré, et l'autre Aga, celui de François !), port souris à utilisation diverses (crayon code-barres, tablette graphique...) et de nombreux slots d'extensions pour CD-ROM ou compatibles PC/AT (...). Ces machines proviennent de chez AMI-Tech Canada et distribuées par Computer Answers (Prince Albert, SK CANADA.



Tél. : 19-1-306-953-89-60, infos au : 19-1-306-764-28-88, BBS : 19-1-306-764-08-88). Au téléphone, la personne au bout du fil n'a pas pu nous expliquer comment ils avaient pu utiliser les licences Amiga en n'étant pas liés directement à Commodore. Quoi qu'il en soit, nous devrions recevoir très prochainement un dossier de presse complet. Sachez enfin qu'il n'existe pour l'instant qu'un seul exemplaire opérationnel de l'A2200 et que, d'ici la fin février/début mars 95, un stock de 100 premières unités serait disponible à la vente. Comme vous, on est curieux de voir ça !

AMIGA ASTUCES

Nous vous parlions le mois dernier d'AMIGA ASTUCES, ce fanzine rédigé sur disquette et essentiellement consacré aux astuces de jeux pour Amiga. Pour ce numéro 2, vous y trouverez de petits trucs pour THEME PARK, LITIL DIVIL... Mais aussi les codes des niveaux de HUMANS, SLEEP WALKER... D'autres petits plus également sur la disquette comme 2 démos, 1 utilitaire (WB FLASH 2.1) et un jeu du domaine public (V CHESS). La partie rédactionnelle reste toujours aussi plate (bougez-vous le cul les gars !) mais dans l'ensemble y'a du progrès. AMIGA ASTUCES est exclusivement distribué dans les librairies d'ENGHIEN (département du VAL D'OISE) et pour ce second volet, comble du comble, y'a toujours pas d'adresse pour ceux qui voudraient se procurer le fanzine ailleurs qu'à ENGHIEN ; c'est vraiment dommage ! Ils n'ont peut-être pas envie d'être harcelés de coups de téléphone comme chez Amiga-Concept... A moins que ce ne soit dû à d'anciennes petites amies qui seraient à la leur recherche... Va savoir Charles !

OPERATION DISQUE DUR...

Un bon plan pour ceux qui veulent faire poser un disque dur sur leur A1200, la société MAGIC ZONE (Metz) vous propose, pour seulement 1990 Francs de vous équiper d'un HD 420 Mo câbles et main d'oeuvre compris ! Vous pouvez également commander les câbles seuls (câbles HD + alimentation) pour 150 Francs et le disque dur de 420 Mo pour 1790 Francs. Vous trouverez aussi à la boutique les classiques du domaine public ainsi que toutes les productions de la PARTY 4. MAGIC ZONE, 18 Bld André MAGINOT, 75000 METZ (16.87.36.83.59).

FORUM DE LA SIMULATION EDITION 95

Le BUGGS prépare pour le mois de septembre son Forum de la Simulation 3D et de l'image Informatique. Ce salon aura lieu les 22, 23 et 24 septembre dans la grande salle du Château de Bellegrave, à Pessac, près de Bordeaux. Le principe de la manifestation est de réunir les concepteurs de matériels, de logiciels et les différentes formes d'utilisation que l'on peut en faire : Simulation de vol, réalité virtuelle, visualisation 3D, création d'images... Si ce salon vous intéresse, vous pouvez contacter le BUGGS au 56.36.14.45 (à Bordeaux).

MIKE & GARENNE

Par M. BETKA



en VRAC

ERRATUM !

Ouille ! On s'est fait taper sur les doigts... Enfin, façon de parler ! Dans le numéro 11 d'AC on vous donnait le numéro de BBS de RAMSES BBS qui changeait alors de SysOp : malheur à nous, c'était pas le bon ! Voici donc le numéro (sans erreur cette fois-ci) du plus important BBS sur Amiga : (1) 53.79.11.99 et encore mille excuses...

LE CRIME NE PAIE PAS

C'est sûrement un adage que le sieur Michel Nerval devra méditer, ce dernier venant d'être condamné pour escroquerie. Pompeusement autoproclamé président de la FFJV (Fédération Française de Jeux Vidéo), notre homme avait eu l'ingénieuse idée d'organiser un grand tournoi national payant (*) ; mais voilà, ce grand tournoi, à la pointe de la technologie, était virtuel, en d'autres termes n'existait pas et les chèques de participation eux encaissés.
Le crime ne paie pas qu'on vous dit !



(*) pour départager les meilleurs joueurs de Street Fighter sur tous les supports (consoles & micro) sur lesquels le soft avait été programmé : idée louable.

VOUS AVEZ DIT AMIGA-PORTABLE ? TIENS, COMME C'EST BIZARRE !

Nom de code : PAWS.... STOP... Identification : Portable Amiga WorkStation... STOP... Traduction : Station de Travail Amiga Portable... STOP... Nom de code français : STOP... STOP... Interrogation : réalité ou arnaque ?... STOP... Confirmation opération : non obtenue, contact téléphonique impossible... STOP... Signe particulier : apparence d'un portable PC mais ce serait un Amiga... STOP... particularité : batterie incluse, moniteur couleur etinterface Trackball... STOP... Prix non confirmé dans l'attente d'un communiqué de presse détaillé... STOP... Coordonnées du distributeur : Silent Paw Production, P.O Box 1825, MANASSAS, VA 22110, ETATS UNIS (tél : 19-1-703-330-72-90... STOP... Suite dans la prochaine mission d'Amiga-Concept... STOP...
Mot de la fin : tapette !!... TERMINE



A LA RECHERCHE DE FEMINITE

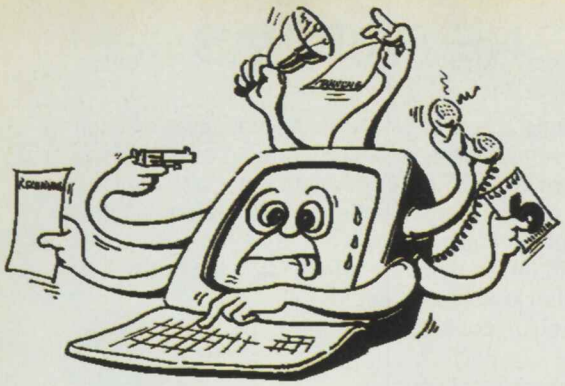
Ne pensez pas que la rédaction de d'AC veuille se féminiser mais comprenez plutôt qu'elle aimerait bien accueillir en son «sein» une rédacTRICE ! Première exigence : qu'elle soit jeune... Non mémé, c'est pas un poste pour toi ! Deuxième exigence : qu'elle sache écrire correctement, ça va de soit mais ne vous en faites pas, le style vient en pratiquant... euh non, pas la peine d'être diplômée BAC+12 ! Troisième exigence : avoir le sens de l'humour et être blindée aux vannes parfois un peu vaseuses de certains... Marie Antoinette De La Sainte Nitouche je n'vous l'conseille point ! Options : Airbag, climatisation et ABC (...la culotte à... j'aurais pu m'en passer de celle-là). Mesdemoiselles, si vous vous reconnaissez et que vous souhaitez arrondir... vos fins de mois pour vos études... N'hésitez pas à contacter le rédac'chef. Allez, à bientôt !





LE STORY BOARD

Le STORY BOARD, what is it ? C'est pas une news (d'ailleurs on est passé pour des dégénérés auprès de la société qui distribue ce DP car on pensait que c'était nouveau !) mais on vous en parle quand même parce que ça fait partie de nos coups de coeur du mois. En fait, ce produit est distribué depuis déjà plus d'un an par Tecsoft et nous a surpris par son originalité. Le STORY BOARD, en cours d'adaptation pour Windows, vous permet de visualiser des messages ou des dessins et sa particularité réside dans son mode de visualisation : il ne vous affiche pas bêtement vos données de façon statique mais de la même manière que vous les aviez crées... Vous avez l'impression qu'il est en train de vous les dessiner au fur et mesure. Le soft, disponible en DP, vous permet aussi de créer vos propres animations puis de les faire visualiser avec éventuellement quelques effets spéciaux intéressants (explosion, gravité, pluie...). Le soft utilise sa propre fenêtre sous WB et on vous laisse en trouver les différents usages... Si vous souhaitiez vous le procurer, appelez directement Tecsoft au (16) 87-69-19-50. Leur adresse : Tecsoft, 8 Avenue de Lattre de Tassigny, 57000 Metz.



AXIOM COMPUTER

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

LES SERVICES D'AXIOM COMPUTER

- Vous voulez vendre vos jeux ou vos machines, on vous les rachète.
- Vous voulez un matériel bien précis, on le cherche pour vous.
- Vous avez peur de la VPC, pas de problème, on s'engage à n'encaisser le chèque qu'au moment où le matériel vous est livré.
- Vous souhaitez acheter sur place, le magasin est ouvert le mercredi et le samedi de 10 H à 19 H.
- Tous les produits vendus sont testés, vérifiés et garantis.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER.

A M I G A

- A500/600/1000 = 800 Frs*
- A2000 = 1700 Frs*
- A1200 = 2000 Frs*
- A3000/4000 = 6000 Frs*
- CONSOLE CD32 = 1500 Frs*
- Moniteur Couleur = 1000 Frs
- Lecteur Externe = 350 Frs
- Joystick = 100 Frs

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

AMIGA A PARTIR DE 800 Frs

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

- VITAL LIGHT (AMIGA & CD32) : 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 (AMIGA & CD32) : 149 Frs
- THEME PARK (A1200 & A500) : 229 Frs
- ALLADIN : 259 Frs
- OVERLORDS : 259 Frs
- LE ROI LION : 259 Frs
- MR BLOBBY : 159 Frs

Nombreux autres jeux disponibles

JEUX NEUFS

CONSOLES

- MEGADRIVE = 400 Frs
- SNES = 500 Frs
- GAME BOY = 250 Frs
- GAME GEAR = 500 Frs
- 3DO = 3000 Frs
- CD-I = 3000 Frs
- CD32 = 1500 Frs

Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

Joysticks NES :
- Stick Normal : 150 Frs
- Stick Pro : 200 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE OU MAGASIN OUVERT LE MERCREDI ET LE SAMEDI DE 10 H à 19 H.



Pour tous renseignements :

AXIOM COMPUTER
47/49 Bd Jean Jaurès 78800 HOUILLES
Tel : 39-68-33-80 / Fax : 39-68-33-81

A 5 mn du RER Ligne A Station Houilles-Carrières

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

LA SELECTION DU MOIS DE MARS

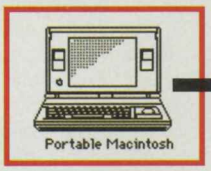
LA SELECTION DU MOIS DE MARS

MACINTOSH



Vous souhaitez vous initier aux Macintosh à moindre prix ? On a ce qu'il vous faut....

MAC PLUS* 2/20 : 1700 Frs
MAC SE* 4/40 : 2500 Frs
*ou similaire



PORTABLE MACINTOSH A PARTIR DE 5000 Frs



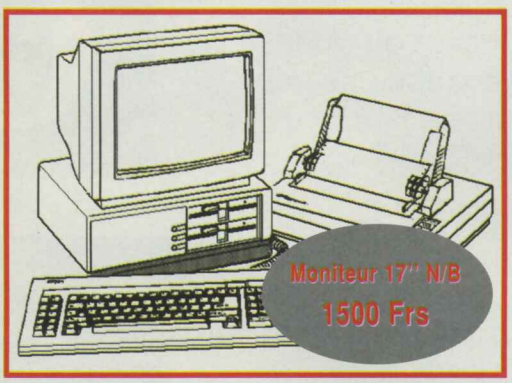
Un mac pour vos comptes, pour jouer, pour dessiner, pour gérer...Bref, un mac pour tout faire, cela vous dit ?

MAC LC II* 4/40 + MONIT.COULEUR : 4000 Frs
MAC II SI* 5/80 + MONIT.COULEUR : 5000 Frs
MAC II CI* 8/80 + MONIT.COULEUR : 6000 Frs
*ou similaire

DIVERS MACINTOSH

- REBEL ASSAULT CD : 199 Frs
- PRINCE OF PERSIA 2 : 149 Frs
- OUT OF THE SUN CD : 199 Frs
- TEXTURE COREL CD : 199 Frs
- MEMOIRE VRAM 256 K : 140 Frs
- CABLE APPLE TALK : 170 Frs
- CD-ROM EROTIQUE : 199 Frs

COMPATIBLE PC



PC 486 DX 33 4/120 SVGA + CARTE SBLASTER 2
➡ **5000 Frs**

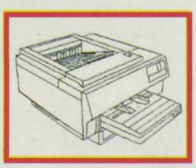
PC 486 DX 50 4/250 SVGA + CARTE SBLASTER 2
➡ **6000 Frs**

PC 486 DX2 66 4/350 SVGA + CARTE SBLASTER 2
➡ **7500 Frs**

PENTIUM 60 8/500 SVGA + CARTE SBLASTER 2
➡ **9000 Frs**

Moniteur, disque dur...ainsi que de nombreux jeux PC sont disponibles. Pour tous renseignements, nous contacter.

DIVERS



IMPRIMANTE

- Apple Style Writer 2 : 1500 Frs
- Apple Style Writer 1 : 500 Frs en l'état
- Canon BJ 10 : 900 Frs
- HP 500 : 1500 Frs
- HP Laser Jet : 3000 Frs



DISQUETTE VIERGE

- Par 10 : 25 Frs (soit 2,5 Frs la D7)
- Par 50 : 120 Frs (soit 2,40 Frs la D7)
- Par 100 : 225 Frs (soit 2,25 Frs la D7)

- Disque dur : A partir de 400 Frs
- Lecteur externe : 350 Frs
- Joystick Navigator / Speedking : 130 Frs
- Moniteur Couleur SVGA : 1300 Frs
- Tapis souris : 15 Frs
- Souris : 75 Frs
- Cable SCSI : 150 Frs
- Boite de rangement D7 : 50 Frs

POUR LES COLLECTIONNEURS :

- Apple II C + Moniteur + Cable Péritel Couleur + 200 Disquettes + manuels = 2 000 Frs
- Amstrad 6128 (1er version) + adaptateur péritel + nombreuses disquettes = 800 Frs

(Matériel en parfait état de marche)

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL
		TOTAL	

CDC 3

Rajouter 25 Frs de frais de port pour logiciels, 50 Frs pour les périphériques et 90 Frs pour un ordinateur ou moniteur.

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) : _ _ _ _

en VRAC

CONCEPT parle de CONQUEST

Un «nouveau» fanzine vient de voir le jour : après un numéro zéro (??), voilà t-y pas le premier numéro de SEGA-CONQUEST. Format standard A4, 16 pages N/B, PC-CONQUEST vous est proposé au tarif de lancement de 5 frs, au lieu de 18 frs. Au sommaire de ce NINTENDO-CONQUEST, des jeux, des jeux et... du jeu ! Normal, comme son nom l'indique c'est JEUX-VIDEO-CONQUEST. Ah non, j'oubliais, vous avez droit à des news craquantes, et on y a même «deux places d'honneur» : on peut y apprendre qu'AC (nous, quoi !) a engagé une personne pour pondre le slogan de couverture («une équipe au service de l'Amiga»...). On se demande comment ils ont fait pour connaître la news car c'est vrai une personne travaille d'arrache pied chaque mois, 8 heures par jour, pour trouver les fabuleux slogans qui ornent nos belles couvertures... D'ailleurs, on vous donne un scoop : pour le mois prochain, cette personne hésite encore entre «Concept fait des petits : Conquest...», «Concept fusionne avec Conquest :» et «le cahier détachable de Concept : Conquest». Enfin bref, on a bien aimé WC-CONQUEST, comment dire... On les sent très très proches parce que.... Mince, les mots ne me viennent pas... Je sais pas mais le contenu est comment dire... Pompé ??... Oui, c'est ça ! On a l'impression de lire Amiga-Conquest... Euh pardon, Amiga-Concept, le mag. Ah oui, parce que j'avais oublié de vous dire que le fanzine s'appelait Amiga-Conquest ! Et le rédac' chef, un peu mégalo et tortionnaire sur les bords apparemment, se surnomme (je vous l'donne Emile) Conquest. C'est qu'ils ont la chance d'avoir pas mal de co-exclusivités en commun avec nous, comme Megarace... Non, on vous en veut pas les gars, on vous pardonne parce que vous avez de l'humour et que ça fait sincèrement plaisir de voir que vous vous amusez à faire votre canard. D'autant plus qu'on atteint des sommets de jouissance quand on constate qu'il y a encore plus de fautes d'orthographe que dans le fanzine que nous faisions il y a de ça... Pfou !! Un sacré bout de temps. Allez, on vous souhaite bien du courage, parce qu'on est bien placé pour savoir que c'est pas évident de faire un fanzine et peut-être que vous avez fait partie de ceux qui ont été inspirés et motivés par notre dossier «Comment faire un fanzine» du n°8 d'AC. On espère pour vous que cet article aura donné à nos lecteurs l'envie de vous lire, on ne peut que le leur recommander (on a particulièrement apprécié la fausse interview de JP Papin pour le test de FIFA) ; surtout qu'à ce prix-là, c'est pas volé ! le numéro 1 est disponible à 5 frs et le second numéro sera très bientôt disponible pour 10 frs seulement !! (au lieu de 18 frs).
Les coordonnées : Julien GUILLEMENT, 7 rue Trajan, 34410 SAUVIAN (Pour le numéro de tél, on a hésité à le mettre : on voudrait pas que vous vous retrouviez, comme nous, innondés de coups de fil !).



Dernière minute : On vient de recevoir un courrier nous annonçant qu' AMIGA CONQUEST est mort né, pour une dispute de photocopies : personne ne voulait prendre en charge les frais occasionnés... Pitoresque, n'est-ce pas?

CARTES POSTALES VENUES D'AILLEURS...

Ici, c'est la sélection des cartes postales reçues pour le jeu de l'Amiga-MicMac. La rédaction a sélectionné ces trois là pour leur côté... sérieux on va dire. La première fait gagner à son expéditeur, Jérome Majorel (du 87), le jeu de son choix (il faudrait pour cela qu'il nous recontacte pour indiquer son choix ...dans la date, hum !) : c'est une carte personnalisée spécialement conçue pour AC ! La deuxième a été envoyée par Mathias Kremer (du 77) et la troisième enfin, par Serge Boulay (du 21).







MiKE & GARENNE

Par M.BETKA









en VRAC

«UNE CD32 DANS VOTRE AMIGA»

Si vous souhaitez «transformer» votre A1200 en une CD32 ou plus précisément l'utiliser comme tel, une solution moins onéreuse et bien plus pratique que d'acheter carrément la console : l'Overdrive-CD ! C'est un lecteur CD-ROM qui, branché sur le port PCMCIA, vous permettrait d'utiliser la logithèque CD32. «Permettrait» : on ne peut pas vous dire si tous les jeux sont compatibles (et ce ne serait apparemment pas le cas) puisqu'Archos a bien voulu nous communiquer les informations de ce produit mais on n'a pas pu tester l'engin... C'est vrai qu'à plusieurs reprises, vous, lecteurs, nous avez demandé d'indiquer dans nos tests de jeux la compatibilité avec les jeux mais c'est au principal intéressé (en loccurence Archos) de juger utile ou non de nous prêter l'Overdrive-CD pour confirmer les compatibilités... L'Overdrive-CD ne permet pas seulement d'émuler une CD32 mais il reconnaît différents formats pour d'éventuelles importations de données : ISO 9660, MacHFS, Photo-CD... Pour plus de renseignements contactez directement Archos au (16-1) 60-13-90-49 (fax : (16-1) 60-13-99-18).

AGENDA

2 au 4 Mars 1995
DA PARTY 2
Bon Encontre, Côte d'Agen
Demo-party organisée par l'association C.I.A. Droits de participation fixés à 90 frs. Renseignements : 53-47-12-03 (week-end) ou au 61-22-19-26 (semaine).

08 au 15 Mars 1995
CEBIT 95
au Messe de Hannovre, Allemagne
Le salon européen de l'informatique, toutes catégories confondues. Cette année ce sont 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.

15 au 17 Avril 1995
SATURNE PARTY 3
Parc floral de Paris
La plus grande démo-party française de l'année ! Et en plus, des concours Sensible Soccer... Parking gratuit. Renseignements : SATURNE, 23 rue des Beaux regards, 77450 ESBLY.
Tél : 60-04-05-52.

21 au 23 Avril 1995
AMIGA ULTRAS FESTIVAL
Mairie d'Arbas
Et une demo-party de plus, toujours en France, avec un droit d'accès de 250 frs qui comprend aussi le parking, le droit aux «concerts» et 4 repas avec café ! Renseignements : AMIGA Ultras Festival, mairie, 31160 ARBAS, tél : 61-90-16-66, fax :61-90-18-19.

AMIGA SHOW 95
6 au 7 Mai 1995
Rhôde Saint Genèse, Belgique
Au sommaire des réjouissances, un triple concours : dessin (2D et 3D), musique et démo. 100 frs de participation sont demandés, et ça se passe en Belgique. Pour plus d'infos, écrire à : Amiga Show, Concours, 330 Chaussée de Jette, 1080 Bruxelles, Belgique.

SCALA MM L'AMIGA

Les norvégiens de Scala (distribués par CIS en France) ne semblent pas décidés d'abandonner le meilleur titreur vidéo dans le froid nordique. Ils se sont dit, c'est vrai qu'on possède le meilleur logiciel de ce genre mais on va encore enfoncer le clou dans la disquette du concurrent en proposant une version + : SCALA MM400 (proposer une version - aurait plutôt été anti-commerciale !). La qualité d'image est meilleure, l'espace mémoire est moins (là c'est un moins qui est un plus !) encombré, vos effets ne seront plus seulement rectilignes mais aussi en courbes (7 différents). Nos amis les norvégiens ont même développé une carte de décompression MPEG directement pilotable par MM400. Bon pour tout ça, vaut mieux être bien outillé mais si c'est le cas tapez sur votre boîte à touches : 57.89.11.40 (les parisiens devront faire un effort supplémentaire avec le 16 devant, histoire que ça soit pas toujours les mêmes !). Et puis si vous voulez plus de détails sur la vie des norvégiens (Ah, on me fait dire qu'on centrera le test plutôt sur leur produit MM400, bon ben, tant pis pour les norvé-

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*.

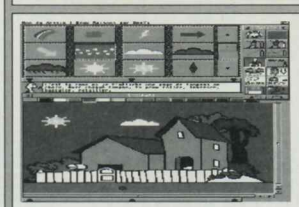
Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.
5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 240 FF*.

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*.

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.

PCTASK 3.1 970 FF*. **GoldEd 2.0** 320 FF*.

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

Amiga Toolbox + disquette /ROM 1.3	195 FF*.
Azur (la version pro du célèbre éditeur ascii AZ)	300 FF*.
DirWork	670 FF*.
PCTask 2.03 version officielle	590 FF*.
GPFax	790 FF*.
PageStream + update + support	2990 FF*.
TYPEsmith	1470 FF*.
User Interface Kit (U.I.K.)	550 FF*.
KGB, Populous ou Dune	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 1 à 8 mo : nous consulter.

Gestion Lente 30 FF. France économique.	**Normale** 40 FF. France ordinaire : lettre/colissimo.	**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).

LE PIRATAGE

LE PIRATAGE INFORMATIQUE : UNE ORGANISATION INTERNATIONALE

Il y a maintenant 6 mois nous vous avions proposé un reportage sur l'univers malsain du Piratage informatique. Après quelques centaines de lettres de votre part nous faisant vent de votre avis, un lecteur a retenu plus que d'habitude notre attention. Un ancien cracker souhaitait dans nos lignes dénoncer ce qui a failli lui coûter sa liberté.

Après plus de 2 mois de contact par cabines téléphoniques interposées, COMPOTE MAGIC (Pour garder son anonymat nous l'appellerons Compote Magic) me donne rendez-vous un beau jour de Janvier à Mouveaux, en Belgique. Il est plutôt nerveux mais face à un café il me livre son histoire.

***A-C :** COMPOTE, POURQUOI AVOIR VOULU DENONCER TON ANCIEN TRAFIC ?*

COMPOTE : Ce n'est plus un secret pour personne, derrière les petites intros de crack qui introduisent chacun de nos jeux favoris se cachent de véritables organisations dont les ramifications sont internationales ; C'est bien simple, avec de l'expérience et un bon modem, on peut obtenir à peu près n'importe quoi. Des liens se créent, des accords se passent, de l'argent tombe parfois dans les poches (...). Le milieu est très fermé. Il est indispensable de connaître le petit frère de la cousine de l'oncle du beau-frère du copain du copain qui est sur la scène du crack pour envisager de pénétrer dans cet autre univers...

***A-C :** POURQUOI DIS-TU QUE TU AS FAILLI PERDRE TA LIBERTE EN ETANT PIRATE ?*

COMPOTE : Le monde du Piratage, c'est un peu comme le monde des affaires, il y a de l'argent, des rivalités, des coups bas, la vie quoi... Chaque groupe est organisé à peu près de la manière suivante : il y a le leader, c'est le grand patron, un véritable homme d'affaires qui doit être hyper-disponible. Tout passe par lui, rien ne se fait sans son accord... Le cracker, c'est la personne qui rend le jeu copiable, c'est un technicien qui connaît bien la programmation et la machine. Il y a le SUPPLYEUR, qui a pour tâche de fournir les jeux originaux. Les traders qui sont les gens qui diffusent le jeu piraté partout dans le monde, et enfin les sysop et leur BBS (bulletin board system), qui font office de maison mère pour le groupe, qui sont les lieux pour déposer et prendre les nouveaux jeux. Ils permettent le dialogue avec les personnes présentes en même temps que vous. Vous disposez d'une boîte aux lettres, on peut les comparer vaguement à des services minitel sauf que sur un board rien n'est gratuit, pour pouvoir prendre quoi que ce soit, il faut déjà avoir déposé quelque chose (en général si vous déposez 1 méga vous pouvez en prendre 3).

Tout ce petit monde peut se trouver un peu partout en Europe mais également aux USA où l'on trouve les BBS les plus importants et les plus rapides. Il est facile de comprendre que si l'on doit payer soi-même toutes les factures téléphoniques, il vaut mieux trouver une bonne astuce pour éviter la ruine.

La solution, c'est le réseau des Télécom américain qui a mis en place depuis très longtemps déjà un système similaire aux cartes pastel : les calling cards !!

Des pirates que l'on nomme hackers s'approprient des listes de calling cards qu'ils revendent ensuite par derrière. Les nouveaux possesseurs de ces numéros de call peuvent alors téléphoner n'importe où, la facture sera payée par l'américain à qui on a dérobé le numéro. Personne n'est à l'abri, pas même la France et les cartes pastel puisque des listes circulent également... Et là, ma gourmandise de monnaie a fait déborder le vase, et je me



suis fait menacer par des groupes concurrents qui m'ont balancé ! La menace qu'est la prison a cassé le fun du début. Et la prison c'est la mort pour un jeune.

A-C: *ON DIT QUE L'ARGENT EST FACILE, MAIS D'OU VIENNENT CES SOURCES DE REVENU ?*

COMPOTE : Rien de plus simple, deux sources principales de revenu s'offrent aux groupes : Le LEECH qui consiste à posséder un modem, vous n'avez pas envie de trader (trader = chercher les nouveautés sur un BBS X pour les mettre sur un BBS Y afin d'augmenter vos crédits), il est possible de demander un accès LEECH (vous prenez ce que vous voulez sans rien déposer) contre une certaine somme d'argent. Le second revenu est tout aussi simple, vous êtes un petit BBS minable, vous avez les nouveautés 2 jours après tout le monde, personne ne vient chez vous. Contre de l'argent, vous pouvez demander à un grand groupe de vous supporter. Vous aurez alors droit de porter le nom du groupe, le numéro du BBS sera mis dans les intros de cracks, il est possible que les traders du groupe déposent les nouveautés chez vous ou «tradent» pour votre board...

A-C : *N'EST CE PAS BEAUCOUP DE BOULOT POUR RIEN ?*

COMPOTE : Pas du tout car c'est oublier un peu vite que le modem permet de communiquer avec n'importe qui et donc de faire des affaires. Que ce soit clair : tous les membres de la scène modem «magouillent» pour leur propre compte : revente de calling cards, revente de jeux pour tout format (Amiga, PC, Mac, consoles), graveurs de CD, revente de matériel, revente de copieurs console, tout ce qui touche à l'informatique et qui peut se copier. Le Piratage, à proprement parler, des logiciels est plutôt assimilable à une sorte de guérilla entre les groupes qu'une véritable source de revenu. Tous les jours c'est la compétition, il faut être le premier à avoir «cracké» et diffusé sa version du nouveau jeu sorti pour d'une part bénéficier de crédits plus importants (chaque «major release» bénéficie d'extra-crédits : 1 méga déposé = alors 9 mégas à prendre), d'autre part pour que la version crackée par le groupe X soit la plus répandue, ce qui contribue à augmenter sa notoriété. Evidemment cela ne plaît pas lorsqu'un groupe marche bien, et les autres n'hésitent pas à lui tirer dans les jambes.
EXEMPLE : Le groupe PARADOX charge un jeu sur un BBS en disant qu'il s'agit d'un jeu PRESTIGE : bien évidemment, il ne s'agit pas d'un jeu mais d'un vieux truc d'il y a deux ans ou de disquettes workbench (on appelle cela «releaser un fake»)... Le discrédit est alors jeté sur PRESTIGE. On hésite à prendre les jeux crackés par ce groupe.
Autre EXEMPLE : Il existe en Angleterre un grossiste en logiciels chez qui certains groupes sont inscrits sous des noms d'emprunt ; parfois les groupes qui connaissent les pseudonymes des autres pirates n'hésitent pas à les dénoncer au grossiste pour leur couper les vivres en originaux...

A-C : *COMMENT EST-IL POSSIBLE QUE LES JEUX CRACKES SORTENT AVANT CEUX EN MAGASIN ?*

COMPOTE : C'est simple, les magasins des grandes villes sont la première source. Tous les jours l'original SUPPLYEUR s'y rend, y

LEXIQUE

BBS ou BOARDS : Ce sont des sites où l'on dépose ou prend des programmes : on ne peut rien prendre sans avoir été accepté par le sysop, et surtout pour prendre il faut d'abord mettre. Techniquement un BBS c'est : un ordinateur rapide, plusieurs modems, un gros disque dur.

SYSOP: c'est le propriétaire du Board, il vérifie que les programmes chargés ne sont pas des fakes.

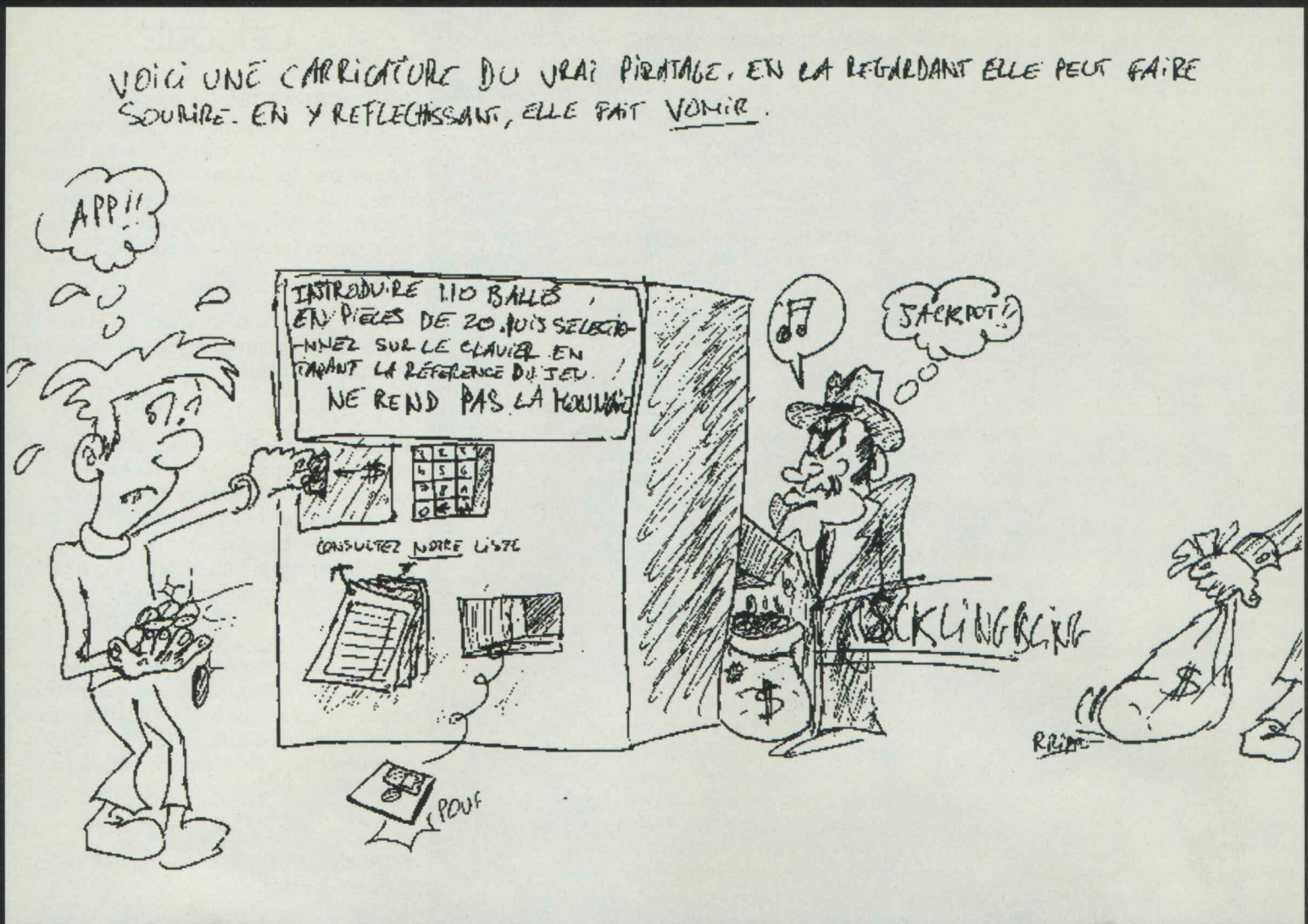
CREDIT : lorsque vous êtes acceptés sur un board et que vous déposez un nouveau programme vous obtenez généralement la taille de celui-ci multipliée par trois en crédits, les crédits représentent la somme en kilo-octets dont vous disposez pour prendre ce que vous voulez comme programmes.

FAKE: tout programme qui a déjà été chargé, qui ne fonctionne pas, qui est trop vieux, ou qui ne correspond pas à sa description est appelé fake. Quand le sysop les découvre, il les efface du catalogue et retire des crédits à la personne qui les a chargés.

SUPPLYEUR : personne chargée de récupérer des originaux.

LEETCH : forme particulière de crédits ; vous prenez ce que vous voulez sans être obligés de mettre quoi que ce soit.





repère les nouveautés puis appelle le leader qui lui dit quels titres il peut acheter. Le jeu est alors payé puis envoyé au cracker via modem.
Mais ce cas est le moins courant car peu rapide et la concurrence risque de l'avoir déjà déplombé.
La seconde source est le grossiste. Certains groupes sont abonnés à des grossistes en logiciels qui leur téléphonent dès que des nouveautés arrivent. Ils n'ont plus qu'à aller les acheter. Le plus coûteux mais le plus efficace reste le contact au Japon, surtout pour les jeux consoles : les jeux y sortent plusieurs mois avant leur arrivée en Europe. Pour finir, la dernière source est celle qui répondra le mieux à ta question, il existe ce que l'on nomme les insides. Malgré les nombreux démentis des éditeurs, il existe toujours des pirates qui travaillent dans des boîtes de jeux et supplyent les jeux bien avant leur sortie (c'est par exemple le cas d'Aladdin qui a été supplyé plus d'un mois avant sa sortie officielle).

A-C : *COMBIEN VOUS COUTAIT UN JEU ACHETE CHEZ UN INSIDE ET QUE FAISIEZ VOUS AVEC LE JEU ?*

COMPOTE : Hou là, c'est plutôt cher, cela varie entre 500 et 2000 dollars (entre 2500 et 10000 francs, Gasp !) tout dépend de la nouveauté et de la réputation de l'éditeur.
Une fois le jeu acheté, il est envoyé au cracker qui le déprotège, y ajoute l'intro du groupe, puis va le déposer sur le HQ du groupe. Le leader appelle alors tous les traders du groupe qui vont chercher le jeu et le diffusent partout en Europe. Ce processus est extrêmement rapide et peut se répéter plusieurs fois par jour. En fait, la vitesse est primordiale : quelques secondes peuvent faire la différence, par exemple il y a quelques mois c'était régulièrement la guerre entre CLASSIC et TRSI pour les jeux PC : Le premier groupe arrive par exemple sur un gros board à 12h10 pour y mettre son dernier release, le second arrive avec le même jeu cracké par son groupe à 12h11, les extra crédits ne sont délivrés qu'au premier. La rapidité est tellement primordiale que le sens du mot «nouveauté» devient très vite synonyme d'éphémère : un logiciel est généralement supplyé vers 10h du matin à Londres ; entre 12 et 13 heures les versions crackées arrivent sur les plus gros boards aux Etats-Unis, le soir il est disponible à peu près partout en Europe, les trainers ou les fix (si le jeu a été mal cracké) arrivent dans la nuit ou le lendemain matin. Une journée plus tard arrive la version disque dur (chose que trop peu d'éditeurs proposent actuellement), le jeu fait déjà partie du passé... Il y a évidemment quelques exceptions qui résistent plus d'une journée aux pirates (1 ou 2 jeux par an). Exemple de cette année : Super Stardust AGA qui a résisté 3 jours.

A-C : *DONC SI JE TE COMPREND BIEN TOUS LES SUPPORTS Y PASSENT ?*

COMPOTE : Oui, tout y passe, de la cartouche console aux CD-Rom (un jeu en 35 disquettes rapporte beaucoup). Lorsque les consoles ont vu le jour les copieurs étaient à l'étude. Le nouveau support présenté comme non-copiable, comme le CD-ROM, fait déjà partie du quotidien des crackers même les CD de la PS-X qui pourtant n'ont pas le format standard sont déjà passés à la casserole... Rien n'est absolument incopiable, rien...

A-C : *PENSES TU QUE LE PIRATAGE SERA UN JOUR ELIMINE ?*

COMPOTE : Non. Ce milieu tourne bien rond même s'il est parfois ébranlé par de grosses affaires comme celle survenue récemment, il se relève toujours ; trop de personnes sont engagées, trop d'argent à faire pour qu'il puisse être stoppé du jour au lendemain et puis les pirates ont toujours eu une longueur d'avance sur les éditeurs.

DAMIEN BANCAL

PS : je tiens à remercier Compote Magic d'avoir bien voulu s'exprimer. Cet article a pour unique objet de dénoncer les pratiques, du Piratage informatique, qui ressemblent de plus en plus à celles de la mafia.

AMIGA vs PC... LA REALITE !!

LES LECTEURS ONT LA PAROLE

Maintenant que l'Atari St est mort, que la logistique commerciale de l'amiga s'est momentanément fragilisée, les revendeurs de Produits Chiants et autres clones bâtards vantent les mérites de leurs machines, et se permettent de cracher sur l'amiga et de lui paralyser l'avenir.

Pourtant l'Amiga face à un PC, a beaucoup d'avantages en sa faveur. Pour vous faire une meilleur idée de ce qu'est un PC, un petit historique s'impose...
Les premiers PC sont apparus courant 1980/81, créés par IBM sous le nom de CHESS (échec) pour en fait juguler le succès de l'Apple II. Pour la motorisation, les concepteurs se sont tournés vers l'Intel 8088,premier processeur 16 bits du constructeur. En fait les 8088/86 n'étaient que des 8085 (8 bits) dont L'UAL avait été modifiée pour fonctionner en 16 bits, ce qui apportera des tares qui se retrouvent encore dans le Dos & Windows. Avec le temps les utilisateurs et IBM attendaient un processeur 32bits, mais en 1983/84 la technologie 32 bits n'était pas encore au point, donc Intel produisit le 80286, un 8086 avec un mode protégé (interdiction d'accès en écriture d'une zone mémoire). Plus tard, apparut le 80386, en fait appelé i386, un vrai 32 bits.... puis le i486 qui n'est qu'un 386 sur lequel est monté un coprocesseur arithmétique, une MMU et un mode BURST (comme sur le 68030).

La première tare des PC est dûe à l'origine même du 8088/86 et de ses dérivés. Comme je le disais plus haut, le 8088/86 est le fruit d'un 8085 modifié, il traite des mots de 16 bits, mais au niveau de l'adressage de la mémoire le 8085 ne gérait que 64K, cette caractéristique se retrouve sur le 8088/86 qui lui gère 1 Mo de mémoire, mais par page (segment) de 64Ko, les effets se passent de commentaires....

La seconde : c'est la gestion de la mémoire. Sur un PC le Dos ne reconnaît que 640K (mémoire conventionnelle), le reste nécessite un gestionnaire (himem.sys, EMS, LIM, etc...) de mémoire dite 'haute'. Pour mieux comprendre ces désavantages, il faut prendre en compte la notion de couches. La première couche est celle liée au Hardware de la machine (CPU, FPU, etc..),c'est la couche matérielle. La dernière est en général le logiciel que vous utilisez. Il est évident que moins il y a de couches, plus c'est simple pour la machine, moins cela occupe le processeur et plus il va vite.. Mais sur un PC qui tourne sous Windows, les couches s'accumulent, on y trouve...
La partie matérielle (processeur, mémoire etc..),
Le BIOS qui intègre les routines minimales (boot, affichage, tables des instructions...),
Le MSDOS qui gère les entrées et les sorties (disk, clavier, etc...),
Le gestionnaire mémoire qui donne l'accès à la mémoire dite 'haute' (>640K),
Le noyau principal de Windows (kernel),
Le gestionnaire de l'interface graphique (GDI),
les divers drivers sous Windows,
et enfin vos applications (j'en oublie peut-être...).

Le MSDOS qui, à l'origine n'est qu'une mauvaise adaptation du CP/M (système d'exploitation développé par Digital Research qui tournait sur des machines à base de Intel 8080 & Zilog Z80) a encore des tares inacceptables (la barrière des 640Ko, la segmentation de la mémoire).

Pour ce qui est du multi-tâches il est nul à pleurer, essayez donc de formater une disquette et de travailler en même temps... Sur un 486SX25 c'est impossible et sur un 486DX4 on peut mais ça rame tellement qu'il vaut mieux attendre la fin du formatage plutôt que d'insister. Windows travaille donc en multi-tâches coopératives, plusieurs applications peuvent fonctionner en même temps (il faut beaucoup de RAM sinon Windows swap (échange les segments de mémoire utilisés par les applications inactives) directement sur le disque dur), mais elles ne peuvent effectuer leurs travaux en même temps. Windows NT peut parait-il le faire, personnellement je l'ai essayé sur un Pentium 90 (32†Mo de ram) connecté sur un réseau soi-disant rapide en temps que serveur ; le transfert d'un scan de 4 Mb effectué à partir d'un des poste (486DX2 16 Mo de ram) vers le maître (Le Pentium 90,qui lui n'avait aucune application en cours) a duré plus de 10 minutes. Cherchez l'erreur...
Mais Encore plus tordant : Microsoft a développé une technologie software avec laquelle ils font une publicité tapageuse, ce sont les applications en mode 32 bits !!!!! En fait, leur mode 32 bits permettra aux PC d'utiliser leur mémoire non plus comme une succession de segments (tranches) de 64 Ko mais d'une manière linéaire...Comme sur Amiga, Mac et Atari...

En parlant de mémoire, les constructeurs ne se cassent pas la tête en mettant sur un Pentium de la mémoire qui a un temps d'accès de 70 ns, ce qui impose des attentes considérables, alors pour palier à ce problème ils installent un cache secondaire dont la taille varie de 256 Ko à 1 Mo (1Mo pour les gros sous..), donc vous avez un processeur rapide, un peu de mémoire qui suit le débit de ce dernier et le reste.... une fois que vous avez besoin d'une information qui se trouve hors du cache secondaire, il faut qu'il se mette à jour (ça prend du temps), et lors de l'utilisation de grosses applications, le cache doit être mis à jour perpétuellement (ça prend encore plus de temps..). En fait pour l'utilisateur, c'est transparent, il ne se rend compte de rien... Mais ce qu'il ne sait pas c'est que, sur le papier, un microprocesseur Pentium ou un 486DX2/4 il est vrai tourne bien, mais une fois dans son PC les performances sont en baisse.. De plus, il faut savoir qu'un 486DX2 66MHz n'est pas plus puissant (test MIPS & dhrystone) qu'un 68040 à 25MHz, le 040 est disponible jusqu'à 66 Mhz!!

L'AMIGA A, QUANT A LUI, DE GROS AVANTAGES...

Il possède un noyau (programme interne de la machine) dit 'temps réel' et son architecture Hardware est entièrement dédiée à un fonctionnement multi-tâches réel. Il n'a pas besoin de plusieurs Méga de mémoire pour lancer le Workbench (256 Ko suffisait sur un A1000 !!). Son évolutivité n'est plus à prouver, ex : A1200 + boîtier Tower avec bus ZORRO + lecteur HD + 68040/40 ou bientôt 68060/50 + carte 24Bits (Retina, OpalVision, Picasso, etc...)... La mémoire est gérée comme sur les autres architectures à base de 680xx. D'autre part, la flexibilité du workbench (hooks, appicon, AREXX, etc..) a déjà fait ses preuves. En fait l'amiga est une machine 'saine' sans bidouille hard et sans principe caduque. La qualité de ses softs 'pro' n'est malgré tout pas négligeable (imagine3.0, A.D.Pro, etc..)

Pour finir j'ai écrit cet article non pour être un détracteur des PC ou pour ouvrir un dé(com)bat stérile, mais pour vous éclairer face aux offres alléchantes qui pullulent sur le marché de la micro. Un PC pas cher c'est tentant, mais qu'aurez-vous sur votre bureau ? Une machine dont la conception et l'esprit date des années 80. Où est le plaisir d'avoir une machine stéréotype que n'importe quel individu possède, se complaisant dans un conformisme dirigé par les gains d'une technologie qui ne marche qu'à grands coups de bidouillages ad hoc douteux, distribuée par des gens qui, la plupart du temps, ont des connaissances qui se limitent aux documentations du constructeur.

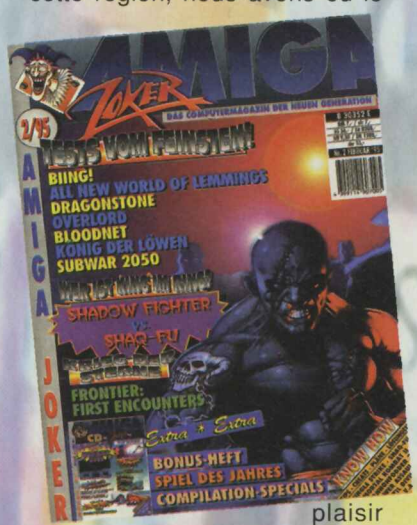
DIZY Laurent
Un lecteur averti

La Revue de Presse

En ce bas monde, les nouvelles revues européennes Amiga se font rares. Les éditeurs n'auraient-ils pas confiance en la reprise toujours hypothétique de Commodore ? Voyons messieurs, tout le monde sait qu'il est impossible de laisser tomber un tel standard, n'est-ce pas ? Allez soyez chics, rassurez-nous en vous jetant corps et âme dans la bataille qui pour plus d'un serait perdue d'avance. Quoiqu'il en soit, Amiga Concept soutiendra coûte que coûte les millions d'utilisateurs dans le monde : si Commodore venait à disparaître, soyez sûrs que l'univers de la micro ne serait plus tout à fait comme avant.
Pour ces millions de fidèles, mais aussi pour vous, lecteurs assidus de la presse Amiga, nous avons passé au crible six revues britanniques, allemandes et en prime puisque vous avez été très gentils et que vous m'avez lu jusqu'ici, les dernières nouvelles du fanzine complètement diiiingue : vous vous souvenez j'espère d'AMIGASTEROPODE. Alors quoi de neuf ?

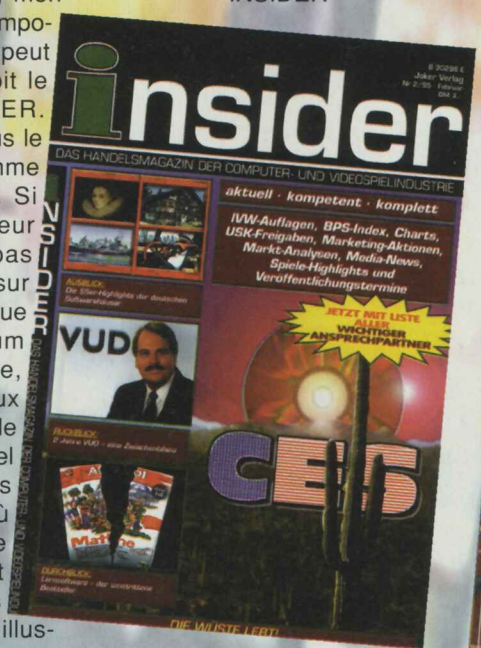
AMIGA JOKER

Décidément, vous allez finir par penser que nous détenons des actions du groupe Joker Verlag puisque depuis trois mois nous faisons allusion à ce magazine outre-Rhin. Epargnés par les inondations qui sévissent dans cette région, nous avons eu le



plaisir de feuilleter les quelques 120 pages (de papier recyclé, mon dieu quelle odeur !) qui composent cette revue : on ne peut pas dire que la clarté soit le leitmotiv d'AMIGA JOKER. D'entrée, on vous met sous le pif les tests de jeux, comme ça, sans vous prévenir. Si vous voulez mon avis, leur budget photos ne doit pas être trop élevé puisque sur une double page, la politique des cinq photos maximum est de rigueur. Et encore, quand vous avez droit aux photo. Par exemple pour le test de BIING !, un logiciel de jeu qui reste pour nous un véritable mystère : d'où vient-il, que fait-il, que vaut-il ? (pour AJ il vaut 86% et pour vous il vous en coûtera 125 DM), les illustrations sont plus à ranger du côté de la BD que de celui du troisième art. Comment peut-on accepter des dessins en lieu et place de vraies photographies, mystère et boule de gomme. Toujours à classer dans le rayon «choses bizarres», la comparaison entre SHADOW FIGHTER (qui au passage récolte un petit 79%, mais les allemands sont durs dans leur notation) et SHAQ-FU (qui sans surprise n'obtient que 58%). Halte là ! Comment peut-on, un seul instant, comparer un megatube comme LE COMBATTANT DE L'OMBRE avec une sous-crotte comme SHAQUILLE O'NEIL LE SAMOURAI. Par pitié, messieurs de chez Océan, délestez-nous de SHAQ-FU LE RIDICULE, par amour pour l'Amiga.
Après un bide pareil, heureusement que le reste du mag est composé, comme à son habitude, de larges pages de soluces complètes et de tips en tous genres ; attention, car se sont des soluces de jeux récents. Comment font-ils ces allemands ? Seraient-ils plus intelligents que nous pauvres français ? Qui sait... Moi j'y crois pas vraiment.

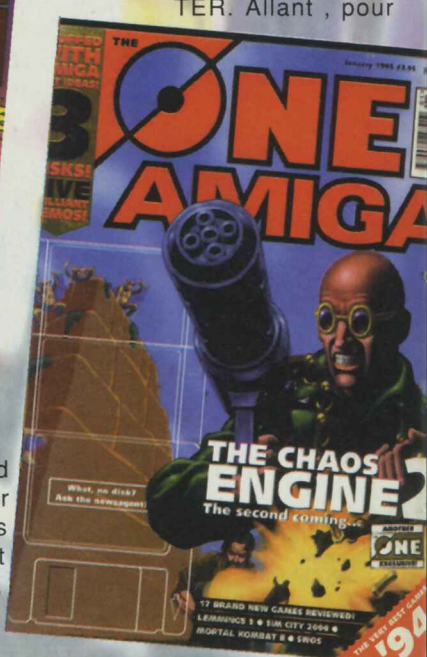
INSIDER



Plus nous avançons dans le temps, plus cette revue perd ses pages (28 pages de papier recyclé, ils sont très écolos ces allemands). S'ils continuent dans cette voie d'ici trois mois, on se retrouvera avec une quinzaine de feuilles entrecoupées de pubs et le tout pour trois misérables deutshmarks. Ce mois-ci, en méga dossier on trouve le CES de Las Vegas, où l'on dévoile tous les bienfaits de la réalité virtuelle et où l'on fait l'éloge des consoles Sega and Co. Très passionnant pour les mordus d'informatique, un peu moins pour les persévérants amigaphiles. De quoi ne pas vous redonner le moral... Mais bon, nous sommes preneurs ?

ONE AMIGA

Un Amiga, un Amiga, un Amiga...facile à dire. Mais vu la tournure que prennent les événements, cela ne m'étonnerait pas que d'ici deux ans je sois le seul possesseur sur terre d'un Amiga. C'est bon, j'plaisante ! Si le mois de décembre rime avec jeux tendres (MARVIN MARVELOUS, PUTTY SQUAD...), Eh bien janvier rime avec guerrier. Non moins de quatre beat'em up ont été testés ce mois-ci dans ONE AMIGA : MK II, RISE OF THE ROBOT, SHAQ-FU (décidément, y'en a qui persistent) et SHADOW FIGHTER. Allant , pour



ce dernier, jusqu'à en faire un Work in Progress de trois pages, c'est vous dire le monstre. On y apprend que le développement a nécessité plus de dix mois de travail, une équipe réduite à trois éléments et une nécessité d'achever le chef-d'oeuvre avant Noël et avant la sortie mondiale de MK II, concurrence oblige. D'autre part, on y découvre les coulisses de PIZZA TYCOON, à michemin entre TRANSPORT TYCOON et SIM CITY. Microprose n'a peur de rien, même pas du ridicule. Qui sait, ce jeu nous réserve peut-être d'agréables surprises.
Sous son aspect très ludique ONE AMIGA reste une référence dans le monde de la presse Amiga anglo-saxonne. Pour en savoir plus, voici les coordonnées de leur service abonnement : Tower Publishing, Tower House, Sovereign park, Lathkill St. Market Harborough, Leics. LE 16 9EF (ANGLETERRE).

AMIGA ACTION



Action rime t-elle avec Amiga ? Je ne sais pas, en tout cas ce n'est sûrement pas au prix que j'ai payé AMIGA ACTION que cela aidera le monde de Amiga à survivre : imaginez ma surprise au moment de passer à la caisse, 72 FRS ! Un véritable vol. Et dire que vous le payez deux fois moins cher en Angleterre. Celui-ci a dû traverser la Manche par l'Eurotunel (il aurait mieux fait de la traverser à la nage), mais à quel prix ! Fort heureusement, le résultat escompté est bel et bien au rendez-vous. Que du jeu : vous vouliez des tests, eh bien vous allez en bouffer et du «prêt à consommer». Les notes sont extrêmement larges et doivent faire sans aucun doute plaisir aux éditeurs. C'est ainsi que l'on peut noter que le ROI LION récupère un très généreux 93%... Ah ok, c'est parce que juste derrière on trouve une double page de pub de chez Virgin. Une question alors messieurs : pour qui faites-vous le mag ? Pour les éditeurs ou pour les illuminés comme nous qui vous lisons chaque mois ? Enfin, pour cette fois-ci je passe l'éponge, mais bon cachez un peu plus votre jeu et faites comme nous (notre pauvre Gérard, responsable pub, qu'est-ce qu'il peut souffrir avec nous lorsqu'il doit annoncer les notes à ses éditeurs, il n'en dort pas la nuit). Enormément de ludique et pas beaucoup d'articles. Sachez que la mode actuelle est de faire une rétro de Internet et ONE AMIGA ne faillit pas à la règle. Sachez également que les heureux possesseurs de CD32 verront enfin leur version de THEME PARK, non pas élaborée par EA mais par Mindscape. Cherchez l'erreur. Si vous souhaitez vous abonner au magazine le plus cher de la planète, voici les coordonnées : IDG Media Ltd, Adlington Park, Macclesfield, SK 10 4NP (ANGLETERRE).

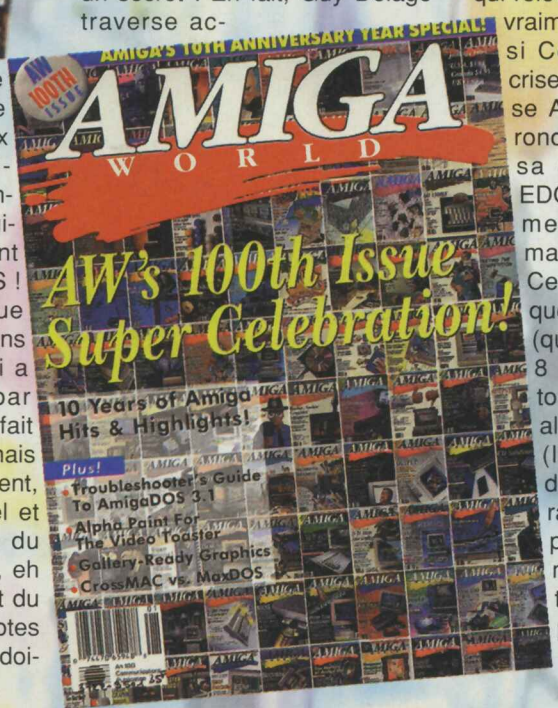
AMIGA WORLD

Quelques lignes me suffiront pour vous décrire ma déception lors de la lecture d'AMIGA WORLD. Ces ricains sont vraiment très forts : une revue de 66 pages dont 40 pages de pub. Ils peuvent se permettre de nous le vendre 35 Frs. Je vais même vous révéler un secret : En fait, Guy Delage traverse actuellement l'Atlantique pour amener le numéro de novembre d'Amiga Concept jusque chez l'oncle Sam. Résultat des courses, on peut ensuite le revendre au même prix qu'en France, génial non ? Qui amènera celui du mois de décembre ? Trêve de plaisanterie, à part un Quizz pour amigaphile passionné sur dix pages, rien de très passionnant. Et ce n'est pas que de la mauvaise volonté. Mais vous savez, Commodore et les States en ce moment ce n'est pas le grand amour. Pour vous abonner, pas vraiment d'adresse, alors débrouillez-vous. Si vous souhaitez réellement vous abonnez voici un numéro de téléphone : 19 1-800-827-0877 (mais je suis sûre d'avoir gâché une ligne de texte !).

EDGE

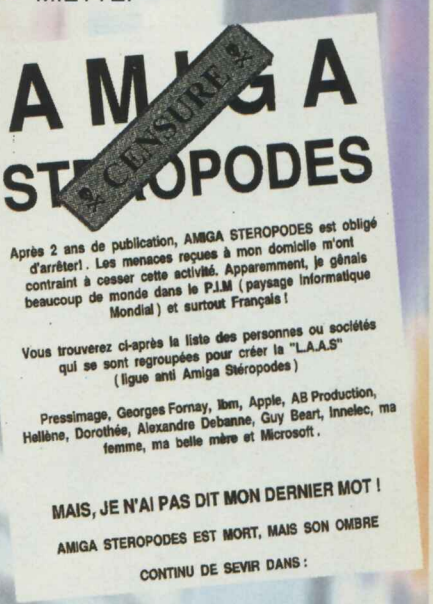


Enfin un mag qui relève le niveau. On finissait vraiment par se demander si Commodore était en crise ou si c'était la presse Amiga qui tournait en rond. Grâce à Dieu ou à sa gracieuse Majesté, EDGE reste égal à lui-même, et ce, en dépit du manque de tests Amiga. Ce mois-ci, on ne trouve que le test de ZEEWOLF (qui obtient un honorable 8 sur 10). Mais malgré tout ça, la revue demeure alléchante. Des enquêtes (l'élaboration de LBA), des reportages (comparaison entre les nouvelles plates-formes), des tests machines (la Saturn entièrement décortiquée pour vous)... Enfin tout ce que vous désirez savoir se trouve dans EDGE. Et bon, la mise en page bénéficie des traitements de faveur des maquettistes, qui font un boulot extraordinaire. Sans hésiter je vous communique leurs coordonnées : Edge Suscription, Future Publishing Ltd, FREEPOST (BS 4900), Somerton, Somerset TA11 6 BR, ANGLETERRE.



LA CERISE SUR LE GATEAU

Je vous ai effectivement réservé le meilleur pour la fin. Vous ne trouverez cette revue nulle part, son prix est inexistant, aucune adresse... Rien, le vide complet. Et si vous voulez mon avis, il vaut mieux que son auteur reste inconnu vu les attaques qu'il lance à tout bout de champ. C'est vraiment dommage car son fanzine est une véritable oeuvre d'art. Retenez bien ce nom : AMIGASTROPODE. Ou plutôt INTER MIETTE, rebaptisé pour la circonstance, après avoir reçu des menaces de viol de la part de lectrices un peu trop entreprenantes. La célébrité peut parfois avoir de mauvais côtés. Ce gars-là tire sur tout ce qui bouge, mais surtout sur les PCistes. L'humour est omniprésent et son fanzine vaut vraiment le détour. Si pour la St Valentin, vous ne savez quoi faire avec votre nana, suivez les conseils de Fouchon... Je vous laisse le plaisir de la découvrir par vous-même. Pour ses coordonnées téléphonez directement à l'A.P.P., ce petit gars doit être vraisemblablement fiché. Longue vie à INTER MIETTE.



STEPHANE GABILLOT

DOSSIER COMPARATIF : LES MEILLEURS JEUX DE COMBAT PASSES AU CRIBLE.



Comme on vous l'a déjà assez répété, après la période jeux de foot, on a dorénavant le plaisir de «subir» celle des jeux de combat. Votre magazine se devait donc de réaliser un dossier comparatif des 10 meilleurs jeux de combat sur Amiga (et CD32).



Au rang des appelés et par ordre alphabétique :
- BODY BLOWS AGA,
- DANGEROUS STREET,
- ELFMANIA,
- FULL CONTACT,
- INTERNATIONAL KARATE +,
- MORTAL KOMBAT 2,
- RISE OF THE ROBOTS,
- SHADOW FIGHTER,
- SHAQ FU
- STREET FIGHTER 2.

Je vous vois venir avec vos gros sabots et nous reprocher «ouais mais c'est bidon votre truc, une nouveauté c'est toujours mieux qu'un vieux jeu tout poussiéreux, alors à quoi bon les comparer puisqu'on sait déjà le verdict final...». Et là, je vous dit que c'est exactement ce que les éditeurs veulent vous faire croire mais faudrait pas vous laisser berner par le chant des nouvelles sirènes : elles peuvent cacher leurs gros boutons véreux et leur silhouette éléphantesque derrière leurs fringues toutes neuves et éclatantes de couleurs. Si toute la rédaction s'est mobilisée pour vous concocter ce dossier c'est pour que vous puissiez juger de la valeur précise de chacun des softs en compétition. Certains vieillissent très mal, d'autres traversent les âges sans prendre une ride ou presque, et il y a ceux qui sont déjà vieillards avant même de sortir. Tous ces paramètres qui déterminent le succès d'un soft sont d'avantage conditionnés par les moyens mis en oeuvre par les éditeurs et le taux de préoccupation des exigences du public pour le développement de ces logi-



ciels. Si au bout du compte, le jeu qui voit le jour est un bide total, c'est que les éditeurs, grâce à leur renommée entre autre, ont voulu se faire du blé facilement sur le dos des utilisateurs en ayant engagé des amateurs trop peu encadrés ou/et dirigés vers les préoccupations du consommateur final. Et que l'on ne vienne pas nous dire que le marché Amiga n'est pas porteur, que les utilisateurs Amiga ne sont pas suffisamment actifs, qu'ils ne représentent pas une source suffisamment rentable pour donner l'envie de se défoncer au maximum pour l'élaboration d'un hit en puissance. Non, c'est un



VERDICT DE L'EPOQUE	VERDICT ACTUEL
91%	91%

Titre : (ULTIMATE) BODY BLOWS AGA
Support : (CD32) A1200
Editeur : TEAM 17
Sortie : octobre 94



2

GOOD: De beaux graphismes et des bruitages à la hauteur du reste.

BOF: Pas assez de coups et trop peu de punch dans les mouvements

VERDICT DE L'EPOQUE	VERDICT ACTUEL
37%	30%

Titre : DANGEROUS STREET
Support : CD32
Editeur : FLAIR SOFTWARE
Sortie : janvier 94



9

GOOD: Le premier jeu de combat sur CD32 (?!?)

BOF: Plus jamais ça, jamais, plus jamais !

VERDICT DE L'EPOQUE
90%

Titre : ELFMANIA
Support : tout Amiga
Editeur : RENEGADE
Sortie : juillet 94



argument trop polémique et passe partout car sinon comment expliquer le succès fracassant de certains jeux ? Comment expliquer que TEAM 17, un éditeur apparemment comme les autres, ne nous ponde que des hits ? Comment expliquer que SENSIBLE WORLD OF SOCCER ait déjà connu un succès retentissant, alors qu'il n'a rien d'exceptionnel au niveau technique ? Comment expliquer que SHADOW FIGHTER ou MORTAL KOMBAT 2 est parti pour remporter toute la primeur du public ? Enfin, comment expliquer que RISE OF THE ROBOTS s'est vu infligé une raclée monumentale alors que les moyens financiers assuraient les arrières à coups de dollars et spots publicitaires sur spots radio ?
Comme pour les jeux de foot, cette période des jeux de combat est en train d'apporter beaucoup de bien à l'Amiga : c'est la compétitivité qui fait naître les plus belles oeuvres. Nous même, si nous n'avions pas connu la concurrence, qui aurait parié l'an passé que notre évolution vous aurait apporté autant de bien fait. Il suffit de regarder Amiga-News, notre confrère technique, même si le contenu est d'excellente qualité, le journal ressemble depuis toujours à un fanzine qui ne veut pas mûrir, et pourquoi ? Parce qu'il n'existe rien de semblable, le magazine est irremplaçable (ou irremplacé)... Donc, même chose pour tout type de jeux, et en ce moment les titres de combat qui sont amenés à être commercialisés relancent la machine dans le bon sens : celui de la qualité. Les critères sont donc amenés à être chamboulés grâce à ces nouveaux titres que sont entre autre BRUTAL, SHADOW FIGHTER AGA ou la série des SUPER STREET FIGHTER 2 (...), mais ça c'est une autre histoire qui s'inscrira bientôt dans nos mémoires... En attendant, faisons déjà le point sur ce qu'il nous a été permis de nous mettre sous la main.





I - LES GRAPHS :

Pour séparer tous les candidats à la couronne, au niveau des graph', ça va pas vraiment être dur ! Même vous, qui ne connaissez pas tous les prétendants, vous devez vous douter de quelque chose. L'éditeur n'en a pas fait une campagne monstrueuse pour rien quand même ! Et oui, je parle de RISE OF THE ROBOTS. S'il n'a pas beaucoup de qualité au niveau du gameplay, on ne peut tout de même pas lui enlever ce mérite, d'être le plus beau jeu de baston. De la 3D mappée (les reflets sont vraiment somptueux), sur AMIGA, on n'a pas l'occasion d'en voir tous les jours alors autant ne pas s'en priver (quoique...). La version 500 s'en tire également haut la main, alors qu'on aurait pu s'attendre au pire (vu les adaptations 1200-500 qu'on a l'habitude voir). Ne descendons quand même pas les autres, ils suffisent largement pour s'éclater. ELFMANIA, même si dans sa conception il est beaucoup plus classique, il atteint des sommets sur un simple 500, que beaucoup prétendaient dépassé par les événements. Les couleurs sont vraiment éclatantes (beaucoup plus que sur un SHAQ FU ou un DANGEROUS -à dégueuler-) et le style est assez original. Et puis il y a les bonnes surprises, les vieillards qu'on attendait plus qu'handicapés, au niveau des couleurs entre autre. Les personnages ne sont ni digitalisés (tant mieux parce que si on regarde MKII c'est pas jojo !), ni en 3D, mais en ces temps là, il faut croire qu'on compensait le peu de possibilités techniques par un vrai style graphique. FULL CONTACT (le premier jeu du TEAM 17 à l'époque) et IK+ nous l'assène à coups de taloches !!!



CLASSEMENT :

1. RISE OF THE ROBOTS - ELFMANIA (ex-aequo)
3. BODY BLOWS AGA
4. SHADOW FIGHTER
5. MORTAL KOMBAT II
6. FULL CONTACT
7. IK +
8. SHAQ FU - STREET FIGHTER II (ex-aequo)
10. DANGEROUS STREETS

II - L'ANIMATION

Au chapitre de l'animation, DANGEROUS STREET est toujours aussi grotesque. Les concepteurs se sont plantés, et au lieu de décomposer les mouvements, ils ont décomposé les personnages eux-mêmes ; on se retrouve ainsi avec des pantins désarticulés qui donnent des coups aussi peu réalistes que dans le pire des matchs de catch français. Dans SHAQ FU, l'anim' est douce mais la vitesse n'est pas au rendez-vous, et la gestion de la collision des sprites est si



VERDICT ACTUEL

90%

4

De superbes graphismes et une excellente prise en main.

GOOD & BOF

L'action s'essoufle malheureusement trop rapidement.

VERDICT DE L'EPOQUE

80%

VERDICT ACTUEL

79%

Titre : FULL CONTACT
Support : tout Amiga
Editeur : TEAM 17
Sortie : 1990



6

Les graphs et l'anim' sont canons. Technique irréprochable

GOOD & BOF

Pauvreté des coups .

VERDICT DE L'EPOQUE

95%

VERDICT ACTUEL

91%

Titre : I K +
Support : tout Amiga
Editeur : personne ne s'en souvient
Sortie : 1986-87...



3

Un jeu indémodable qui a fait parlé de lui

GOOD & BOF

On en parle plus assez et pourtant... Manque coups spéciaux.

mauvaise qu'il faut constamment reluquer les barres d'énergie pour savoir qui touche qui, quand, comment... Pas de ça avec RISE, la frappe est nette, sans bavure (un droïde, ça bave pas) et bien huilée. Cependant les coups sont trop restreints, et leur réalisation n'offre pas assez de relief : les robots semblent tout droit sortis d'un théâtre d'ombres chinoises. De plus, aucun scrolling d'aucune sorte ne vient élargir le champ de baston, et l'on se sent vite à l'étroit dans cette enclave inanimée. Si STREET FIGHTER scrolle honnêtement, la mobilité des combattants n'est guère engageante et parodie sérieusement le commun des DA mangas. FULL n'a pas ce défaut, mais on dirait que ses persos souffrent d'arthrite, tant leurs déplacements sont rigides et limités. Sur MK2, rien à médire franchement, rien qui ne vienne trop noircir le tableau : c'est tout moyen, tout gris. UBB est sur ce point assez efficace, même si la fluidité de ses bagarreurs ne l'étouffe pas. Ceux-ci laissent aussi appa-



raître, dans le feu de l'action, certaines disproportions morphologiques. IK+ n'offre pas la même envergure et variété de sprites (seule la couleur distingue les 3 karatekas), cependant l'anim est parfaite et peut atteindre, optionnellement, une rapidité ahurissante. Enfin, ELFMANIA et SHADOW FIGHTER forment l'incontournable duo exemplaire, pour leurs



prouesses «animationnelles» : des scrollings parallax à qui mieux mieux, de fiers sprites aussi beaux qu'agiles... SHADOW l'emporte néanmoins, d'une petite tête (dans la tronche), en raison d'une animation plus franche et plus diversifiée.

CLASSEMENT :

1. SHADOW FIGHTER
2. ELFMANIA
3. I K +
4. BODY BLOWS AGA
5. FULL CONTACT
6. MORTAL KOMBAT 2
7. RISE OF THE ROBOTS
8. SHAQ FU
9. STREET FIGHTER 2
10. DANGEROUS STREET

III - AMBIANCE SONORE

BAFF-VLAN-BLAM !! Ca ce sont les trois sons de base qu'un jeu de baston se doit d'avoir s'il veut être vraiment considéré comme tel. On a du bol, nos dix cogneurs ne sont pas dans notre dossier pour rien, ils ont donc tous le minimum requis. Mais le jour où POUM-AHHH-KIAAII suffira pour construire une ambiance sonore digne de ce nom, il faudra le dire aux concepteurs (apparemment ils ne sont pas tous au courant). Surtout que ce tryptique peut-être plus ou moins bien réalisé. A la traîne, on retrouve les désormais traditionnels STREET, SHAQ et DANGEROUS qui sont encore K.O. au bout du 1er round et qui n'ont toujours pas l'air décidé de relever le menton (remarquez que si c'est pour s'en prendre encore plus dans



la poire...). Franchement on s'emmerde entre chaque coup porté, tellement l'ambiance est nulle. J'sais pas moi, ils auraient pu rajouter des 'FIGHT' en début de combat (comme dans MKII), des bruits venant du décor... Mieux vaut encore se plonger dans un FULL CONTACT ou dans un IK+, qui décidément résistent à toutes les attaques. Bon, peut-être pas à toutes, parce que celles de TEAM 17 avec BBG AGA est plutôt fulgurante dans ce domaine. Les musiques sont somptueusement technophiles (ça plaît ou ça ne plaît pas mais l'avantage c'est qu'elles sont là), et les adversaires n'arrêtent pas de pousser des cris de douleur, de rage... Si vous voulez vous acheter un jeu rien que pour sa bande sonore (c'est un peu con, mais je prends l'exemple extrême), vous n'avez pas tellement le choix !

CLASSEMENT

1. BODY BLOWS GALACTIC
2. ELFMANIA (2Mo)
3. SHADOW FIGHTER
4. MORTAL KOMBAT II
5. RISE OF THE ROBOTS
6. IK+
7. FULL CONTACT
8. STREET FIGHTER II
9. SHAQ FU et DANGEROUS STREETS

IV - DIFFICULTE ET DUREE DE VIE :

La difficulté et la durée de vie d'un jeu est pour moi, au niveau d'un comparatif, une décision vraiment primordiale à l'acquisition. D'accord, on admire les beaux graphismes, on se rince les oreilles avec de superbes bruitages et on pleure sur la qualité des anim's. Cependant, soyons sérieux, ne croyez vous pas qu'il est inacceptable de jeter un jeu de baston au bout d'une semaine ?! C'est pour cela qu'il est préférable de se donner une idée concrète, sur les hits concernés. Tout d'abord, retenons que la durée de vie dépend de plusieurs critères précis : les possibilités du jeu quant au nombre de combattants, des coups spécifiques et de leur réalisation, de la qualité du jeu

VERDICT DE L'EPOQUE	VERDICT ACTUEL
89%	89%

Titre : MORTAL KOMBAT 2
Support : tout Amiga
Editeur : ACCLAIM
Sortie : février 95



5

GOOD: Une bonne ambiance et des coups spéciaux nombreux (Fatalities...).

BOF: Couleurs trop sombres et digitalisations mal exploitées.

VERDICT DE L'EPOQUE	VERDICT ACTUEL
73%	62%

Titre : RISE OF THE ROBOTS
Support : tout AG & CD32
Editeur : TIME WARNER
Sortie : Décembre 94



7

GOOD: jeu de combat sur CD32 (?!?). Le premier De somptueux graphismes et un concept original

BOF: Sans ambiance, morne, triste... sans vie, quoi.

VERDICT DE L'EPOQUE
94%

Titre : SHADOW F
Support : tout Amiga
Editeur : GREMLIN
Sortie : février 95



et surtout de la lassitude éventuelle entre le mode un ou deux joueurs. En ce qui concerne BODY BLOWS AGA, ELFAMANIA, IK+, MK2 et son concurrent certain SHADOW FIGHTER, c'est acceptable. Certes, certains sont dépassés, mais ils ont une durée de vie admirable... Vous l'avez compris, pour MK2 et SHADOW FIGHTER c'est autre chose, ce sont sans mentir les meilleurs plaçés sur AMIGA. Tout le contraire des jeux tels que DANGEROUS STREET, FULL CONTACT, RISE OF THE ROBOTS, SHAQ FU et le bien connu STREET FIGHTER 2. Certains sont affligeants par leur nullité profonde comme DANGEROUS, et d'autres, par leur manque de convivialité. Pour ce qui est de la difficulté, on trouve à la surface B.B AGA, DANGEROUS, ELFMANIA, IK+, STREET et SHADOW FIGHTER, qui sont jouables tout en gardant une difficulté correct, ou enfantin comme DANGEROUS... Dans les abyss FULL CONTACT, MK2 et RISE, sont galères, à cause d'une difficulté accrue (MK2), et les suivants par leur manque de coups et d'enthousiasme à y jouer.

CLASSEMENT:

1. SHADOW FIGHTER2
2. I K +
3. MK2
4. BODY BLOWS AGA
5. ELFMANIA
6. SHAQ FU
7. STREET FIGHTER
8. RISE OF THE ROBOTS
9. FULL CONTACT
10. DANGEROUS STREET

LE VERDICT FINAL !

Grâce aux différents critères que nous venons de voir, je pense que nous avons fait le tour du problème. Reste à savoir pourquoi des jeux comme IK+, ELFMANIA et BODY BLOWS ont gardé le même intérêt qu'à l'époque où ils sont sortis et peuvent encore rivaliser avec des jeux comme SHADOW FIGHTER et MORTAL KOMBAT. Ces jeux en leur temps étaient des précurseurs en la matière : prenez IK+, par exemple, et goûtez aux joies du mode trois joueurs. Eh bien ce genre de nouveauté n'a jamais été reprise par ses plus proches rivaux. On assiste au sempiternel tournoi de quartier où votre objectif est de casser du ninja. Pour la nouveauté, c'est franchement pas terrible ! Et la médiocrité de certains jeux ne s'arrête pas là. Sans hésiter, vous pouvez balancer au plus profond de votre corbeille les SHAQ FU et



consorts. Comment peuvent-ils, à l'aube du XXI ème siècle, nous pondre des pseudo beat'em up et les faire passer pour des cracks du genre : que de pubs pour RISE ou SHAQ OUF (décidément le pauvre géant noir de 2m17 devrait se dédier complètement au basket au lieu de faire le mariole sur un tapis de combat) pour vraiment pas grand chose. Nous en tout cas, nous sommes bien contents que de petits jeux pas trop «tape à l'oeil» s'en sortent (IK+, ELFAMANIA, SHADOW FIGHTER), quant aux autres il n'y a pas que la campagne marketing qui puisse faire vendre des jeux. A mon avis, ces éditeurs ne voient pas plus loin que le bout de leur nez : le fric, le fric... Toujours le fric, mais ce qui fait le succès d'un jeu, c'est vous, les passionnés. C'est pour ces gens que nous écrivons et que nous n'hésitons pas à casser ce qui mérite de l'être.

Sur ce, bon vent à vous et ne vous acharnez pas trop sur vos joysticks pour réussir les tonnes de coups spéciaux : le beat'em up est un art réservé à une élite ; à vous de nous démontrer le contraire.

Toute la rédaction

LES TITRES A VENIR DANS LES PROCHAINES SEMAINES...

BRUTAL (GAMETEK)
Ce titre s'annonce novateur dans son principe puisqu'il met en scène des animaux. Votre bestialité va enfin pouvoir se révéler au grand jour. Des graphismes qui s'annoncent de toute beauté.
Notre coefficient d'impatience de le voir arriver = 5/5.

CHOKIGESSEN AGA (des indépendants)
Un groupe de programmeurs indépendants à la recherche d'un éditeur, sur le point de trouver peut-être un accord avec le king Team 17, nous préparent un jeu à la Dragon Ball Z. Nos dernières impressions sur le titre, qui était loin d'être finalisé, sont très bonnes. Impatience = 4/5.

MASTER AXE (Millenium)
Présenté à l'ECTS pour la dernière fois, les soft n'avait pas l'air de casser des masses au niveau graphique mais partait d'un principe de loyauté, faut voir ce que ça va donner effectivement. Impatience = 2/5.

SHADOW FIGHTER AGA (GREMLIN)
Déjà la version 500 dépassait les espérances de chacun d'entre nous mais avec cette version AGA annoncée, ça risque de faire très mal pour certains éditeurs. Impatience = 6/5 !

SUPER STREET FIGHTER 2 HI TECH (US GOLD)
On en saura un peu plus dans les jours à venir mais ça s'annonce de très bonne facture avec encore plus de personnages. Espérons que le niveau technique sera d'avantage à la hauteur que le dernier épisode...Impatience = 4/5

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (GAMETEK)
Laquelle des deux versions nous proccurera le plus de jouissance... L'avenir nous le dira c'est sûr, car ce n'est pas un «TURBO» en plus qui pourra seul faire la différence. Impatience = 4/5.

VERDICT ACTUEL
94%

ghter

1

L'Amiga n'a plus rien à envier aux consoles, ça pèche !

GOOD & BOF

Chargement grille-pain.

VERDICT DE L'EPOQUE
30%

VERDICT ACTUEL
30%

Titre : SHAQ FU
Support : tout Amiga
Editeur : OCEAN
Sortie : avril 95



10

Rien du tout !

GOOD & BOF

Tout du rien !

VERDICT DE L'EPOQUE
82%

VERDICT ACTUEL
54%

Titre : STREET FIGHTER 2
Support : tout Amiga
Editeur : US GOLD
Sortie : 1992



8

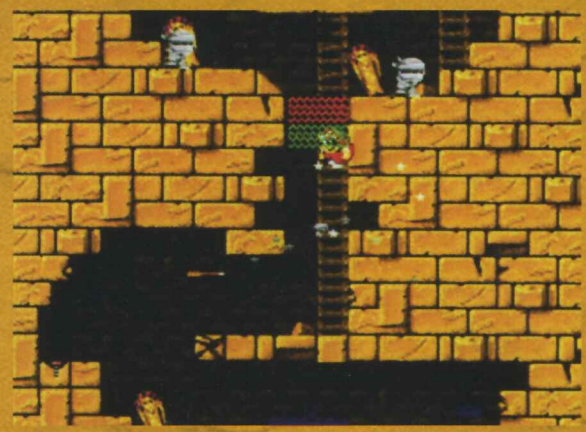
Adaptation de la borne d'arcade.

GOOD & BOF

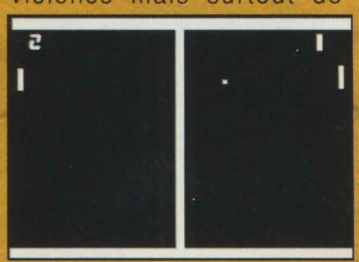
Scrolling saccadé, bruitages immondes.

PREVIEW

BASE JUMPER



Il y a parfois des jours comme ça où l'on voit débouler les softs qui se révèlent être de véritables bombes : BASE JUMPER en fera peut-être partie. A première vue, le soft ne paie pas de mine du point de vue technique (graphismes de qualité moyenne mais colorés, animation légèrement douteuse et jouabilité cor-recte). Mais là où le jeu se rattrape c'est par son côté fun (heu désolé, ludique dira t-on plutôt), car ce jeu peut vous permettre de jouer jusqu'à 4 personnes simultanément, assoiffées de violence mais surtout de franche rigolade. BASE JUMPER se divise en deux phases bien distinctes, au cours desquelles vous dirigez un drôle de petit personnage, croi-sement génétique d'une coc-cinelle (?) et d'un bubble gum ; dans un premier temps, celui-ci doit monter en haut d'un building (immeuble pour les anglo-phobes), le plus rapidement pos-sible, en évitant comme d'habi-tude une nuée de créatures malfaisantes et tenter de récolter au passage un maximum de bonus. Ce premier stade accompli, votre personnage devra sauter du haut de l'édifice qu'il aura atteint en son sommet et, dans sa chute collective, il s'efforcera de pousser ses concurrents sur des poteaux parsemant le parcours, de telle sorte que ces dits concurrents se fassent empaler. A quelques secondes du niveau zéro, il vous faudra ouvrir votre parachute (sinon l'atterrissage risque d'être douloureux !), le but étant d'arriver le premier sur le sol ferme, et si auparavant vous avez éliminé un maximum de concurrents votre tâche en sera d'autant facilitée ! Si ce jeu a peu de chance de rester dans les annales (... bande de vicieux) de sa catégorie en jeu seul, il peut néanmoins devenir une référence par son interface de jeu à plusieurs (à l'instar de DYNABLASTER). C'est donc l'originalité du principe qui nous fait impatiemment attendre la version définitive prévue sur tout Amiga et CD32...

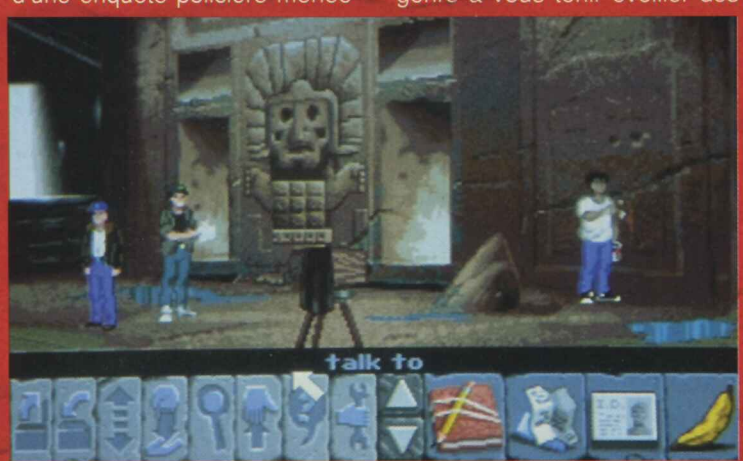


SUPPORT : Tout Amiga
TYPE : Divers
EDITEUR : Grandslam
DISTRIBUTEUR : Loridim
TEL : 47 - 51 - 38 - 98
SORTIE : Avril

THE AMAZON QUEEN



Une preview d'un jeu d'aventure animé déboule ce mois-ci à la rédaction et très prochainement chez vous, on l'espère ! Il s'agit de FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN concocté par RENEGADE.
Difficile d'avoir une idée bien tranchée sur le scénario car la version testée était loin d'être finalisée. Il s'agira en gros d'une enquête policière menée par un jeune et intrépide journaliste en quête perpétuelle du scoop de sa vie, invité par un mystérieux milliardaire sur une île. De nombreux personnages sont prévus avec lesquels vous pourrez bien entendu discuter afin de récolter de précieux indices. La trame de l'histoire promet d'être captivante et complexe mais heureusement non dénuée d'humour, du genre à vous tenir éveiller des nuits durant. Ce qui frappe d'entrée quand on regarde les écrans, ce sont les couleurs vives et flamboyantes des différents décors, comme l'étaient en son temps ceux de CURSE OF KYRANDIA. L'ergonomie parait être excellente et bien pensée et plaira aux novices comme aux plus aguerris des joueurs. Au point de vue sonore, les bruitages et musiques se signalaient principalement par leur....absence, mais cela est tout a fait normal et compréhensible car il s'agit d'une preview non finalisée.
En attendant, ce soft qui promet d'être un hit à sa sortie si les programmeurs nous le fignolent, je vous quitte pour retourner faire une petite partie de MONKEY ISLAND, AH nostalgie quand tu nous tient.



SUPPORT : Tout Amiga
TYPE : Aventure
EDITEUR : Renegade
DISTRIBUTEUR : Virgin
TEL : 53 - 68 - 10 - 10
SORTIE : Mai

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise

	500	1200	CD	
3D Construction Kit	199	-----	-----	VF
4th & Inches	99	-----	-----	
688 Sub Attack	129	-----	-----	
A-Train + Construction Kit	229	-----	-----	
A10 Tank Killer	129	-----	-----	
A320 Airbus (USA)(Europa)	229	-----	-----	
Addams Family	89	-----	-----	
Air Bucks 1.2	129	-----	-----	VF
Akira	199	-----	199	
Afterburner	89	-----	-----	
ALADDIN	-----	**199**	-----	**NF**
Alfred Chicken	-----	-----	199	NF
Alien Breed 2	-----	199	-----	NF
Alien Breed Special Edition	89	89	-----	NF
Alien Olympics	199	-----	199	
All Terrain Racer	179	-----	-----	
Allo! Allo!	169	-----	-----	
ALL TERRAIN RACER	-----	**199**	**199**	
Altered Beast	99	-----	-----	
Amazon Queen	199	-----	-----	
Amberstar	199	-----	-----	
AMOS 3D	299	-----	-----	
AMOS Professional Compiler	249	-----	-----	
AMOS Professional	299	-----	-----	
Another World	149	-----	-----	
Apidya	89	-----	-----	
Apocalypse	199	-----	-----	
Arabian Knights	99	-----	-----	
Arcade Sports Bowling	129	-----	-----	
Arcade Pool	89	-----	129	
Arkanoid II	99	-----	-----	
Archer Macleans Pool	99	-----	-----	
Armour Geddon 1 ou 2	199	-----	-----	
Ashes of The Empire	129	-----	-----	
Assasin Special Edition	129	-----	-----	
Award Winners 2	229	-----	-----	VF
B17 Flying Fortress	129	-----	-----	
Badlands	99	-----	-----	
BANSHEE	-----	**199**	**199**	**NF**
Barbarian	199	-----	-----	
Bart v's the World	199	-----	-----	
Base Jumpers	199	199	229	
Battlechess	-----	-----	219	
Battle Isle '93	249	-----	-----	
Battlehawks 1942	129	-----	-----	
Batman Returns	169	-----	-----	NF
Beach Volley	99	-----	-----	
BEAU JOLLY COMPILATION		**229**	-----	
Beavers	-----	-----	199	
BENEATH A STEEL SKY	**229**	-----	**199**	**NF**
Benefactor	199	-----	199	
Big Sea	199	-----	-----	
Birds of Prey	149	-----	-----	
Black Crypt	109	-----	-----	
Blastor	179	-----	-----	
BLOODNET	-----	**229**	-----	**NF**
Blitzkrieg	99	-----	-----	
Blitzlight	229	-----	-----	
Blue Angels	129	-----	-----	
Bobs Bad Day	129	-----	-----	
Body Blows	129	129	-----	NF
Body Blows Galactic	-----	159	-----	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199	-----	-----	NF
Breach 3	229	-----	-----	
Brian The Lion	179	179	179	
Brutal Football	-----	-----	159	
Bubba n Stix & Premier	-----	-----	139	NF
Bubble Bobble	89	-----	-----	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	-----	-----	
Bump N Burn	179	179	199	
Burning Rubber	-----	189	-----	
BURNTIME	**199**	**199**	-----	
Caesar/Cohort 2	-----	-----	249	
California Games 2	79	-----	-----	
Cabal	99	-----	-----	
Cadaver/Pay Off	129	-----	-----	NF
Campaign 1 ou 2	249	-----	-----	VF
Captive 2 - Liberation	-----	-----	229	
Cannon Fodder 2	199	-----	-----	NF
Cannon Fodder	-----	-----	199	NF
Cannon Fodder/Settlers/T2/Chaos Engine	229	-----	-----	
Cardiaxx	99	-----	-----	
Carrier Command	69	-----	-----	NF
Cartoon Collection (Dizzy)	169	-----	-----	
Castle Master	99	-----	-----	
Caesar Deluxe	129	-----	-----	VF
Champions of Sport	139	-----	-----	
Championship Manager '93	169	-----	-----	
Champ Manager End Of Season	129	-----	-----	
Championship Manager Italia	199	-----	-----	
Chaos Engine	149	-----	-----	
Chase HQ	99	-----	-----	
Chuck Rock 1 & 2	-----	-----	139	NF
Civilisation	229	159	-----	
Classic Collection - Delphine.	199	-----	-----	
Classic Collection - Lucas Arts.	199	-----	-----	
Clockwiser	109	109	-----	
Club Football	199	199	-----	NF
Cohort 2	219	-----	-----	VF
Colonels Bequest	129	-----	-----	NF
Combat Classics 1	229	-----	-----	VF
Combat Classics 2	229	-----	-----	VF
Combat Classics 3	229	-----	-----	
Cool World	179	-----	-----	NF
Complete Chess System	249	-----	-----	VF
Cosmic Spacehead	199	-----	-----	NF
Craft for AMOS	199	-----	-----	
Crash Dummies	179	-----	-----	
Cruise For A Corpse	149	-----	-----	
Crystal Dragon	199	-----	-----	
Curse of Enchantia	129	-----	-----	
Cybercon 3	129	-----	-----	
Cyberspace	229	-----	-----	
Cyberwar	-----	-----	319	
D Day - Beginning Of The End	269	-----	-----	VF
D Generation	129	-----	199	NF
Daly Thompson's Olympic Chall	99	-----	-----	
DARK SEED	-----	-----	**229**	

VF = Version Francaise

	500	1200	CD	
DAWN PATROL	**229**	**229**	-----	
Deepcore	-----	-----	199	
Deluxe Paint V	549	549	-----	
Dennis & Gnasher	199	-----	-----	
Detroit	229	229	-----	VF
Demomaniac	179	-----	-----	
Deep Core	-----	-----	199	
Desert Strike	99	-----	-----	
Dino Detective Agency	149	-----	-----	
Disposable Hero	-----	-----	199	NF
Dizzy the Big 6	-----	-----	129	
Donk	-----	-----	199	
Dogfight	129	-----	-----	VF
Dracula	199	-----	-----	NF
Dragon Ninja	99	-----	-----	
Dragonstone	-----	199	199	NF
DREAMWEB	**229**	**229**	-----	
DUNE 1 OU 2	-----	-----	-----	**NF**
Dungeon Master + Chaos	249	-----	-----	
Dungeon Master 2	229	229	-----	
Easy AMOS	299	-----	-----	
Elite +	129	-----	-----	
Elite 2 - Frontier	199	-----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	-----	199	199	
Embryo	129	-----	129	
Emerald Mines	-----	-----	129	
Empire Soccer '94	199	-----	-----	VF
Epic	129	-----	-----	
European Champions	129	-----	-----	
EVASIVE ACTION	-----	**199**	-----	**199**
Excellent Games Compilation	249	-----	-----	
Exile	199	199	199	NF
Exterminator	179	-----	-----	
Extractors	-----	-----	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	-----	-----	
Formula One Grand Prix	129	-----	-----	
F1 World Championship Edition	199	-----	-----	
F15 Strike Eagle 2	129	-----	-----	
F16 Combat Pilot	89	-----	-----	
F17 Challenge	199	-----	-----	NF
F19 Stealth Fighter	129	-----	-----	NF
F117A Stealthfighter	129	-----	-----	VF
F29	129	-----	-----	
Fantasy Manager	199	-----	-----	
Fields Of Glory	229	229	229	
FIFA SOCCER	**199**	-----	-----	
Final Fight	129	-----	-----	
Fire & Ice	-----	-----	199	
Fire Force	-----	-----	219	
First Samurai	99	-----	-----	NF
Flashback	189	-----	-----	
Flight of the Intruder	89	-----	-----	
FLIGHT SIMULATOR 2	**229**	-----	-----	**VF**
F Sim 2 Great Britain	269	-----	-----	
F Sim 2 Japan ou Hawaii	139	-----	-----	
F Sim 2 USA 7 ou 9 ou 11 ou 12	139	-----	-----	
F Sim 2 Western European Tour	139	-----	-----	
F Sim 2 Scenery Coll A ou B	269	-----	-----	
Flink	-----	-----	199	
Football Glory	179	179	-----	
Football Glory Indoors	199	199	-----	
Front Lines	229	229	-----	
Football Manager	199	-----	-----	
Future Wars	129	-----	-----	
Galactic Warrior Rats	99	-----	-----	
Ghouls & Ghosts	89	-----	-----	
Global Effect	-----	-----	99	VF
Globdule	129	-----	-----	
Goblins 3	249	-----	-----	
G Gooch - Second Innings	129	-----	-----	
G Gooch - Test Match Special	199	-----	-----	
G Gooch - World Class Cricket	199	-----	-----	
G Gooch - 94/95 Data Disk	99	-----	-----	
G Gooch - Battle for the Ashes	99	-----	-----	
Graham Taylors Soccer Chall	99	-----	-----	
Grand Prix Circuit	109	-----	-----	
Guardian	-----	199	199	
Gunboat	129	-----	-----	
Gunship	129	-----	-----	
GUNSHIP 2000	**129**	-----	**209**	
Guy Roux Manager	129	-----	-----	VF
Hanna Barbera Animation	319	-----	-----	VF
Hannibal	199	-----	-----	
Hardball	69	-----	-----	
Hard Drivin II	89	-----	-----	
Hard Nova	89	-----	-----	
Head over Heels	89	-----	-----	
Heart of China	299	-----	-----	
Heimdall	109	-----	-----	NF
Heimdall 2	229	229	229	NF
Hero Quest	99	-----	-----	
High Steel	99	-----	-----	
High Seas Trader	229	229	-----	
Hill Street Blues	129	-----	-----	
History Line 1914-18	199	-----	-----	
Hook	149	-----	-----	
Hucklebury Hound	129	-----	-----	
Hudson Hawk	69	-----	-----	
Humans 1 & 2	-----	-----	199	
IK +	79	-----	-----	
Immortal	89	-----	-----	
Impossible Mission 2025	199	229	199	NF
Indiana Jones - Atlantis Adv	199	-----	-----	
Indiana Jones - Atlantis Action	99	-----	-----	
Indianapolis 500	129	-----	-----	
Innocent Until Caught	99	-----	-----	
Intelligent Strategy Games	129	-----	-----	
Ishar 3	229	229	-----	
It's International Cricket	199	199	-----	
Ivanhoe	99	-----	-----	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Designer Clip Art		99	-----	
James Bond La Collection	89	-----	-----	VF
James Pond	89	-----	-----	
James Pond Compilation	-----	159	-----	
James Pond 2 - Robocod	-----	-----	219	
James Pond 3	-----	219	219	NF
Jaguar XJ220	99	-----	-----	

	500	1200	CD	
JET STRIKE	**199**	**199**	**229**	
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----	
Jimmy Connor's Great Courts 2	89	-----	-----	
John Barnes European Football	199	-----	99	
John Madden Football	129	-----	-----	
JUNGLE BOOK	-----	**199**	-----	
Jungle Strike	179	179	179	
K240 - Utopia 2	219	-----	-----	
KGB	129	-----	-----	
Kick Off 3	99	99	-----	VF
KickOff 3 European Challenge	189	199	199	
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	-----	-----	
King Pin	89	-----	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**
Krusty's Super Funhouse	199	-----	-----	
Last Ninja 2	199	-----	-----	
Last Ninja 3	-----	-----	199	
Legacy of Sorasil	199	-----	199	NF
Legend of Robin Hood	129	-----	-----	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	-----	-----	NF
Lemmings 1	-----	-----	199	
Lemmings Double Pack	249	-----	-----	NF
LEMMINGS 3	**199**	-----	-----	
Lethal Weapon	99	-----	-----	
Links - The Challenge Of Golf	149	-----	-----	NF
LION KING	-----	**199**	-----	
LITIL DIVIL	-----	-----	**199**	
Lombard RAC Rally	89	-----	-----	
Loom	129	-----	-----	
Loopz	199	-----	-----	
Lords of the Realm	229	229	-----	VF
LOST EDEN	-----	-----	**269**	
Lost Vikings	-----	-----	199	
Lotus Turbo Trilogy	-----	-----	219	
Lovers Guide	-----	-----	199	
Lure Of The Temptress	129	-----	-----	
M1 Tank Platoon	129	-----	-----	
Magic Boy	129	-----	-----	NF
Magicians Castle	199	-----	-----	
Manhunter "New York"	129	-----	-----	
Manhunter "San Francisco"	129	-----	-----	
Maniac Mansions	129	-----	-----	
Man Utd - The Double	219	-----	219	
Man Utd Prem League Champs	219	-----	219	
Marvens Marvellous Adventures	-----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Match Day Manager	99	-----	-----	
Mean 18	99	-----	-----	
Mean Arenas	-----	-----	199	
Megarace	-----	-----	249	
MICROPROSE GOLF	**149**	-----	-----	
Micro Machines	199	-----	-----	
Midnight Resistance	89	-----	-----	
Midwinter 1 ou 2	129	-----	-----	
MIG 29 Fulcrum	129	-----	-----	
Mighty Max	179	199	179	
Military Masterpieces	199	-----	-----	
Mini Office	299	-----	-----	
Moonbase	299	-----	-----	
Moonwalker	79	-----	-----	
Monopoly	199	-----	-----	NF
Morph	-----	-----	199	
Mortal Kombat 1	199	-----	-----	
MORTAL KOMBAT 2	**199**	-----	-----	**NF**
Mr. Blobby	139	-----	139	
Mr. Nutz	199	-----	-----	
Mutant League Hockey	199	199	-----	
Navy Moves	99	-----	-----	
New Zealand Story	89	-----	-----	
Nick Faldo's Golf	149	-----	229	NF
Nigel Mansells World Champ	99	-----	219	NF
Nightbreed	69	-----	-----	
Night Shift	109	-----	-----	
Nord & Sud	229	-----	-----	VF
On The Ball-World Cup ou League	199	229	-----	
Operation Harrier	99	-----	-----	
Operation Stealth	129	-----	-----	
Oriental Games	89	-----	-----	
Outrun Europa	89	-----	-----	
Overdrive	179	-----	-----	
OVERLORD	**229**	-----	-----	
Patrician	129	-----	-----	
Parasol Stars	99	-----	-----	
Perihelion	199	-----	-----	
PGA EUROPEAN TOUR	**179**	**179**	**179**	
PGA Tour Golf	149	-----	-----	
Pictionary	99	-----	-----	VF
Pinball Fantasies	99	199	199	NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	-----	-----	NF
PINBALL ILLUSIONS	-----	**199**	**199**	**NF**
Pinball Magic	89	-----	-----	
Pirates	129	-----	-----	
Pirates Gold	-----	-----	189	
Pinkie	179	179	199	
Pitfighter	69	-----	-----	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	-----	-----	NF
Populous & Promised Lands	129	-----	-----	
Populous 2 +	129	-----	-----	
Powerdrive	199	-----	199	NF
Powerhouse	229	229	-----	
Powermonger & Data Disk	149	-----	-----	
Premiere	-----	-----	129	
PREMIER MANAGER 3	**179**	**179**	-----	
Premier Manager Multi Edit System	119	-----	-----	
Prime Mover	179	-----	-----	
Prince Of Persia	89	-----	-----	
Project X	129	-----	-----	NF
Pro Tennis Tour	89	-----	-----	
Puggsy	219	-----	-----	
Pushover	99	-----	-----	
Putty	79	-----	-----	
Putty Squad	-----	199	199	
Qwak	99	-----	-----	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	-----	-----	
Railroad Tycoon	149	-----	-----	

	500	1200	CD	
Rainbow Islands	79	-----	-----	
Rambo 3	89	-----	-----	
Ramparts	129	-----	-----	VF
RBI Baseball 2	99	-----	-----	
Reach For The Skies	129	-----	-----	
Realms	109	-----	-----	
Red Heat	99	-----	-----	
Reunion	229	229	-----	
Rick Dangerous 1 ou 2	89	-----	-----	
Rings Of Medusa Gold	199	-----	-----	
RISE OF THE ROBOTS	**269**	**279**	**229**	**NF**
Risky Woods	189	-----	-----	
Road Rash	109	-----	-----	
Robocop 2	79	-----	-----	
Robocop 3	129	-----	-----	
Robinson's Requiem	229	229	-----	
RUGBY LEAGUE COACH	**199**	-----	-----	
Rules Of Engagement 2	249	-----	-----	
Ruff n Tumble	179	-----	-----	
Run the Gauntlet	89	-----	-----	
Sabre Team	-----	129	129	
SCI - Chase HQ 2	99	-----	-----	
Second Samurai	199	199	199	NF
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	-----	-----	
SENSIBLE GOLF	**199**	-----	-----	
Sensible Soccer International	139	-----	169	NF
Sensible World Of Soccer	199	-----	-----	
Settlers	229	-----	-----	
Shadowlands	89	-----	-----	
Shaq Fu	199	-----	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	-----	-----	
Sierra Soccer	169	-----	-----	
Silent Service 2	129	-----	-----	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	-----	269	-----	NF
Sim City Classic	129	-----	-----	
Sim Classics (Ant/Life/City)	229	-----	-----	
Sim Life	229	229	-----	
Simon The Sorceror	249	269	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2	**229**	**269**	**269**	
Simpsons	89	-----	-----	
Sink or Swim	99	99	-----	
Skeleton Krew	-----	229	229	
Skidmarks	179	-----	-----	
Skidmarks Upgrade	129	-----	-----	
Skidmarks 2	199	-----	199	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	-----	
Sly Spy	99	-----	-----	
Snapperazzi	159	-----	-----	
Soccer Kid	-----	-----	199	
Soccer Team Manager	129	-----	-----	
Soup Trek	199	-----	-----	
Space Academy	-----	-----	199	
Space Crusade	89	-----	-----	
Space Legends	229	-----	-----	VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	-----	-----	NF
SPEEDBALL 2	**89**	-----	**129**	
Spherical Worlds	179	-----	179	
Star Crusader	-----	199	199	
Starlord	249	-----	-----	
Street Fighter 2	129	-----	-----	NF
Strike Fleet	199	-----	-----	
Striker	89	-----	199	NF
Stun Runner	99	-----	-----	
S.U.B.	229	-----	-----	
Suburban Commando	189	-----	-----	
SUBWAR 2050	-----	**229**	**199**	
Super Cars 1 ou 2	99	-----	-----	
Super Space Invaders	109	-----	-----	
Superfrog	-----	-----	129	
Super League Manager AGA	199	-----	199	
Super Loopz	-----	199	199	
Super Monaco Grand Prix	99	-----	-----	
Super Putty	-----	-----	129	
SUPER STARDUST	-----	**199**	**199**	
Superskids	199	-----	-----	
Supremacy	129	-----	-----	
Syndicate	129	-----	-----	
Tactical Manager - Anglais ou Ecossais	199	-----	-----	
TACTICAL MANAGER 2	**199**	-----	-----	
Team 17 Collection Volume 1	199	-----	-----	NF
Team Yankee	129	-----	-----	
Test Drive 2	99	-----	-----	
Terminator 2	209	-----	-----	
Tetris	169	-----	-----	
T.F.X.	-----	249	249	
Theatre of Death	99	-----	-----	
The Big 6 - Dizzy	-----	-----	129	
The Clue	-----	199	199	
The Greatest (Compilation)	199	-----	-----	NF
Their Finest Hour	149	-----	-----	
Their Finest Missions	99	-----	-----	
THEME PARK	**229**	**229**	**229**	
Thunderjaws	89	-----	-----	VF
Toki	99	-----	-----	
Tom Landry Football	199	199	-----	
Top Gear 2	179	179	179	
Total Recall	69	-----	-----	
Total Carnage	-----	-----	199	
TOWER ASSAULT	**139**	**139**	**199**	
Tracon 2	159	-----	-----	
Traps & Treasures	149	-----	149	
Trivial Pursuit	69	-----	-----	
Trivial Pursuit Deluxe	-----	-----	199	
Trolls	-----	-----	219	
TURBO TRAX	**179**	**179**	-----	
U.F.O.	-----	249	199	
ULTIMATE BODY BLOWS	-----	-----	**199**	
Ultimate Golf	99	-----	-----	
Uncovered	199	-----	-----	
Universe	229	-----	229	NF
Untouchables	99	-----	-----	
Utopia	99	-----	-----	
Valhalla - Before the War	229	-----	-----	
Valhalla - Lord Of Infinity	199	-----	-----	
Voyages Of Discovery	199	-----	-----	
Vikings	99	-----	-----	
Vital Light	199	-----	199	
Walker	99	-----	-----	

	500	1200	CD	
Wembley International Soccer	-----	199	199	
Wembley Rugby League	179	179	-----	
Wembley Voyage	-----	-----	219	
Wild Cup Soccer	179	179	199	
WING COMMANDER	-----	**129**	-----	
Winter Gold	129	-----	-----	
Wiz N Liz	109	-----	-----	NF
Wizkid	199	-----	-----	
World Class Cricket	199	-----	199	
World Class Leaderboard	89	-----	-----	
World Cup USA '94	179	-----	-----	
WORLD CUP YEAR '94	**199**	-----	-----	**NF**
Worlds at War	99	-----	-----	
Worlds of Legend	129	-----	-----	
WORLD CUP GOLF	-----	-----	**199**	
Wreckers	199	-----	-----	
WWF 1 ou 2	99	-----	-----	
Xenon II	89	-----	-----	
X-IT - Zonked	169	-----	-----	NF
Z-Out	99	-----	-----	
Zak McKraken	129	-----	-----	
ZEEWOLF	-----	-----	**199**	**NF**
Zool 1 ou 2	-----	-----	199	NF

SOLDES

Sensible Soccer 92/93	129	-----	-----	
Shadow Worlds	109	-----	-----	
Soccer Kid	99	99	-----	
TORNADO	**99**	**99**	-----	
Walker	99	-----	-----	
Zool	99	-----	-----	NF
Zool 2	129	129	-----	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

3.5" Boitier a 10 Disk	39
3.5" Boitier a 40 Disk	49
3.5" Boitier a 50 Disk	59
3.5" Boitier a 80 Disk	69
3.5" Boitier a 100 Disk	79
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d'extension pour Joystick	59
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Competition Pro Joypad Pour CD32	159
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur)	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	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees	119
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

JEUX

G001 Dynamite Dick	12
G002 Madona Puzzles	12
G003 NU	12
G004 Breakout Construction Kit	12
G005 Bagitman	12
G006 Fruit Panic	12
G007 Aztec Challenge	12
G008 Gnu Chess	12
G009 St Arlans	12
G010 Megaball	12
G011 Intruder Alert	12
G012 Artillerus	12

UTILTAIRE

U002 A-Gene Family Tree (1 Meg)	12
U003 The orkshop	12
U004 Labe Designer	12
U005 Slidehow Creator	12
U006 Address Book	12
U008 Asteroids 92	12
U009 Little Office	12
U013 The Right Way	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 HP Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U018 HP 550C Printer Driver	12
U019 Imploder v4.00	12
U020 Bad Format	12
U021 Amiga Beginners Guide	12
U022 Vetter Bench v1.2	12
U023 De-Grader 500 600 1200	12
U024 Extermin-8 Virus Killer	12
U025 Engineers Kit (A1200 only)	12
U027 Fake Memory for A1200	12
U028 Action Replay for A600	12
U029 Amiga Tutorial	12
U030 ACES Database	12
U031 Abace v1.33	12
U032 Excel Database	12
U033 Text Plus v4.00	12
U035 Text Engine	12
U038 Number Pad for A600	12

POUR ADULTES

X002 Adult Jigsaw Puzzles	12
X003 Die Filkngner - Naughty Cartoon	12

NOM PRENOM

ADDRESS

Code Postal VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

PRIX -

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. **TOTAL**

MASTERCARD

VISA

CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION / NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:AMC04
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

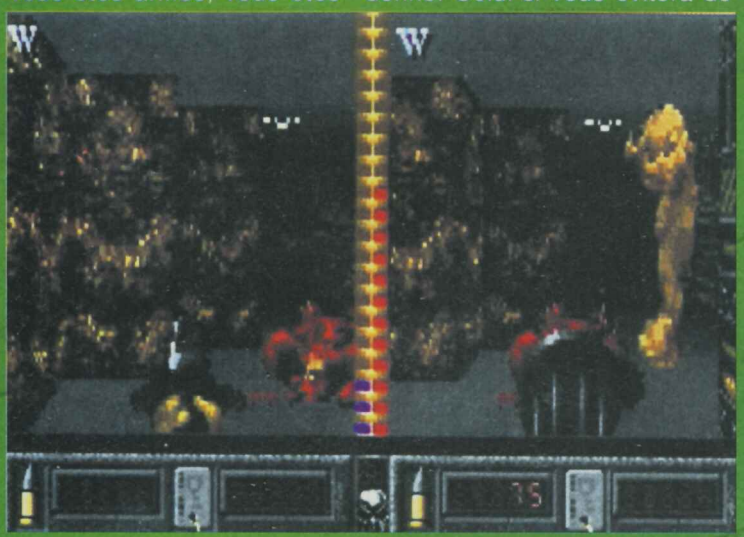
A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A 500/A600 A1200 CD32

DEATH MASK

SUPPORT : Tout Amiga
TYPE : Action en 3D
EDITEUR : Alternative Software
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 19 - 44 - 977 - 797 - 777
SORTIE : Avril

DOOM sur Amiga on peut enfin y croire avec DEATH MASK. Eh ouais! Le jeu dans le labyrinthe dont on n'arrête pas de parler sur PC. Eh bien c'est APPACHE SOFTWARE qui a eu l'idée d'en faire sa version. Il est jouable à une ou deux personnes sur 500 ou sur 1200 et en 2 disquettes. Un bon départ quoi!
Le but du jeu : très simple, vous êtes armés, vous êtes grands, beaux, forts et musclés et vous devez bousiller la tête de vigiles eux-mêmes armés jusqu'aux dents, placés aux quatre coins de multiples labyrinthes, pour pouvoir vous frayer un chemin jusqu'à la sortie. Ceux-ci sont, au début, d'une grande simplicité mais se corsent au fur et à mesure que vous passerez les différents tableaux.
Heureusement, à la fin d'un niveau, un code vous sera donné. Celui-ci vous évitera de vous retaper tous les tableaux déjà effectués dans une partie précédente.
Je disais un jeu jouable à deux car en effet, au chargement de DEATH MASK, vous choisirez le mode un ou deux joueurs. Mais attention aux vies ! Leur nombre est le même que pour un seul joueur aussi, si vous ne faites pas attention à vous, la partie risque d'être très courte. Cela laisse tout de même le temps de buter un bon paquet de vigiles.
Les graphismes acceptables et les bruitages de base suffisent pour donner au jeu une certaine qualité, mais qui sera à mon avis quand même controversée par ceux qui adopteront ce soft. En fait, la technique utilisée ressemble plus à celle de DUNGON MASTER qu'à celle de DOOM sur PC : vous avancez case par case, et non au centimètre près, et l'environnement dans lequel vous évoluez est en pseudo-3D (c'est plutôt du «vectoriel mappé»). En bref, on peut espérer mieux.







SUPER STREET FIGHTER II HI-TECH

SUPPORT : A 1200
TYPE : Combat
EDITEUR :US GOLGD
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TEL : (16-1) 41-06-96-70
SORTIE : Avril

Amis amateurs de baston : Bonjour ! Nous entrons maintenant dans l'ère de la violence et de la barbarie avec des jeux du genre MORTAL COMBAT 2 et SHADOW FIGHTER, mais le titre qui restera sûrement gravé à jamais dans les annales des jeux vidéo est sûrement STREET FIGHTER et sa saga.
Après le succès incontestable de STREET FIGHTER 2, une suite était inévitable, US GOLD nous prépare donc SUPER STREET FIGHTER 2 - HI TECH qui nous promet quelques nuits blanches...
Cette nouvelle version nous apportera encore plus de castagnes puisque l'on aura le choix entre quatre nouveaux personnages et de multiples options. En plus de tous les personnages que nous connaissons déjà (depuis plus de 2 ans que STREET FIGHTER est sorti, on en a entendu parlé de ceux-là !), des nouveaux venus seront au rendez-vous : Cammy, Dee Jay, T. Hawk et Fei Long. Les graphismes, qui bénéficieront du mode AGA, s'annoncent déjà comme plus qu'intéressants ; espérons que la jouabilité, qui faisait un peu défaut aux anciennes versions Amiga, soit aussi au rendez-vous : ça ne peut aller qu'en s'améliorant, me direz-vous. Votre but suprême sera de détruire Bison et autant dire que seuls les meilleurs «STREET FIGHTERS» y arriveront. Pour cela, de nouveaux modes d'attaque seront disponibles mais surtout, il vous faudra posséder un très bon joystick car les combats s'annoncent rudes !





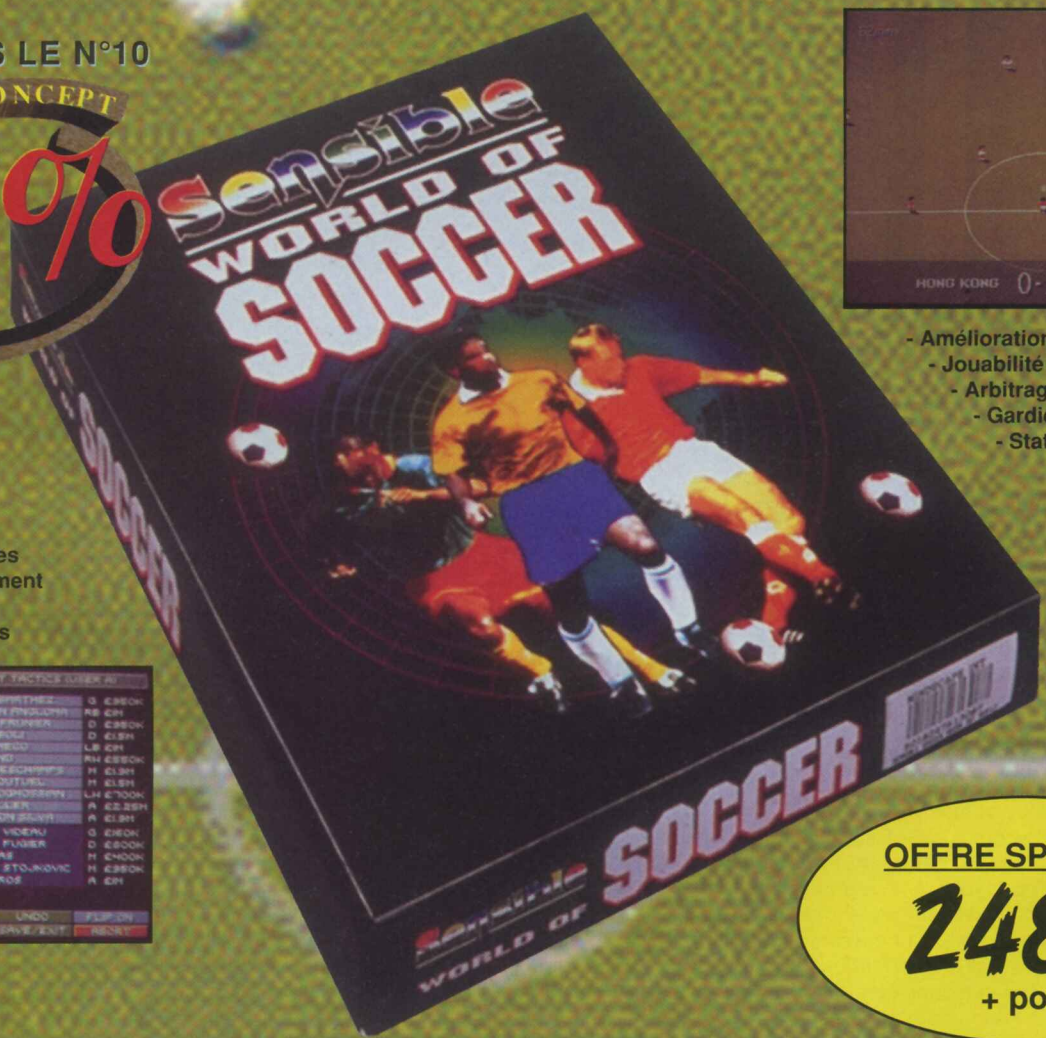
Sensible WORLD OF SOCCER

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
- Statistiques financières

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



EN FRANCAIS !

OFFRE SPECIALE
248 Frs
+ port

- OUI, je souhaite recevoir ce tout nouveau hit en puissance de Sensible Software : SENSIBLE WORLD OF SOCCER.

- 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 :



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION



ANNA

Certains peuvent dire des choses,
mais il ne faut pas en croire un mot en prose,
je ne tape dorénavant plus avec cinq doigts,
et je dois avouer que cela m'émoi.
Dans un monde aussi barbare,
les compliments se font rares,
le seul ici bien placé pour voir,
c'est bien Gérard le Barbare.
Lorsque l'on voit Séverine taper,
l'on peut également rigoler,
si vous voulez,
vous pouvez venir vérifier,
et vous verrez par vous même,
que la réalité est même.



DIDIER

Pauvre de moi, atteint d'un mal qui vient l'hiver venu
J'ai souffert au diable d'un maux, sous le nom de bronchite, connu
Mais n'ayez craintes j'ai déversé tout au long de ce numéro
Mes avis, mes joies et mes peines sur les nouveautés micro.
N'ayez crainte mes amis pour l'avenir de notre machine
Car comme vous allez le découvrir au fil du magazine
Les nouveautés en février, à la rédaction ont fleuris
D'une incroyable qualité ! Allons allons pas d'utopie !
Le meilleur cotoie encore malheuresement parfois le pire
Mais AMIGA CONCEPT n'a certainement pas peur de le dire.
Je me croyais guéri mais voila tel le grand Rimbaud
je me crois poète moi qui ne suis qu'un rigolo.



ISABELLE

Je fais des vers, sans en avoir l'air
Non, là je crois qu'il faut que j'arrête,
sinon je vais vite vous prendre la tête,
en fait, il faut avouer que je deviens cinglée,
à cause de ces coups de fils qui m'arrassent toute la journée,
à cause de certains ici qui ont expédié
des disquettes endommagées
à nos chers abonnés, et lecteurs adorés.
Etre gentil avec les gens,
ne prend pas plus de temps,
alors lorsque vous me téléphonez,
n'hésitez pas à me subordonner.
Je dois avouer,
que cette fin peut être mal interprétée,

Vous, mes chères tapettes,
Qui êtes si lestes.
Avec vos histoires de cul,
Qui n'atteignent point votre vertu.
Votre langage si peu banal,
N'entrave guère la qualité de notre journal.
Et votre attitude si complexe
Me laisse parfois perplexe.....
«- Allez Maurice, tu m'donnes une Philip!
- Quoi encore une clope, oh le sale trip!
- Allez Farid pour ton Jéjé, donne-moi une cigarette.
- Non, va plutôt faire mumuse avec ta zigounette!
(zigounetta!!! Secouez-la! Secouez-la!!)
- Non mais ça va pas, tronche d'ananas!»
Ainsi, Jéjé et Anthony continuèrent leur topo
et David survint en Fiat Uno
troublant leur ...Stooooooooooooop!!!!
Finis ces discours futiles de tapettes,
attaquons-nous plutôt aux aventures de nos amis les bêtes.
Ainsi, je m'en vais vous conter les diverses péripéties
auxquelles ont été confrontés ce mois-ci nos petits ouistitis.
Débutons tout d'abord par Fred
à qui personne ne peut venir en aide.
En effet, depuis un certain temps,
monsieur ronfle dans nos appartements
dérangeant Sébastien dans son labeur,
perdant ainsi ses qualités d'imprimeur ;
ce qui engendra de fâcheuses conséquences à son égard
car celui-ci s'étala dans le couloir d'une façon tellement rare !
Imré, toujours à bigophoner
ne se préoccupa point du pauvre blessé.
En outre, Anna toujours accro de son ordinateur
persiste dans ses petites erreurs
pour cause, elle tape continuellement sur son clavier
à l'aide de ses mini-doigts de pieds.
Tandis que Frank et François
devant lesquels nous sommes toujours en émoi
se précipitent dans leur travail, consistant à vous renvoyer
les disquettes, chers lecteurs,
afin de s'amuser, tels des gamins en folie, à Shadow Figther.
Le pauvre Imré, aimerait les assister
mais ses lentilles qu'il a quelque peu mal placées, lui ont rendu les yeux éclatés.
Celui-ci s'est donc résigné à remettre ses lunettes,
mais ses yeux rouges se dissimulant derrière ses hublots, le font encore plus ressembler à une tapette.
Nous côtoyons de véritables phénomènes, telle Isabelle
notre petite gazelle, débordée d'appels ;
Nous la sentons au bord de la dépression
Attention !! Elle va sûrement occasionner une révolution !!!!!!!!
«- Alors Nadège, après avoir participé à la rédaction de cette chronique,
que penses-tu de cette super-équipe?
- Elle est tout simplement unique
de par son côté si.....EPIQUE.»

Ainsi soit-il.....!!! Bye-bye à tous.
SEVERINE ET NADEGE



GERARD

Pour écrire une réponse chronique en vers,
je dois avouer que j'ai du me creuser la tête,
Mais afin de tous les satisfaire,
je me suis mis à ce nouveau rituel de tapettes.
Pour cette chronique, l'on m'a laissé choir,
sans parler une seule fois de moi,
si bien que pour pas que l'on m'oubli,
je vous glisse ces gentils petits
mots si doux auxquels personne ne pourra résister,
tellement ceux-ci sont bien tournés.
En fait, je me rends compte que je ne vous ai rien raconté,
mais c'était fait exprès, j'ai voulu vous embêter.
Sur ce je vais vous souhaiter une heureuse année,
ah non, là je crois que je me suis trompé,
désolé, désolé, désolé.



IMRE

Dans ce monde informatique abjecte
La poésie, avouez que ça jette,
Mais ne songez pas à ce qu'on vous y habitue,
Car certains, pour en arriver là ont été battu
A coups de cordons, de magazines et de disquettes,
A Amiga Concept, y'a décidément que des tapettes.
J'aimerais vous donner un conseil, chers lecteurs,
Lorsque vous souhaitez joindre les rédacteurs,
Par pitié, entre le 10 et le 20 de chaque mois,
A tout bout de champ, ne nous appelez pas,
Ne croyez pas que l'on veuille vous bouder,
Mais vous risquez de nous trouver trop occupés,
Pour la simple raison que c'est la période divine,
Du bouclage rédactionnel de votre magazine.
Ces précisions vous ayant été apportées,
Laissez moi maintenant à plein poumons me gausser,
De ce que, pour Gérard, prévu nous l'avions,
D'un petit carambolage, victime, il l'a été,
De sa mésaventure, vanté, il s'en ai bien passé,
Et pourtant, tous les midis, nullement cela ne l'empêche,
D'aller conduire, ces dames, avec sa deudeuche,
Au fast-food, à perpète, des kilomètres durant,
Pour en obtenir les faveurs, promesses dans le vent.

TOP 10 LECTEURS

De gros chamboulements ce mois-ci dans le classement de vos jeux préférés avec notamment SWOS qui fait timidement son apparition... Le gagnant pour cette fois c'est Fabrice CANTIN (37) qui gagne le jeu JAMES POND 3 sur CD32.

1 - CANNON FODDER (=) 330 pts
2 - SKIDMARKS (+2) 177 pts
3 - SENSIBLE SOCCER (-1) 171 pts
4 - FLASHBACK (-1) 148 pts
5 - THEME PARK (+3) 144 pts
6 - SETTLERS (+3) 126 pts
7 - ALIEN BREED 2 (-2) 122 pts
8 - SIERRA SOCCER (-2) 110 pts
9 - PINBALL FANTASY (+1) 106 pts
10- SENSIBLE WORLD OF SOCCER (!)



FABIEN

J'ai l'intellect bien trop aigu
Pour répondre à telle diarrhée chronique,
Et la meilleure riposte à ces moqueries iniques
Est encore dans le doux silence de la vertu.
Je me suis donc tu, et devine,
Curieux lecteur, qui a écris ces lignes.



FREDERIC

Voilà que la chronique tourne au vers
Et qu'il a fallu me mettre à ce parfum ;
Je sens qu'on va encore avoir l'air fin.
Enfin, puisqu'on ne peut passer au travers,
Je m'exécute pour bouffer à ma faim
- C'est piteux d'en arriver à ce point,
Mais j'ai pas le ver solitaire -
Le solitaire, c'est l'Amiga.
Dès son premier âge, avant même de dire AGA
Il a subi les plus cons outrages,
Et s'il a su marcher, c'est une forme de courage.
Son père mercantile, Commodore le défunt,
L'éleva bien mal, et fit un nain,
De celui qui aurait pu être Titan.
Tant et si mal, qu'on est à cours de temps,
Que les pronostics vont bon train,
Mais rien n'y fait, l'Amiga ronge son frein.

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, Open Golf, Morph, Moktar, F29, 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 AGA

CORE DESIGN LIMITED

SHOOT'EM-UP	
3 Disks	AGA
NON-INSTALLABLE	
JOYSTICK	2 Joueurs
DISPONIBLE	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	BON
A500 / A500+ / A600 / A2000	
A3000 / A1200 / A4000 / CD-32	

GRAPHISME	86
ANIMATION	76
MUSIQUE	77
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	82
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	76

ORIGINALITE	50
AMBIANCE	83

AMIGA CONCEPT 78%

COMBINES

-Le jeu à deux est largement plus facile puisqu'apparemment il n'y aurait pas d'ennemis supplémentaires par rapport au jeu en solitaire.

-Tirez sur votre pote qui vous a fait le plaisir de venir faire une partie avec vous, c'est bien, mais vous risquez de le voir partir énervé et surtout le but du jeu est quand même d'arriver le plus loin possible.

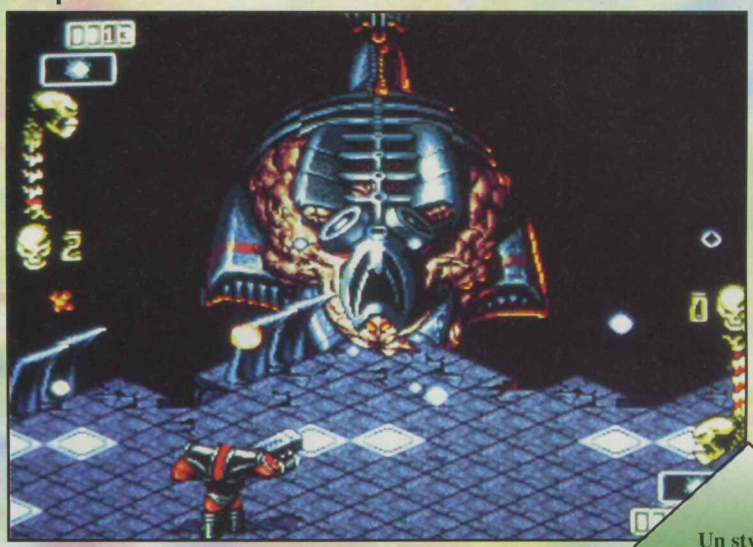
-N'hésitez pas à tirer un peu partout, en particulier sur les portes, en insistant lourdement, ça peut vous ouvrir les portes du paradis, enfin au moins celles des bonus-room.

DANS LE MEME GENRE
CHAOS ENGINE
ALIEN BREED



Canons à plasma, fusées phalmago-rythmiques, fulgoropoings (GOLGO. GOLDORAK !!), godillots à odeurs neurotronales - refoulantes... tout le barda du parfait petit soldat n'attend plus que vous. Il ne reste plus qu'à nous indiquer le terrain d'opération !

SKEL KR



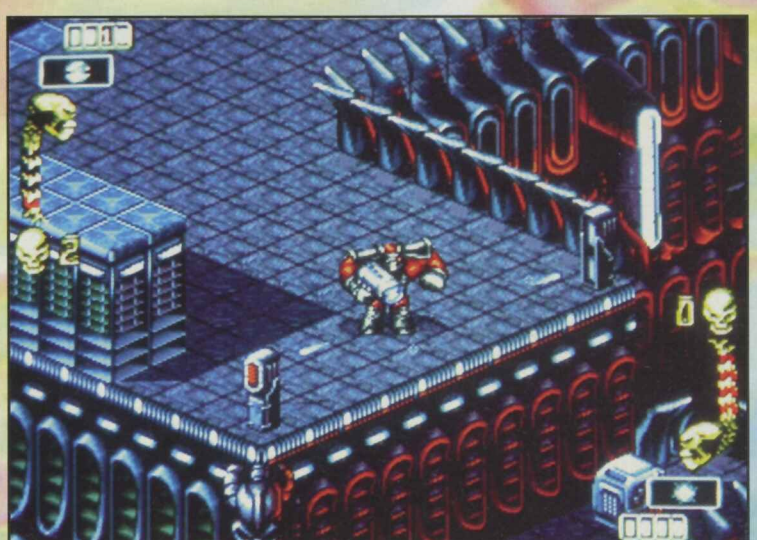
DANS LA PEAU D'UN SQUELETTE

Qui ne se rappelle pas de CHAOS ENGINE ? Peut-être ceux qui ont fait l'erreur de n'arriver que maintenant sur AMIGA. Ils ont non seulement raté de bien belles années mais aussi un énorme hit ! Faute avouée à demi-pardonnée, ceux qui reconnaîtront leur erreur auront le droit de zieuter ce shoot' de Core Design. Malheureusement, comme elle n'est qu'à demi-pardonnée, cette faute va leur coûter cher : SKELETON KREW est bien loin d'arriver à la cheville de son illustre ancêtre. Il n'en a qu'un arrière goût (certes, pas désagréable) et ne donne même pas un avant goût de CHAOS 2. L'illusion est parfaite au départ. Avec une musique mi-figue mi-raisin (ou plutôt mi-rap mi-techno), ça vous donne une pêche d'enfer, vous vous sentez capable d'écraser tout ce qui pourrait se présenter à vous avec des intentions belliqueuses. Chez Core, avant de vous lâcher dans la nature pleine de fureur, on a pris la décision de vous laisser un petit temps de réflexion. Vous êtes un gros balaise d'1 M 95 et vous voulez devenir une femme fine et raffinée (elle a quand même un gros calibre dans les pattes), pas de problème. Le jeu vous propose plusieurs personnages qui modifient, en fait, quelque peu le déroulement du jeu, la taille du personnage étant proportionnelle à celle de son fusil à plasma et vice-versa.

Un style de graphismes.

GOOD & BOF

Le jeu n'accroche pas vraiment.



AVIS



Je l'affirme encore une fois, ce jeu est vraiment sympa, (ça rime, c'est génial...). Les trois colosses que l'on dirige sur ces plates-formes futuristes sont des plus accueillants. C'est vrai quoi, il faut voir leur dégaine et leur attirail de guerre. En fait, voilà trois terminators qui devront exterminer des bigs aliens bien baveux. Comme sur CD32, le graphisme est correct et l'atmosphère est inquiétante. Heureusement que la bande sonore est là pour vous remonter le moral... SKELETON est un kill'em up attirant, cependant il aurait tout de même du mal à rivaliser avec un hit comme CHAOS ENGINE. Mais sympa, j'avoue.

SEBASTIEN

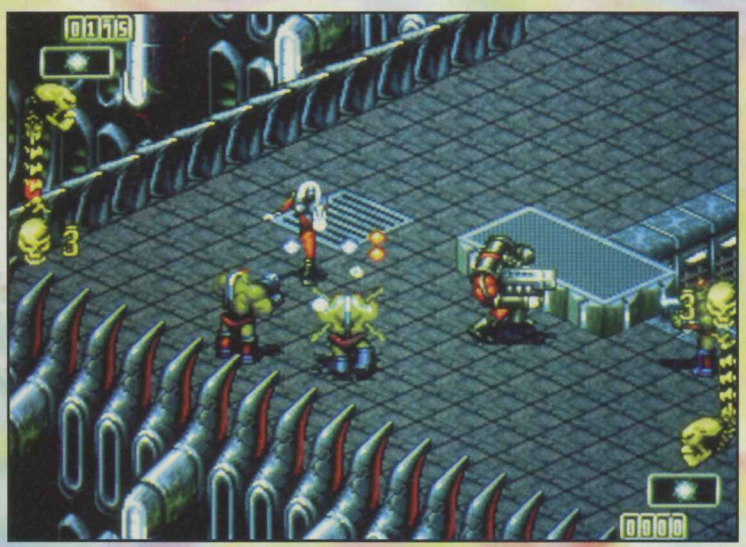


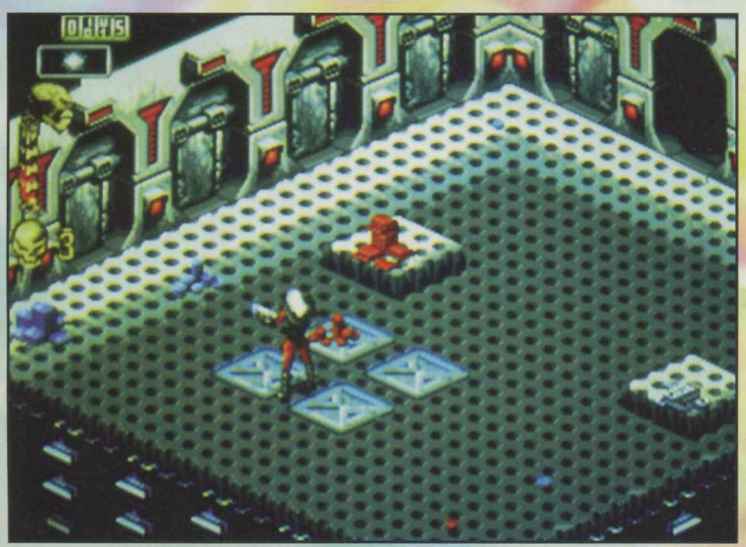




SHOOTE OU ETRE SHOOTE

La dure loi du shoot'em-up s'applique ici sans problème. On est dans du concentré d'explose-lui-la-chetron. Attention, ici pas question de trop réfléchir, on avance, on tire, on avance... certaines fois, pendant 5 secondes, le plumeau sera obligatoire pour dépoussiérer les méninges (comment passer une barrière magnétique, ouvrir une porte ?) En fait c'est là que ça pêche, S.K. ne mélange pas aussi bien les ingrédients que CHAOS, et le cocktail au bout du compte, s'il se laisse boire, ne se déguste pas avec autant de plaisir. Si on le compare plutôt avec le hit des shoot' de pure souche, j'ai nommé ALIEN BREED, il est également bien loin de l'égaler. Il ne faut pas nous faire le coup à nous, sur AMIGA, dans le genre, on a quelques références.





DES GRAPH' GACHES !

Si les graphismes sont vraiment somptueux (), à eux seuls ils arrivent à nous plonger dans une ambiance, une vraie de vraie, ce n'est pas le cas des bruitages qui ne cassent pas le pavillon (à part celui de l'oreille). La musique de présentation, elle, nous laissait espérer quelque chose de fabuleux et en effet, durant le jeu, elle est fabuleusement absente. L'anim', je ne sais même pas si je dois vous en parler ! Ca reste fluide, tant qu'il n'y a pas plus de trois, quatre sprites à l'écran. Et pourtant c'est un jeu spécial 1200. Il faut soit se poser des questions sur nos machines, soit sur le temps qu'on a laissé aux programmeurs pour peaufiner leurs routines. Je vous laisse trouver la réponse !
Pourtant SKELETON partait d'un bon sentiment, les idées sont là : le maniement des personnages est assez original puisque vous pouvez tourner sur vous-même (au niveau de la taille) tout en appuyant sur la gâchette. Autant vous dire que ça nettoie tous les gros cafards, même ceux qui se trouvent dans les coins. Et puis surtout, il y a ce mode deux joueurs qui sauve un jeu comme si de rien n'était. Avec un pote on finit vraiment par s'amuser (surtout en le flinguant). Mais ça ne m'empêchera pas de penser que SKELETON KREW a tout simplement été adapté d'une pseudo-version console. Quel beau résultat on aurait obtenu avec une version optimisée !

FABIEN

AVIS



HOUAOUH ! En v'là un jeu qui change des bibendums qui se baladent sur des plates-formes... D'accord, là aussi il faut tirer sur tout ce qui bouge, mais c'est tellement beau et bien fait ! Que dire de SKELETON KREW si ce n'est que... bah rien, il n'y a rien à dire, j'adore ce jeu, les graphismes sont géniaux, la musique trop cool (j'adore l'ambiance RAP) et la maniabilité des personnages est parfaite. Le panard complet pendant les séquences intermédiaires, ça me rappelle quand j'étais enfant (il n'y a pas si longtemps) et que je jouais à ce jeu de grenouilles qui sortaient du socle avec mon marteau en plastique... Sauf qu'ici c'est sur des aliens qu'on tire et le sang gicle de partout, très gore (nom pas Core) mais c'est génial. Les adeptes de la secte Freddy/Evil Dead apprécieront le coté macabre de ce jeu, ceux qui préfèrent PARASOL STARS ou PINKY, retournez jouer avec votre Barbie... **CHRISTIAN**

TEST AMIGA

Acclaim

BEAT'EM-UP			
3 Disks		1Mo	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1-2 Joueurs	
DISPONIBLE		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Excellent	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	88
ANIMATION	91
MUSIQUE	87
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	91
AMBIANCE	90
SENSATION	91

AMIGA CONCEPT 89%

COMBINES

- Sub zéro est un personnage très fort qui vous permettra de passer sans problème les premiers combattants. A partir du quatrième, utilisez Scorpio.
- Si vous rencontrez Sub Zéro, choisissez Jax et son coup spécial «j't'aplatis comme une crêpe».
- face à Mileena ou à Johnny Cage, n'utilisez pas l'uppercut. En corps à corps, ils sont quasiment imprenables.
- Après avoir assaini un uppercut (aussi puissant qu'un coup spécial), exécutez immédiatement un coup de pied à la volée vers l'avant.

DANS LE MEME GENRE
SHADOW FIGHTER
MORTAL KOMBAT

MORTA



Si vous pensiez vous être débarrassé du syndrome MORTAL KOMBAT, révisez votre jugement. Acclaim vous propose un nouveau challenge : MORTAL KOMBAT II. Ne vous trompez pas dans les doses prescrites, consommez ce produit avec modération.

L'énorme variété de coups.

GOOD & BOF

La difficulté à effectuer les coups spéciaux.



Le premier volet de la série avait déjà fait un tabac dans l'univers du jeu vidéo : plus de six millions de produits vendus dans le monde. Son successeur peut dignement hausser la tête sans pour autant rougir : en effet, lors de la première semaine de vente les revenus atteignirent des sommets dans l'antre des vidéo games. Plus de 50 millions de dollars, environ 280 millions de francs. A 300 frs le jeu, en une semaine Acclaim aurait vendu un million d'exemplaires MORTAL KOMBAT II, MBK... Oup, pardon ! MK II pour les intimes. Mesurez-vous un instant la taille du morceau que vous avez à porté de la main. Eh bien figurez-vous que les possesseurs d'Amiga ont failli passer au travers car ce n'est qu'à la demande des programmeurs eux-mêmes qu'une version Amiga a vu le jour. Alors, vous êtes prêts ? Eh bien c'est parti...

DE SHAOLIN A SHAO KAN

Shaolin était le nom donné au premier tournoi auquel allaient participer les sept guerriers les plus puissants de la Terre. Ce tournoi n'était qu'un subterfuge employé par le démon Shang Tsung, pour permettre à son maître Shao Kan, seigneur du Monde Parallèle, de conquérir la planète bleue (si chère au coeur d'Actarus, vous vous rappelez, Goldorak...). Cepen-dant Shang Tsung allait subir une humiliante défaite, face à Lui Kang (la vache..! Avec des noms pareils, l'appel dans les monastères shaolins devait durer des heures et des heures). La Terre était donc saine et sauve. Que nenni, mes amis. L'autre empoté de Shang Tsung voulait se venger et de ce fait organisa un tournoi au coeur même du royaume de Shao Kan. C'est là que commencent pour vous les enmerdements !

Au pied de la montagne Kuigi Kuru (c'est moi qui l'ai baptisée ainsi, pour rester dans la lignée des noms «mauvaise haleine») se trouvent les premiers Kombattants. Vous devez donc vous hisser peu à peu vers la cime de la montagne pour atteindre l'extase : le combat avec Shang Tsung. Mais comme un plaisir n'arrive jamais seul, vous vous attaquerez au maître des maîtres, j'ai nommé Shao Kan en personne. Certes avant d'en arriver là, vous passerez évidemment des nuits blanches à tenter de gagner un round contre JAX ou MILEENA ou bien



AVIS

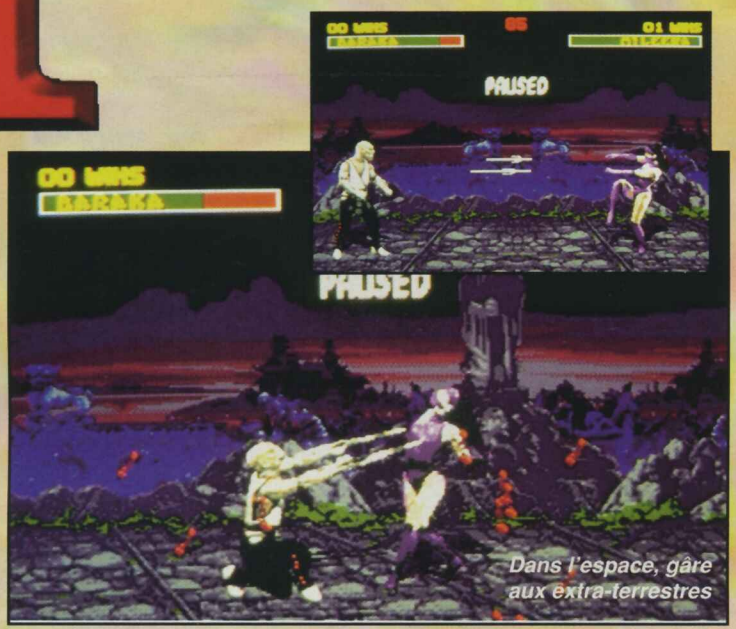
HOUUUUU, ça fait très mal !!!! Un tas de muscle d'1 m 95 (95 kilos) qui vous plonge la main dans le bide pour en refaire sortir vos tripes, ça n'a jamais fait de bien à personne. Si le jeu en lui-même est moins violent que le premier du nom (le sang ne tapisse pas le sol), les fatalités, elles, sont cent fois pires (un dragon qui vous avale jusqu'à la taille, des décapitations à-tout-va) et tant mieux parce qu'on prend un pied monstrueux ! Heureusement d'ailleurs qu'il y a toute cette panoplie de combinaisons de coups et de morts furieuses, la réalisation nous laissant vraiment sur notre faim surtout pour un n∞2 ! Les digit' sont peut-être moins foireuses (encore que...) mais les décors sont toujours aussi gerbac'. Quand on voit la réalisation de ses plus proches concurrents, et sa jouabilité, on croise les doigts pour qu'un jour sorte enfin le jeu qui mette tout le monde d'accord !

FABIEN

LKOMBAT



si le coeur (ou autre chose) vous en dit, vous pourrez scruter C+ en codé afin d'y reconnaître les charmes voluptueux d'actrices pas trop habillées.



Dans l'espace, gâre aux extra-terrestres

MK ET MK II : MEME COMBAT ?

Alors là je vous arrête tout de suite : ne mélangeons pas les torchons et les serviettes. De là à qualifier MK de torchon... Oui ! MK II correspondrait donc à la serviette... Non ! Car il est techniquement si bien réussi, que ce n'est plus une serviette, mais un énorme drap de bain ! Vous voulez des chiffres, en voici, en voilà. 12 personnages à sélectionner, possédant en moyenne trois coups spéciaux (au total, plus de 57 coups spéciaux contre 17 pour la première version). Deux boss, beaucoup plus redoutables que dans le premier volet. Trois personnages cachés (ne me demandez pas lesquels, je ne les ai toujours pas trouvés), douze «mouvements amicaux» à exécuter lorsque le petit bonhomme apparait en bas à droite de l'écran (remarquez, ces mouvements sont quasiment introuvables, étant donné la rareté avec laquelle il apparait). Je m'arrêterai là pour les chiffres ; j'espère qu'ils sont assez criants. Passons maintenant à l'aspect technique du logiciel (le listening va être facile, je n'y connais rien, mais non j'déconne !). La digitalisation de vos personnages était déjà fortement présente dans MK. Ce deuxième volet va vous laisser les fesses (ma mère ne veut pas que je dise des gros mots) clouées sur votre chaise (ah, ma bonne vieille chaise de jardin). Vous passez de l'état de simple spectateur à celui de Kom Battants : le réalisme est stupéfiant. Vos 256 couleurs sont belles et bien là, (je blague !) le seul reproche à faire se situerait au niveau des tons utilisés : beaucoup trop d'obcurité et d'ombre, pas assez de clarté (ah, oui, j'avais oublié que nous étions dans le monde des ténèbres). Les musiques sont une bonne entrée en matière, quant aux bruitages à mon avis, ils ont été copiés sur la bande originale du film : «Chinetoque samouraï contre les chacals ninjas». En deux mots, au secours... quelques surprises agrémenteront votre séjour dans les ténèbres : des giclées de sang, des têtes qui tombent, des corps qui fondent dans l'acide... Comme vous le constatez, ce jeu est ouvert à tout public surtout aux enfants de trois à dix ans.





AVIS

Je ne compte vraiment plus les heures que j'ai passées sur ce jeu de baston absolument démentiel. L'adaptation de la fameuse version console, est sans mentir, une des plus appréciable. Oui, c'est vrai, il y a SHADOW FIGHTER. Cependant c'est un autre style, on ne pourrait pas tellement les comparer, et pourtant... Les coups spécifiques se rapprochent du top en la matière sur AMIGA. Pas du côté du nombre, bien qu'il soit correct, mais du pied total que l'on ressent après avoir envoyé dans la tronche de l'adversaire les fameux «finish him», sanglants à souhait... De plus, à deux joueurs, c'est le trip assuré. Pour ce qui est du graphisme, des bruitages et de l'animation, c'est plutôt brillant. Attention, c'est un énorme concurrent pour SHADOW FIGHTER. MORTAL KOMBAT 2 est pour moi, le meilleur jeu de combat sur AMIGA pour le moment.

SEBASTIEN

DU GORE PEUT-ETRE, OUI MAIS DU GORE GRATUIT

Du gore, voilà ce que vous propose Acclaim. Alors, certains seront partisans, d'autres pas. Laissons les querelles de mégères de côté et contemplons le travail réalisé. Il y a certes un peu trop de violence : n'achetez pas un beatem'up, achetez un jeu de plates-formes. Quant à moi, mon masochisme a été poussé à l'extrême, car maintenant je joue simultanément sur deux moniteurs à MK et MK II. Avis aux amateurs...

STEPHANE

Fi Loisirs

Les meilleures disquettes DP pour *AMIGA*

De superbes jeux et logiciels à moins de 10 francs

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

JEUX ACTION

XENOSTAR
Un shoot multidirectionnel très rapide et très bien fait.
Amiga 1200 uniquement

MEGABALL 3
Le plus génial de tous les casse-briques, un jeu de fous
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

ROCKET Z
Il faut détruire le vaisseau adverse en premier, super.
Amiga 1200 uniquement

Dithell in Space
Les aliens ne passeront pas, vous êtes là pour les arrêter.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



N-BRASURE
Un duel de deux tanks du futur dans des labyrinthes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Perpetual Craze
Un superbe jeu de baston pour les fans d'arts martiaux
Amiga 1200 uniquement

CYBERTECH
Dans le style du génial Alien Breed, tuez tout ce qui vit.
Amiga 1200 uniquement

Deluxe Galaga
Un des meilleurs shoots, les ennemis viennent de partout.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

EXILE
Un bon jeu de plates-formes qui se déroule dans l'espace.
Amiga 1200 uniquement

HYPERDRIVE
Vos réflexes vous sauveront des nombreux obstacles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

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

Tricky Quicky
Un très beau jeu de plates formes très animés, superbe.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



FRUIT PANIC
Un beau mélange de Pacman et de jeu de plates-formes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Zombie Appoc II
Y a pas à réfléchir, tout ce qui bouge doit mourir.
Amiga 1200 uniquement

Trick or Treat
Un jeu en 3D, trouvez et tuez votre ennemi, 2 joueurs.
Amiga 1200 uniquement

KNIGHTS
Deux chevaliers dans un château bourré de pièges.
Amiga 500+, 600 et 1200

Happy Monster
Un très beau jeu de plates formes très bien réalisé.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

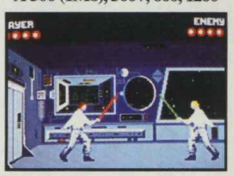
CAFEINE FREE
Des centaines d'ennemis vous tombent dessus, bien.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dr STRANGE
A coups de pioche, éliminez les blobs, plates-formes.
Amiga 600 et 1200

Karaté Master
Défendez votre honneur contre l'ordinateur, beau jeu.
Amiga 1200 uniquement



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



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

MOOSE DRIVE
Une belle course de voitures en vue de dessus, géniale.
Amiga 500+, 600 et 1200

HOÎ AGA REMIX
Le plus délirant des jeux de plates-formes, très bien.
Amiga 1200 uniquement

RÉFLEXION

BOOMFINDER II
Plus de 80 niveaux qui sont de véritables énigmes.
Amiga 1200 uniquement

TETRIS DUEL
Un Tétris avec des bombes, des pièges, à deux joueurs.
Amiga 1200 uniquement

Pyramid Game
Un jeu de formes et couleurs à disposer sur un damier.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

MATTIX
Collectez un max de points tout en empêchant votre adversaire d'en prendre, on peut jouer seul ou à deux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



COGNITION
Un casse tête à base de roues dentées, migraines assurées.
Amiga 500+, 600 et 1200

Malédiction
Un jeu de rôle en français avec de beaux graphismes.
Amiga 1200 uniquement

OHM
Du style de Pipemania avec des composants électriques.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Scorched Tank
Le jeu classique de plusieurs canons qui se tire dessus avec des armes délirantes et des boucliers surprenants.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



DENVER DUCK
Il faut assembler des blocs en évitant les ennemis.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Think a Mania
Un excellent jeu de Memory il faut reformer les paires.
Amiga 500+, 600 et 1200

MARBLES
Des heures de réflexion en perspective, très bon jeu.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

ZONKED
Vous devrez faire appel à vos neurones pour trouver un passage et atteindre la sortie des nombreux niveaux
Amiga 500 (1Mo) et 1200



UTILES

AWARD MAKER
Créer des cartes de visite des diplômes et d'autres documents est désormais possible sur votre Amiga.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

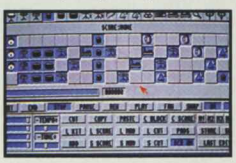


PROWIZARD 2
Un Convertisseur/Ripper de modules musicaux.
Amiga 500+, 600 et 1200

EASY CALC +
Le tableur grapheur du DP avec de nombreuses options.
Amiga 500+, 600 et 1200

A.F. COPY
Manipuler les fichiers est un jeu d'enfant avec ce soft.
Amiga 500+, 600 et 1200

SONIC DRUM
Une batterie électronique dans votre ordinateur, ce logiciel permet de créer des rythmes (soft shareware).
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

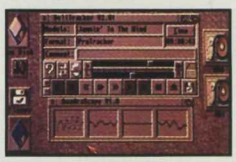


X LIST 3.0
Le meilleur utilitaire pour cataloguer vos disquettes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

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

Virus Work Shop
L'antivirus indispensable aucun virus ne lui échappe.
Amiga 1200 uniquement

DELITRACKER
Un bon player de modules qui permet de tout écouter. Tous les formats de fichiers sont reconnus et joués.
Amiga 500+, 600 et 1200



Text Engine 4.1
Le meilleur traitement de texte, en anglais mais simple
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

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

OCTAMED 2.0
Un super tracker avec une excellente gestion MIDI.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

CHARME

MANGAS 8
MANGAS 9
MANGAS 10
MANGAS 11
MANGAS 12
Adult Puzzle
Cette disquette contient 16 images érotiques qu'il faut reformer. Cette disquette est réservée aux adultes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Les disquettes MANGAS contiennent chacunes dix mangas tirés des meilleures BD qui plaisent tant à nos amis nippons. Ces disquettes sont réservées aux adultes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X MANIA 8
X MANIA 9
X MANIA 10
X MANIA 11
X MANIA 12
Ces disquettes contiennent chacunes cinq images X au format GIF qu'il ne faudra pas laisser entre toutes les mains. Ces disquettes sont réservées aux adultes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

TARIFS

= 1 disquette
= 2 disquettes

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

Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

Fi Loisirs

Des CD-ROM pour Amiga 1200 et Amiga CD 32 pour en prendre plein les yeux !

Les meilleurs jeux pour CD 32 (ou A1200 avec CD)

CANNON FODDER
Le plus fun de tous les jeux de stratégie. **Prix 199 F**

ZOOL
Un jeu de plates-formes très rapide. **Prix 169 F**

HEIMDALL II
Un jeu d'aventure au pays des Vikings. **Prix 219 francs**

BANSHEE
Le plus génial shoot'em up, très réussi. **Prix 199 F**



SUPER STARDUST
Un shoot avec de superbes phases 3D. **Prix 199 F**



SUPERFROG
Le meilleur jeu de plates-formes. **Prix 129 F**

SENSIBLE SOCCER
Un jeu indispensable pour tous les footeux. **Prix 139 F**

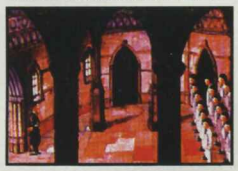
UNIVERSE
Un superbe jeu d'aventure en 256 couleurs. **Prix 229 F**

SUBWAR 2050
Des combats sous-marins très réussis. **Prix 219 F**

BATTLECHESS
Un jeu d'échecs animé et plein d'humour. **Prix 199 F**

BRUTAL FOOTBALL
Tous les coups sont permis pour marquer. **Prix 159 F**

Beneath a Steel Sky
Jeu de rôle graphique avec un bon scénario. **Prix 219 F**



RISE OF ROBOTS
Un jeu de baston à l'état brut, génial. **Prix 229 F**



100 Games CD32
100 excellents jeux du DP sur un seul CD. **Prix 169 F**

JAMES POND II
Un des meilleurs jeux de l'Amiga CD32. **Prix 199 F**

JAMES POND III
Le troisième volet de cet excellent jeu. **Prix 199 F**

FURRY OF FURRIES
Un jeu d'arcade et réflexion très bien fait. **Prix 149 F**

MICROCOSM
Une balade dans le corps humain. **Prix 269 F**

MEGARACE
La course de voitures qu'il faut avoir. **Prix 249 F**

CHAOS ENGINE
Un très bon jeu avec de bons graphismes. **Prix 149 F**



ALIEN BREED
"Tower Assault", le nouvel épisode. **Prix 199 F**



UFO
Un bon mélange de gestion et d'arcade. **Prix 199 F**

Simon the Sorceror
Un beau jeu d'aventure très humoristique. **Prix 269 F**

WORLD OF CD 32
Des centaines de logiciels en tous genres. **Prix 199 F**

CD-ROM divers pour A1200

WORLD OF VIDEO
Une compilations de vidéos et d'animations. **Prix 169 F**

WORLD OF GIF
Plus de 3000 images variées au format GIF. **Prix 169 F**

WORLD OF SOUND
Des centaines de sons et des utilitaires. **Prix 169 F**

WORLD OF GAMES
Plus de 200 jeux en tous genres . **Prix 169 F**

WORLD OF A1200
Plus de 400 logiciels utiles en tous genres, musique, dessin, utilitaires divers, gestion, etc... **Prix 169 F**



100 Games A1200
100 des meilleurs jeux DP pour A1200. **Prix 169 F**

WORLD OF Clipart
Plus de 18000 cliparts sur un seul CD. **Prix 169 F**

WORLD OF PHOTO
Des centaines d'images de qualité photo. **Prix 169 F**

COLOUR CLIPART
Des milliers de cliparts en couleurs. **Prix 169 F**

CD-ROM Adultes pour A1200

WORLD OF PINUPS
Plus de 2000 images de jeunes filles, rien que les plus belles, en tenues légères ou nues. **Prix 199 F**



EXOTIC EXTASY
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

PUSSY GALORE
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

ERUPTION
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

LUSCIOUS LIPS
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

CHEEKY CHICS
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

RED HOT
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

TIGHT SQUEEZE
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

WIDE OPEN
Plus de 500 Mo d'images et d'animations X. **Prix 199 F**

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Tél : 83 90 28 00 Fax : 83 40 18 36

Délais de livraison 1 semaine

Expédition sous enveloppe en Colissimo ou Distingo

Tous les logiciels sont garantis

Fi Loisirs

NOM : _____ **Prénom :** _____

N° : _____ **Rue :** _____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

○ Carte de crédit — **Nom :** _____

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

○ Mandat — **Date d'expiration :** _____

Bon de commande à renvoyer à F.I.

CD-ROM commandés	Qté	Prix
Je commande des disquettes DP		
Voir les tarifs de disks DP dans le cadre à gauche	Frais de port	25 Frs
	Total	Frs

Disquettes DP commandés	

TEST AMIGA

DAL'X

MEDIAGOGO

ACTION			
1 Disk		1Mo Mini	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1 - 2 Joueurs	
DISPO EN KIOSQUE		FRA	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	69
ANIMATION	72
MUSIQUE	76
BRUITAGE	79
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	74

HUMOUR	95
REALISME	92

AMIGA CONCEPT 65%

COMBINES

- Pour utiliser le mot de passe, qui permet d'accéder au niveau choisi, il suffit d'appuyer sur la touche ESPACE durant la page de titre.
- En mode deux joueurs, les pièces du puzzle du joueur bleu ce trouvent vers le bas de la zone de jeu et celles du joueur rose vers le haut.
- Lorsque votre jauge d'énergie (en bas de l'écran) devient trop petite, seules les bulles bleues peuvent vous remettre d'aplomb, mais attention car elles sont généralement entourées par des têtes de mort.

DANS LE MEME GENRE
BOMB'X



Vous vous souvenez sûrement de BOMB'X, ce jeu en shareware (à mi-chemin entre le domaine public et commercial) testé dans le numéro 3 d'AC, eh bien DAL'X est le deuxième épisode de la saga des «X»...



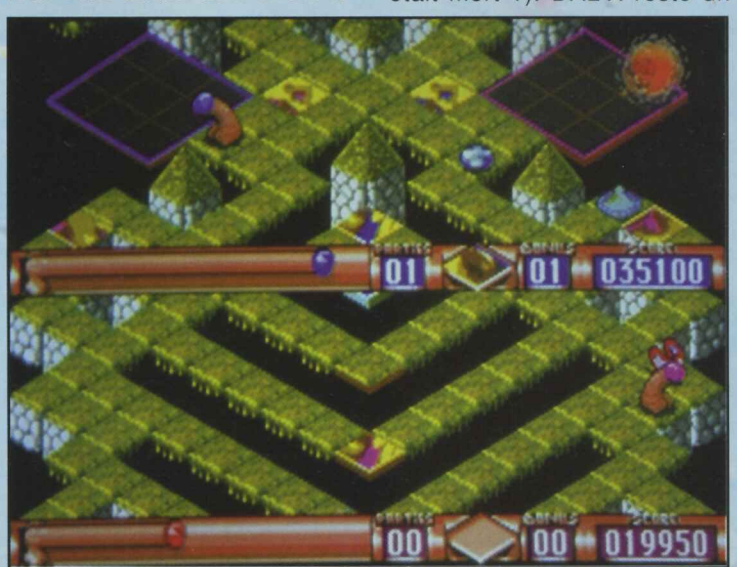
Le principe du jeu est totalement différent du numéro un, il est vrai que le personnage principal est le même, c'est à dire une...bite (pardon maman !). Mais cette fois-ci vous évoluez dans des décors en 3D isométrique, le but étant de trouver des pièces de manière à reconstituer un puzzle représentant un charmant visage féminin. La réalisation est bien plus soignée dans ce deuxième volet (c'était pas difficile de faire mieux...), les graphismes, très colorés, sont plus travaillés, la musique vous met tout de suite dans l'ambiance et des effets sonores sont aussi de la partie (sans arrières pensées !). Bien entendu, il est possible de jouer à deux et là c'est le délire (mi-) total, l'écran ce trouve alors partagé en deux (haut et bas), le but reste inchangé sauf que là, c'est contre votre adversaire que vous vous battez de manière à reconstituer votre puzzle avant lui... Pour pimenter l'histoire, des ennemis se baladent un peu partout (virus, têtes de mort...) et à vous de les éviter si vous voulez avoir suffisament d'énergie pour finir (une «jauge» en bas de l'écran, représentée encore une fois par un pennis (mais maman, ce n'est qu'un jeu !) vous indique les forces qu'il vous reste)... A noter aussi cette fois la présence de photos digitalisées en HAM (ce qui manquait à BOMB'X version AMIGA puisque présentes sur la conversion PC), étonnant lorsque l'on sait que le jeu tourne sur tous les Amiga, même l'Amiga 1000 (qui a dit qu'il était mort ?). DAL'X reste un «bon» jeu (en rapport qualité/prix), pour les petits budgets, et même pour les autres qui veulent se faire un délire sur un jeu qui change des traditionnels jeux de foot ou de baston. Proposé aux mêmes conditions que le premier, c'est à dire dans tous les bons Sex-Shop, heu non librairies, et toujours pour 69 Francs (évidemment !). Le troisième épisode est prévu pour le mois de mai, on verra bien ce que cette bande de coquins nous réserve...

CHRISTIAN

GOOD & BOF

L'humour.
Le prix.
Digits.

Pas d'intro.





AVIS

Voici un jeu exclusivement réservé aux tapettes perverses qui souhaiteraient voir tout plein de petits zizis se déambuler la tête en l'air sur une surface de jeu tout à fait banale. Aïe ! Ca fait mal aux mains ! Non, non, ce n'est pas ce que vous croyez, ce sont ces petites créatures qui sont difficiles à manier. En effet, la maniabilité reste tout à fait médiocre. Cependant, le concept n'en est pas moins original, car messieurs, à chaque fois que vous atteindrez un niveau impair (1,3 5), vous pourrez admirer une superbe créature (ça dépend des goûts) se dévoilant sous vos yeux. A essayer, car avec ce jeu on ne gland(e) jamais !!!

SEVERINE

SUBWAR 2050

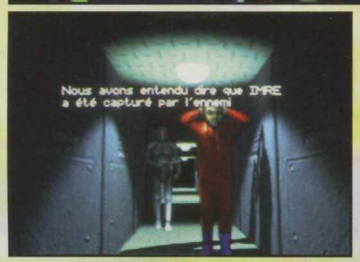
TEST CD 32

MICROPROSE



La CD32 est une bécane accueillante, un peu trop même, et les jeux, qui ont déjà tendance à ignorer la puissance de l'A1200, y débarquent sans même savoir qu'un CD les supportent. SUBWAR est un exemple parmi d'autres.





SUBWAR est d'une chouette jouabilité sur le 1200, mais sa transposition sur l'Amiga CD schlingue fortement le bâclage. On s'introduit, sans plaisir, dans le jeu par une présent' aussi maigrichonne que ratée : trois secondes de saccades aphones et insignifiantes. Et tous les intermèdes cinématiques sont à l'avenant, stériles et riquiquis. C'est dire si le jeu est mis en valeur. On a alors l'audace de



penser que les développeurs se sont rattrapés en misant plus sur l'ambiance inhérente au jeu ; que zique et bruitages, déjà excellents à l'origine, se trouveront rehaussés par le facteur laser. Bernique ouais ! Le portage est aussi bidon que la plupart des softs CD32, et rien hormis les scènes de synthèse ringardes ne diffère de la version disquette. C'est d'autant plus stupide que les extensions mémoires ou accélératrices, assez communes sur 1200, et qui permettaient d'améliorer la jouabilité du jeu, font plutôt défaut à la CD32 (car moins nombreuses et moins répandues). Ainsi la 3D surfacée de SUBWAR qui est déjà très primitive, ne pourra pas bénéficier de tous les détails graphiques sans que l'animation n'en souffre, sur une console de base ; alors qu'avec 2Mo de fast RAM, le jeu est à l'aise en plein détails.

Pour ceux qui n'auraient pas lu le test du numéro précédent, SUBWAR est une simulation de sous-marin individuel de guerre. A une époque où les richesses minières sont principalement sous-marines, les grandes multinationales se disputent le gâteau avec leur propres milices, composées pour la plupart de mercenaires. Vous êtes l'un d'entre eux, et devrez honorer les contrats que votre firme vous propose, dans le seul dessein de vous faire de l'oseille. Dès le début, 4 campagnes et 5 missions d'entrainement vous sont présentées, et libre à vous d'effectuer celles que vous voulez. Seul l'entraînement se déroule dans un ordre progressif. Les maux de la fin : défaut de fluidité et simplicité graphique comme auditive font de SUBWAR un soft qui se fond parfaitement dans la médiocrité ambiante de la logithèque CD32. Cette plate-forme est décidément l'impératrice des adaptation inadaptée ; à croire que chaque éditeur possède quelques programmeurs bien autistes qui se voient immanquablement confiés les conversions CD32.

FREDERIC

1ère simulation sub-aquatique sur CD32.

GOOD & BOF

C'est rarement terrible la 1ère fois.



AVIS



Ha, les fonds marins, les poissons, les sirènes, les... Mais qu'est ce que je raconte moi, faut que j'arrête la fumette ! Bon, SUBWAR 2050 c'est un peu le SILENT SERVICE des temps modernes, vous êtes dans un sous marin, une mission à accomplir et nagez jeunesse... Le jeu en lui même est une conversion du 1200, moi j'accroche bien, la musique de fond, assez glauque, vous «plonge» tout de suite dans l'ambiance et je comprend maintenant ce que vit Hector (c'est le nom de mon poisson rouge) dans sa petite cage de verre !

CHRISTIAN

SIMULATION			
1 CD		CD 32	
NON-INSTALLABLE			
JOYPAD		1 Joueur	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	60
ANIMATION	70
MUSIQUE	70
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	85
ADAPTATION	50

AMIGA CONCEPT 78%

COMBINES

- N'omettez pas de désactiver le sonar actif -autrement dit d'activer le sonar passif- lorsque vous voulez passer inaperçu, et surtout dans le but de surprendre l'adversaire.
- Profitez des courants marins chauds ou froids, pour endormir les radars ennemis ; rester ainsi à la frontière d'un de ces courants peut toujours vous permettre de brouiller les pistes, en cas de mauvaises surprises.
- Le simulateur intégré au jeu n'est pas très utile, commencez par vous entraîner tout de suite en conditions réelles.

DANS LE MEME GENRE
SILENT SERVICE
A. D. S.

TEST AMIGA

VALHALLA
BEFORE THE WAR

VULCAN SOFTWARE

AVENTURE			
3 Disks	1 Mo		
INSTALLABLE	1,5 Mo		
JOYSTICK	1 Joueur		
DISPO AVRIL	ANG		
SAUVEGARDE	OUI		
CHARGEMENT	BON		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	67
ANIMATION	56
MUSIQUE	53
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	62
DIFFICULTE	87
DUREE DE VIE	83

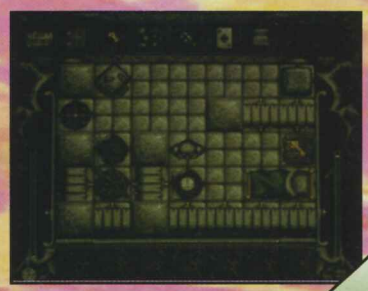
HUMOUR	72
SENSATION	52

AMIGA CONCEPT
69%



Il y a des jours où l'on ferait mieux de rester couché. Par exemple aujourd'hui avec ce test de VALHALLA BEFORE THE WAR, VBTH pour les intimes (c'est surtout très long et très chiant à écrire). Pour une fois que je pouvait être tranquille, on me donne ce truc qui à mon avis ne vaut pas son pesant de cacahuètes. Bon allez courage, encore un dernier effort, c'est bientôt les vacances. Je tiens tout de même à vous prévenir que ce jeu risque fort de vous gâcher votre congé tant mérité. Vous êtes prêt à souffrir, alors on y va !

Après l'oubli dans lequel VAHALLA AND THE LORD OF INFINITY a pu tomber, Vulcan Software nous revient en force avec un titre de la même espèce VBTH. Résultat des courses, la finition n'est pas si mauvaise. On pouvait s'attendre au pire : un chargement à rallonge, un intérêt qui n'aurait guère évolué... Enfin du très mauvais... eh bien ce ne fut pas le cas. Même si les graphismes et l'animation ne répondent pas exhaustivement à nos espérances, le fait de fouiner partout rattrape largement le reste. Ainsi vous devez évoluer à travers quatre niveaux différents (le château, le donjon, la galerie des horreurs, la chambre du roi) et ramasser tout ce qui traîne. Un seul problème se présentera à vous et il est de taille : votre inventaire ne peut contenir qu'un nombre d'objets limité (dix au total, si je sais encore compter à cette heure très avancée de la nuit). Vous devez donc avec l'intelligence qui vous caractérise trouver les combinaisons entre les objets pour faire fonctionner certains mécanismes afin d'avancer allègrement dans les labyrinthes tortueux qui vous sont imposés. Vous devrez alors vous munir à tout prix d'un stylo et d'une feuille pour prendre certains repères pour ne pas errer comme un désespéré (Ariane ne sera pas là pour sauver la mise).



L'HUMOUR C'EST GENIAL...

GOOD & BOF

CE JEU EST VRAIMENT ET CE N'EST SÛREMENT PAS LA FAUTE DE MON MONITEUR

L'HUMOUR BRITANNIQUE, C'EST BIEN CONNU...

Incroyable mais vrai, votre personnage parle. Il possède à son actif plus de 1000 mots différents (d'après l'éditeur). D'après moi, cet être est quelque peu primaire et son vocabulaire sévèrement limité. Alors messieurs les éditeurs, ne nous mentez pas ; si vous considérez comme un mot le Harr ou le Gruuu que pousse langoureusement notre client, et bien effectivement la liste peut être longue. Mais



bon, passons. Là où l'affaire se corse, c'est lorsque votre personnage parle, l'intonation de sa voix change suivant ce qu'il découvre : si par exemple, il trouve un passage secret il dira : «it's incredible» d'un air surpris. Ah, ces anglais, ils ont vraiment le sens de l'humour. Quant à moi je retourne me coucher !

STEPHANE



AVIS

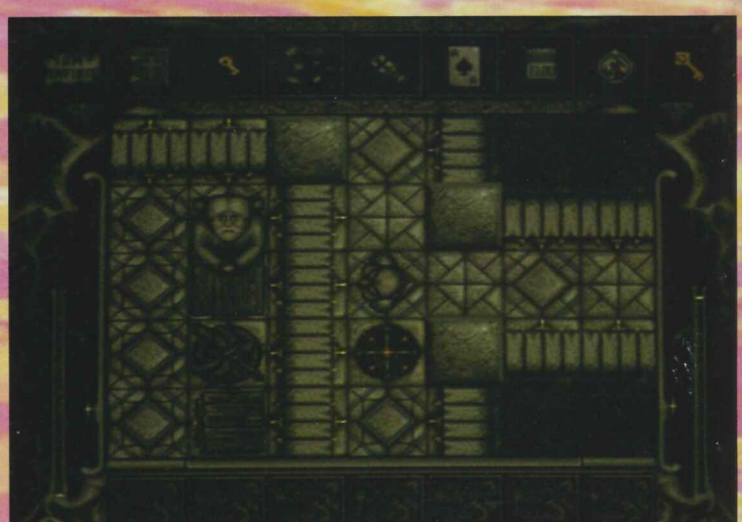
Chers lecteurs, excusez Stéphane, qui dans un moment de colère a abusivement contre-apprécié ce soft : je venais juste de lui infliger une raclée à PINBALL ILLUSIONS, sa nana n'avait pas voulu céder à ses fantasmes et par dessus tout, il parle aussi bien l'anglais qu'une vache espagnole (tiens ben d'ailleurs il est d'origine espagnole !). C'est pourquoi je ne serait pas aussi intransigeant que lui avec ce nouvel épisode de VALHALLA, d'une saga que j'apprécie personnellement. On prend un malin plaisir à écouter son personnage et comme c'est en anglais, ben ça entraîne à la compréhension.

IMRE

COMBINES

- Pour traverser la rivière de feu en début de tableau, vous devez découvrir sous une dalle la potion de survie. Vous la buvez et traversez le passage.
- L'oracle vous demandera de lui apporter un peu de chance. Quoi de plus chanceux qu'un trèfle à quatre feuilles. Mais avant d'opérer buvez la potion de force.
- Pour trouvez l'escargot, mettez la boussole sur la tombe de Gambler, puis dirigez-vous vers la carte (à coté de l'endroit où vous avez trouvé le trèfle) et posez la boussole. Vous récupérerez le St Christopher.

DANS LE MEME GENRE
HEIMDALL II
DREAM WEB



TEST AMIGA

ocean

BEAT'M OLLE	
6 Disks	1 Mo mini
NON	-
JOYSTICK	2 Joueurs
AVRIL	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	A EVITER
A500 / A500+ / A600 / A2000	
A3000 / A1200 / A4000 / CD-32	

GRAPHISME	28
ANIMATION	75
MUSIQUE	06
BRUITAGE	32
PRISE EN MAIN	29
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	20

MANIABILITE	00
SENSATION	00

AMIGA CONCEPT 30%

SHAQ FU



Au fond de la classe Amiga, Street Fighter en imposait à chacun de sa superbe médiocrité. Mais c'était sans compter sur Shaq fu. Et le petit Street compris dès le premier regard que son tître de cancre en chef des beat' allait être remis en jeu.

Il avait vu juste. SHAQ FU est la plus pourrave adaptation qui soit d'un des plus craignos défonc' them-up de la saison. Sur SuperNes, les warriors étaient déjà nanoscropiques, mais bénéficiaient d'anims irréprochables ; là, c'est tout l'écran qui est atteint de nanite aigue, et le mouvement des persos a même laissé dans la conversion quelques étapes d'animation. Ainsi, la fenêtre de jeu n'excède pas la moitié du moniteur, et les déplacements ont perdu en fluidité ce qu'ils n'ont pas gagné en célérité. Personne n'y trouve son compte, et sûrement pas le joueur, qui doit manier, dans un écran ridicule, de minuscules lambins. Tiens, c'est ça, ce soft est riduscule. Les couleurs sont rares et ternes, les bruitages quelconques, les combats lymphatiques, la joystichabilité nazos ; et ne prendront leur panard que certains PCistes qui trouveront encore matière à dauber l'Amiga. Malgré la noirceur du tableau, j'ai pour devoir de vous informer de l'entière teneur du jeu. Alors pour les fans de son basketeur vedette, ou les inconditionnels de beat'em-up qui n'en laissent passer aucun, j'ouvre ici la séquence objective du test.

SHAQ rassemble 10 combattants, plus ou moins humains, mais toujours aussi petiots (hhhmmmmm...pas très objectif). Vous pouvez vous défouler selon 2 modes : duel ou championnat. Le premier vous laissera le choix de votre bastonneur, et vous pourrez même vous expliquer entre potes. Le second vous met dans la peau de Shaq, et, dans ses baskets (putain, j'suis vraiment un drôle de naze), vous devrez affronter tous les concurrents, dans des décors à chaque fois différents... mais toujours aussi moches. Bon, j'arrête pour la tranche objective, parce que que c'est plutôt laborieux.



RIEN DU TOUT

GOOD & BOF

TOUT DU RIEN



Tous minuscules les personnages, y'a de l'abus !

AVIS



Moi qui me faisait tout un film de la version Amiga de SHAQ FU, et bien je peux dire que je suis déçu, pas de couleurs, pas de musique, et la taille de l'écran de jeu, je ne vous en parle même pas... Les gars de chez Ocean ne se sont vraiment pas foulés pour nous sortir cette daube infâme, et là je peux vous dire que je pèse mes mots ! Si au moins il y avait eu une intro, même petite, mais rien, non rien, ne rattrape ce «truc», si vous voulez vraiment mon avis (ce qui est le cas je crois ?), je préfère nettement IK+.

CHRISTIAN

Tout est minus dans SHAQ FU, des personnages, en passant par la fenêtre de jeu ou l'eventail de frappes à votre (in-)disposition, et jusqu'à la jouabilité ; rien n'a été oublié. Et pour faire tenir ce jeu malingre, il a fallu 6 disquettes ?! Eh les mecs, arrêtez de boire, de fumer, de troncher, ou je ne sais trop quoi, ça vous réussit pas. Tant de bits pour une si petite morve de tantouze, y'a vraiment gourrance.

FREDERIC

VOUS ETES OBLIGE DE LIRE CE QUI SUIT !

A la fin de ce test, vous pourrez enfin vous autoriser à tourner la page, et on aurait d'ailleurs pu vous torturer à rester lire un bon moment ce texte en ralongeant la sauce, en ecrivant pour ne rien dire comme ce que je fais là... Allez, j'vais être sympa, j'abrège, vous allez enfin pouvoir découvrir la pin-up du trimestre sous son dernier angle ...



TEST AMIGA

Crysta

JEU DE ROLES			
3 Disks	1 Mo		
INSTALLABLE	2,3 Mo		
SOURIS	1 Joueur		
DISPO	ANG		
SAUVEGARDE	NON		
CHARGEMENT	MOYEN		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	85
ANIMATION	79
MUSIQUE	63
BRUITAGE	42
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	72
DUREE DE VIE	80

AMBIANCE	65
ORIGINALITE	60

AMIGA CONCEPT 82%

COMBINES

- N'oubliez pas de redonner quelques forces à vos combattants par le biais de victuailles.
- Visitez bien tous les couloirs, même les plus anodins (genre culs de sac), vous y découvrirez peut être des objets forts utiles.
- Ne vous mettez pas à hurler si vous avez peur!
- Installez bien le jeu dans le bon répertoire, il risque sinon de vous manquer de la mémoire.
- Allez chercher du pain, vous n'en avez plus.

DANS LE MEME GENRE
DUNGEON MASTER
BLACK CRYPT



Tiens en voilà une nouvelle qu'elle est bonne, un jeu de rôle arrive ce mois-ci sur nos machines. CRYSTAL DRAGON, concocté par les gens de chez BLACK LEGEND, est prévu sur tous standards et installable sur disque dur. Aprés ce petit encart technique, tentons maintenant, si vous le voulez bien, de découvrir l'objet de toute les convoitises, la base, la souche, j'ai nommé le scénario.

LE SCENAR'

Proche par la trame de CRYSTALS OF ARBOREA dont les plus anciens afficionados des jeux de rôles doivent se souvenir, l'histoire débute sur une guerre intestine mais néanmoins sans pitié, entre plusieurs sorciers combattant à grand renfort de maléfices et de pouvoir magique, pour prendre possession d'un objet, en l'occurence ici d'un crystal, qui offre à son propriétaire ni plus ni moins le pouvoir absolu (plutôt sympa le caillou !). Le probléme est que le crystal se trouve dans une caverne sous l'étroite surveillance d'un gigantesque dragon, plutôt du genre récalcitrant à l'idée de voir le premier uluberlu s'en saisir. Pourtant, un beau jour, un sorcier, ARIATH, désirant devenir calife à la place du calife (euh ! je m'égare, désolé) alla combatre le dragon pour ce saisir du crystal, térassa ce dernier mais hélas pour lui ne put se saisir du crystal, protégé également par une barrière apparement aussi invisible qu'invulnérable. Le sorcier décida donc de construire autour de cette caverne son chateau gardé et protégé jalousement par des créatures viles et maléfiques, et bien entendu comme vous commencez à vous en douter, vous incarnerez une fois de plus (décidement les éditeurs ont du se passer le mot c'est encore à vous qu'incombe cette périlleuse mission), le valeureux personnage qui arrachera le crystal des mains (avec brio ! avec qui ?) du maléfique



ARIATH, afin de ramener la paix sur la terre.

A VOUS DE JOUER

Pour parvenir au bout de votre quête, vous pourrez par le biais du jeu, endosser l'habit de différents personnages aux caractéristiques variées (comme d'habitude du vieux sorcier en passant par le ténébreux guerrier), et avec bien sûr un capital départ différent, et même en



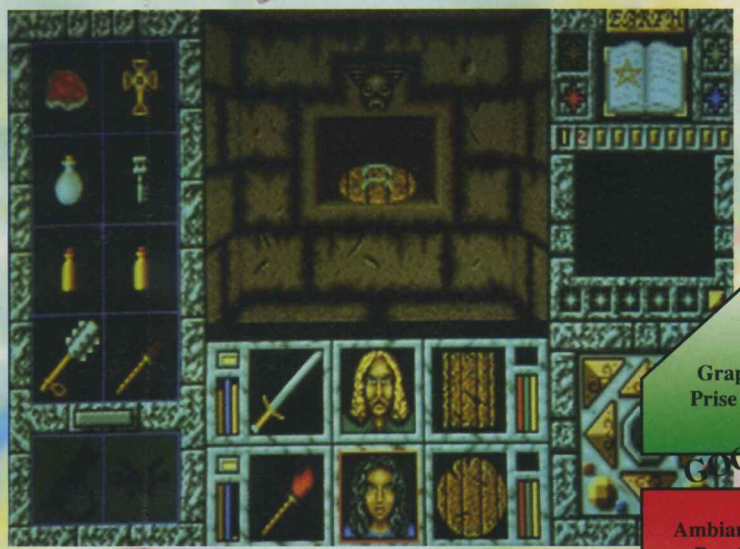


AVIS

Ce jeu fera le malheur des neurasthéniques qui à force de déambulations dans des couloirs tristes et monotones expérimenteront le glissement progressif vers le suicide. Ainsi, les graphismes sont-ils inéxorablement mornes. Les rares bruitages renforcent la pauvreté de l'ambiance sonore et l'impression de vide qui imprègne le logiciel. Les ennemis bénéficient d'une animation limitée à sa plus simple expression : quelques étapes qui n'emportent pas la conviction du joueur. L'ergonomie de l'interface se révèle plutôt crispante. Si les déprimés n'ont pas intérêt à se plonger dans l'aventure, les gens heureux ont d'autres chats à fouetter que de s'investir dans ce jeu. Seuls les afficionados inconditionnels de Dungeon Master qui n'ont pas le courage de vaincre à nouveau ses labyrinthes, apprécieront l'ampleur et la difficulté de cette aventure conventionnelle.

FABRICE

Crystal Dragon





Graphismes.
Prise en main.

GFOD & BOF

Ambiance sonore.
Pas de réelles innovations.

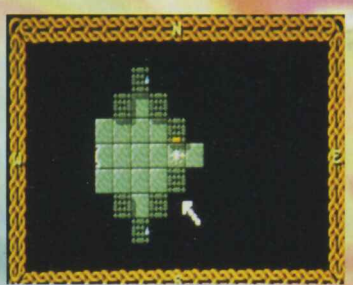
créer une multitude d'autres grâce au générateur de personnages si ceux qui vous sont présentés ne vous plaisent guère (que vous êtes difficile, mon Dieu !).
Une fois ce difficile choix effectué, votre aventure débute, enfin, au pied de la montagne, lieu de résidence du sorcier.

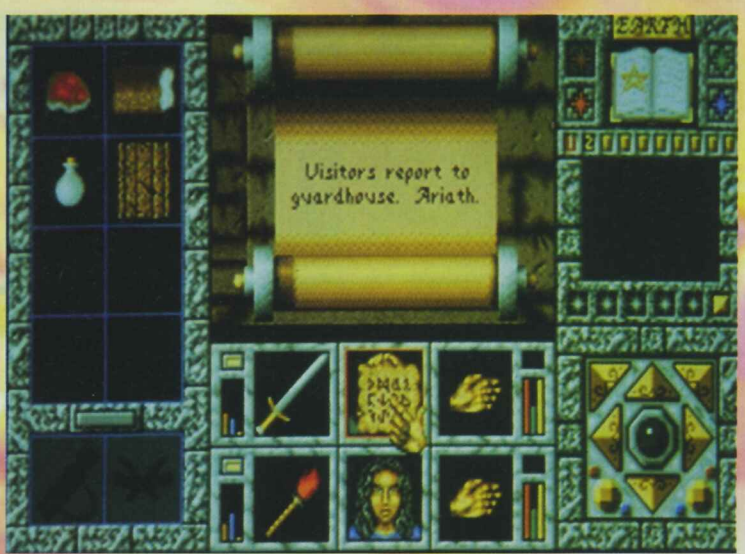
KOMENCAIFICHU?

Voila maintenant la question qui vous brûle les lèvres, qui hante vos pires cauchemars et qui ammènera ou non à la décision d'achat c'est bien sûr le komencai fichu. Du point de vue matériel, la technique utilisée est une 3D Bitmap relativement rapide et fine sur 1200, et plutôt bien colorée ce qui est assez rare pour être souligné pour ce genre de jeux, dans lesquels les programmeurs préferent mettre souvent le paquet, passez moi l'expression, sur la rapidité du soft au détriment des couleurs (excusez ce petit instant d'énervement qui espérons-le sera tenu pour dit et fera peut être avancer le schmilblick). Mais là où le bas blesse, c'est l'inexistence de l'ambiance sonore, celle du genre à vous faire transpirer de peur à grosses gouttes des heures durant, et à vous faire hurler à la mort tel un damné, comme sait si bien le faire ISHAR 3. Car à part la musique de l'intro, on ne craindra pas de déranger les voisins avec ler bruitages du soft, ce qui, hélas, nuit assez gravement à l'ambiance générale du jeu . Pour définir l'ergonomie d'ensemble on peut dire qu'elle se situe dans la moyenne acceptable que l'on est en droit d'attendre des jeux de rôles actuels : simple et efficace mais pas révolutionnaire.
Le monde que vous devrez parcourir (essentiellement des corridors en fait !) tout au long de votre mission est assez vaste et émaillé de petites énigmes que vous devrez découvrir pour avancer.
A y bien réfléchir, on peut dire que ce jeu se situe dans la fourchette acceptable des jeux de rôles présentés sur le marché, qu'il possède des atouts (comme ses graphismes colorés et son scénario) et qu'il pourra séduire les amateurs du genre qui apprécient passer des nuits entières, la main collée à la souris, à déambulez à travers de sombres couloirs ; seulement si ces derniers ne sont pas trop regardant sur la pauvreté sonore, ce qui nuit beaucoup trop selon moi à l'ambiance qui doit se dégager de ce genre de jeu. Un jeu que je conseille donc aux fans du mîme Marceau et aux utilisateurs d'ANTIOPE. Bonjour chez vous!

DIDIER







AVIS



Dans la série des jeux de rôles sur Amiga, il y a les bons, les moins bons et même les mauvais (si si, il y en a aussi !). CRYSTAL DRAGON est plutôt à classer dans la première catégorie. Quelques défauts sont tout de même à déplorer comme par exemple cette «saleté» d'intro qu'on est obligé de se retaper à chaque fois qu'on veut commencer une nouvelle partie, ou le choix du nombre de personnages, limités à deux ! Par contre, je dois féliciter Black Legend pour leur interface de commandes, idéale pour les débutants dans ce genre de jeux (dont je fais partie... les JDR c'est pas mon trip). Les graphismes sont jolis et les décors ressemblent presque à de la 3D mappée ; l'ambiance sonore, il n'y en a pas, ou presque, comme ça pas de jaloux (entre ceux qui aiment et ceux qui n'aiment pas). CRYSTAL DRAGON est peut être le jeu qui va me faire aimer les jeux de rôles...

CHRISTIAN

TEST AMIGA

Virgin

SIMULATION	
3 Disks	1 Mo
INSTALLABLE	2 Mo
Clavir - Joystick	1 Joueur
DISPONIBLE	FRA
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	80
MUSIQUE	63
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	78
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	88

MANIABILITE	86
REALISME	83

AMIGA CONCEPT 80%

COMBINES

- Quand vous avez un ennemi à 6 heures, ne cherchez pas , c'est qu'il est juste derrière vous : vous avez intérêt à magner vot' derche.
- Si vous n'avez qu'une faible configuration (500), diminuez les niveaux de détails et les couleurs : la maniabilité prime avant tout.
- Ménagez vos munitions : cela ne sert à rien de tirer à tout bout de champs sur l'adversaire trop éloigné, une fois vos munitions épuisées vous risquez de vous retrouver tout bête ;

DANS LE MEME GENRE
CAP
WINGS



Alors que TFX est toujours, et peut-être à jamais, dans les starting-blocks, OVERLORD atterrit sur tous les Amiga. Ce vol autour d'un nid de coucous mérite-t-il un comité d'accueil ?

OVER



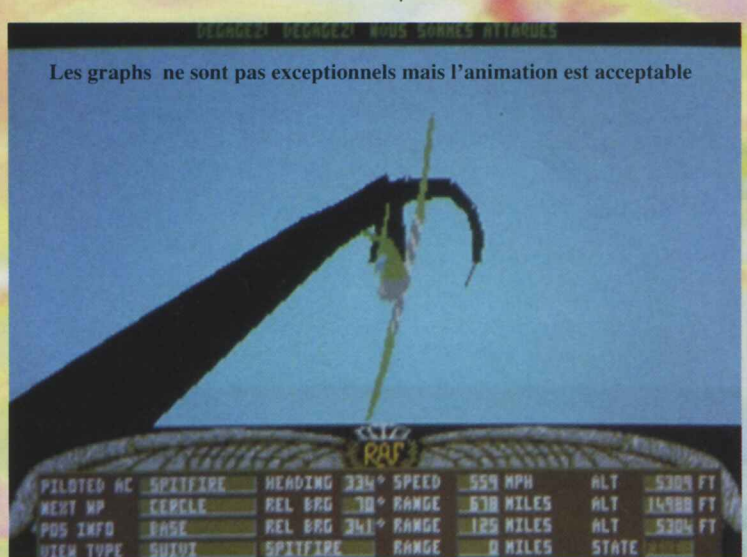
Un menu-options de toute beauté

Eh oui, le vide amigaien en matière de simulateurs inclinerait à prendre tout nouveau jeu de ce genre pour une victoire, dès l'instant où la réalisation est potable. Mais c'est oublier que lorsqu'un soft est conçu pour fonctionner sur toute la gamme Amiga, ceci tire forcément son développement vers le bas. Ce n'est pas, en effet, jeter la pierre sur le 500 que de dire qu'il n'est plus à même de rivaliser avec l'actualité hardware. Et en terme de calcul 3D, il ne peut certainement plus offrir la puissance nécessaire à la complexité et à la rapidité déployées sur d'autres bécanes. Le 1200 est encore dans la course, mais il est tellement sous-exploité par les coders qu'il a l'air de tirer la langue. OVERLORD a été programmé sur 500, et s'il est compatible avec la génération AGA, c'est à moindre frais ; il ne tirera en rien parti des améliorations graphiques propres à celle-ci, et l'on devra se contenter d'une simple accélération de l'affichage. Ainsi la 3D pleine se présente en 16 ou 32 couleurs, avec plus ou moins de détails géométriques ou géographiques. Un panneau d'options vous laissera le soin de configurer la qualité tridimensionnelle selon les performances de votre ordinateur.



J'SAIS PLUS POURQUOI J'VOULAIS FOURRER UN INTERTITRE... AH SI, C'ETAIT POUR AERER LE TEXTE.

La 3D face pleine de rien (vous bilez pas, y'a quand même la couleur) s'avère tout juste acceptable, même si l'on aurait désiré retrouver la même prestance volante que celle de COMBAT AIR PATROL ou ce bon vioc INTERCEPTOR. L'éditeur rétorquerais qu'OVERLORD met en scène des chasseurs de la dernière guerre mondiale, et non des jets supersoniques ; pourtant, toutes proportions gardées, l'animation de ces deux références reste d'une meilleure précision. Enfin, ce bémol est assez bien éclipsé par la diversité des vues, objectives ou subjectives ou disponibles en plein vol. Vous pourrez voir planer votre Corsaire, ainsi que les autres zings, sous tous les angles utiles, et 2 perspectives de l'intérieur du cockpit mettent



Les graphs ne sont pas exceptionnels mais l'animation est acceptable

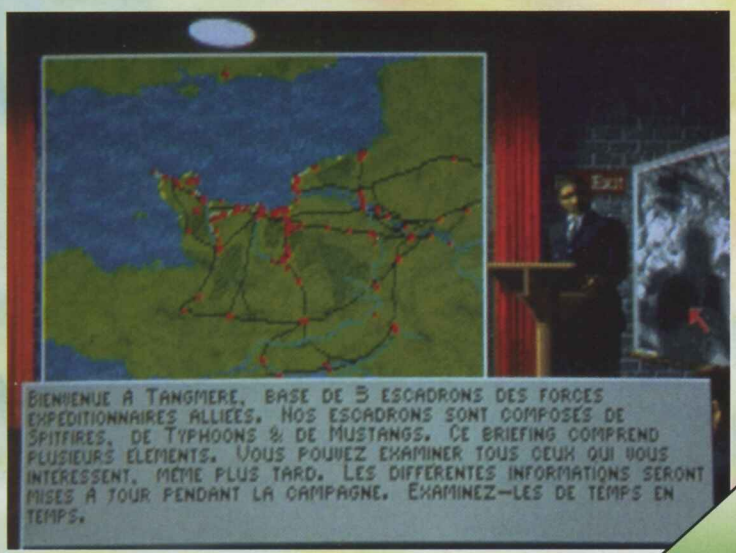


AVIS

Vous devez piloter un Spitfire à une altitude de 15 mille pieds au dessus de Rouen. Vous rencontrerez deux bombardiers he111 escortés. Leur escorte sera composée de deux chasseurs. Telle sera l'une de vos missions à accomplir, ce 2 avril 44, qui se fera bien entendu à vos risques et périls. OVERLORD nous offre une panoplie d'options telles que le choix de la qualité de votre moteur, du carburant ou encore le type de votre mission et la vulnérabilité du pilote. Les graphismes sont splendides et admirablement bien réalisés. Malgré ces bons points, l'animation reste tout juste acceptable du fait de la lenteur des mouvements de l'avion. Enfin, cet handicape est caduque pour les Amiga 1200 upgradés avec de la Fast RAM. Un jeu bien réalisé dans l'ensemble, quoi !

SEVERINE

RLORD





soit l'accent sur le combat (visuel le plus dégagé) soit sur la navigation (instruments de bords visibles en totalité). Le pilotage peut aussi être paramétré, et si son aspect technique ne vous branche pas des masses, il vous suffira par exemple de choisir de démarrer la mission déjà en vol ; vous n'aurez alors à subir aucun décollage. Le menu de contrôle permet encore d'autres règlages afin de configurer le jeu à votre goût, tels que le choix d'un moteur plus puissant, d'une présence ennemie plus importante, de l'invincibilité de votre engin ou encore d'une charge de munitions infinie...

MES INTERTITRES N'ONT DECIDEMENT AUCUN SENS.

Des images assez soignées représentent chaque quartier de votre base d'envol. Celle-ci est vue du dessus, et cliquer sur les principaux batiments donne accès à toutes vos actions terrestres, avant le feu aérien. Vous pourrez de la sorte aller visionner vos résultats et ceux de tous vos compatriotes de pilotes à la cafeteria, assister au briefing à la salle du même nom, lire votre carnet de bord au sein de votre chambre, choper les dernières infos et prévenir de votre décollage à la tour de contrôle, et enfin vous adonner chez le général à de foutrales occupations S-M.

Cette interface acquiert toute sa commodité lorsque le soft est installé sur le disque dur ; Overlord a beau ne tenir que sur 3 disquettes, lors de cette phase au sol, les changements sont assez fréquents pour être agaçants. Deux lecteurs floppy feront aussi l'affaire.

Le maniement de votre coucou est aisé, et bombarder les cibles terrestres devient aussi fastoche que dans «les têtes brûlées». Par contre, canarder les chantmé zavions est une autre paire de manches, et vous comprendrez franchement ce que c'est que de se prendre un vrai Zero dans la gueule. Ouais, justement il faut que je la ferme, si j'veux encore avoir la place de conclure. Attention, roulements de tambours... et conclusion solennelle et académique (vous savez, comme dans certains mags).

Des missions éclectiques alliées à une facture des plus respectables font d'Overlord un jeu bonnard, qui saura sûrement durcir le manche des amigaistes fous du vol lent mais convaincant.

FREDERIC

Foisonnement optionnel.

GOOD & BOF

Ne brille d'aucun éclat particulier.

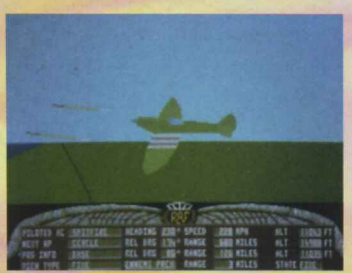


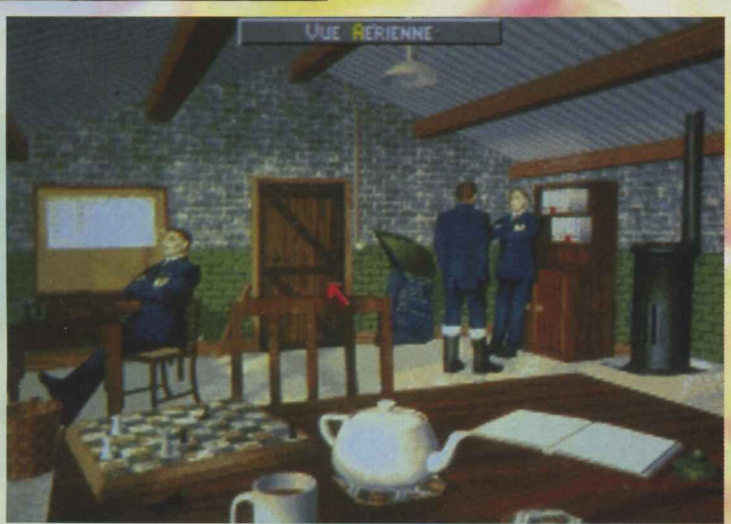
AVIS

On attendait depuis longtemps un simulateur de vol bien jouable, pas forcément exceptionnel au niveau graphique mais qui puisse nous tenir en haleine durant quelques nuits blanches... Quelque chose dans le genre de F18 INTERCEPTOR. En attendant TFX (...), qui lui, joue sur un autre créneau, OVERLORD va permettre à chacun de prendre son pied, ou si vous préférez votre manche à balai. Les graphs sont effectivement moyens, à la limite de l'acceptable, mais ça permet à l'animation de suivre. Bon, on atteint pas les 25 images/seconde sur 500 (faut pas rêver, ça n'arrivera jamais), mais sur un 1200 avec de la fast, c'est pour une fois appréciable. Une ambiance de seconde guerre mondiale bien retranscrite qui vous permettra d'apprécier les missions sans originalité flagrante mais si vous avez aimé WINGS il y a quelques années, OVERLORD a des côtés qui ne vous déplairont pas.

IMRE

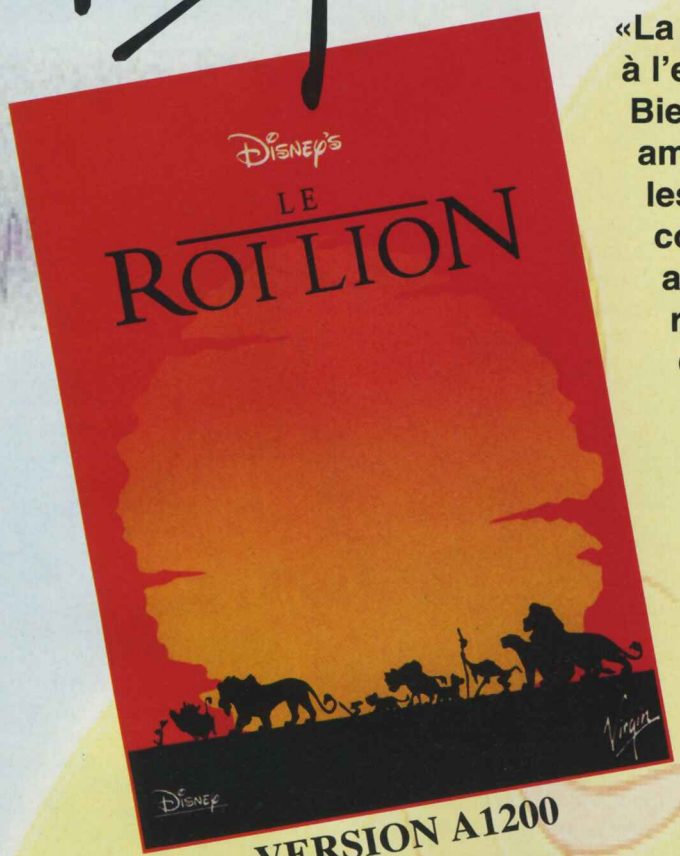








Virgin FAIT L

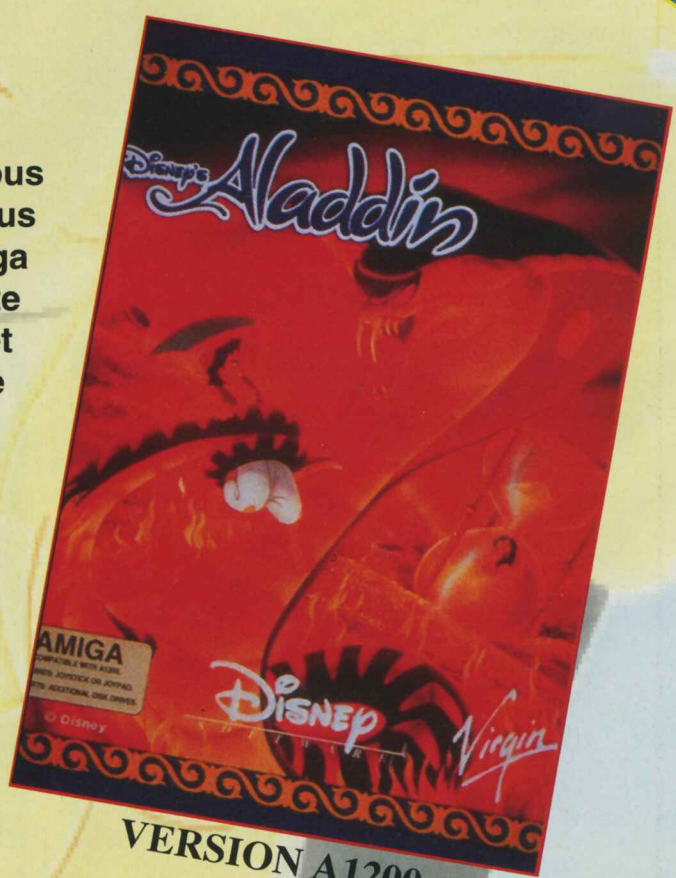


VERSION A1200

«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
259

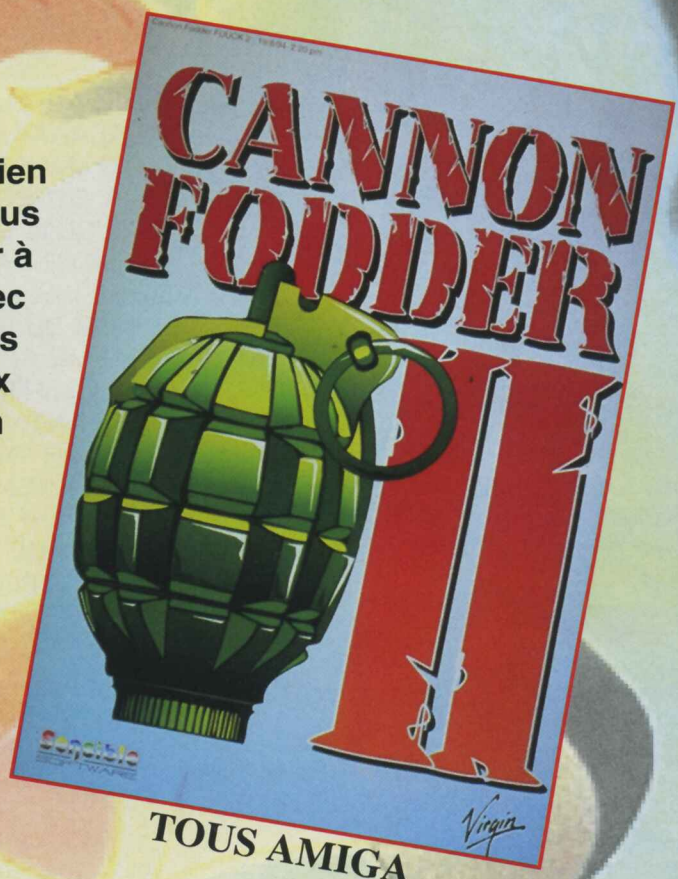
«Virgin ne s'est pas fichu de nous en éditant certainement le plus beau jeu de plateaux de l'Amiga (...). Cette version a gardé toute la souplesse, la finesse et pétulance qui caractérisaient le soft Megadrive (...). L'ensemble fait que l'on se pique décidément au jeu et que l'on tombe, sans coup férir,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



VERSION A1200

E FORCING !!

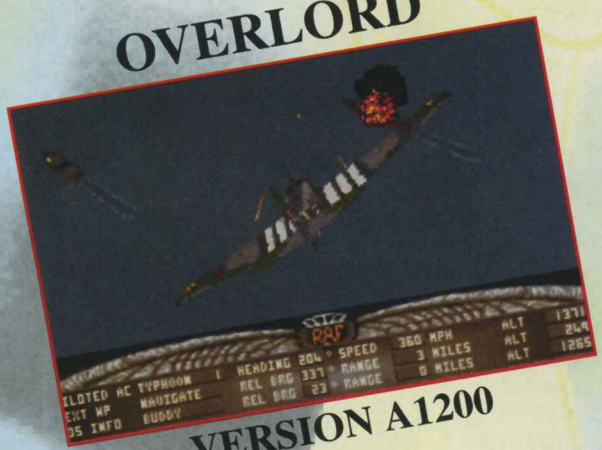
«CANNON FODDER 2 est aussi bien réussi que le premier volet et nous apporte toujours autant de plaisir à y jouer sans cesse, et ceci, avec de nouvelles missions prenantes et délirantes (...). Les nouveaux décors sont originaux et très bien réalisés graphiquement (...). La difficulté est bien plus accrue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



TOUS AMIGA

CIEL :
Frs.
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 A1200

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

Virgin

AVENTURE / SIMULATION			
8 Disks	A1200 + DD		
INSTALLABLE	15 Mo		
Souris et Clavier	1 Joueur		
DISPONIBLE	FRA		
SAUVEGARDE	OUI		
CHARGEMENT	Excellent		
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	88
ANIMATION	69
MUSIQUE	75
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	95
AMBIANCE	92
ORIGINALITE	87

AMIGA CONCEPT 92%

COMBINES

- N'oubliez surtout pas de sauvegarder votre partie dès que vous avez enfin réussi une mission ou même de détruire un vaisseau klingon. Ca ne mange pas de pain et comme de vos résultats dépend la progression de votre équipage...
- Soyez toujours très diplomate avec les indigènes lorsque vous entamer une conversation avec eux !
- Pendant les combats, utilisez au maximum Scotty pour réparer en cours de combat les points névralgiques de votre vaisseau.

DANS LE MEME GENRE
BENEATH A STEEL SKY
BLOODNET



LALA LALA-LALAAAAA... COMMENT CA QU'EST-CE QU'IL RACONTE ! ALLER, VOUS ALLEZ DEVINER LE NOM DU GENERIQUE QUE JE FREDONNE QUAND MEME ! NON ? POURTANT ON M'A TOUJOURS DIT QUE JE CHANTAIS BIEN... BEN, C'ETAIT L'AIR DE STAR TREK. MAINTENANT IL ME RESTE PLUS QU'A ME FOUTRE UNE BALLE DANS LA TETE, VU QUE JE NE SUIS PAS DIGNE D'ETRE UN TREKKY (ndlr : ça nous arrangerait que tu finisses ton test d'abord !!)

AHHH, voilà l'arlésienne d'INTERPLAY. On l'aura attendu celui-là !! Entre la version anglaise (certains d'entre vous ont peut-être craqué pour la version shakespirienne entre temps) et la version française, il s'est écoulé pas loin d'un an (remarquez j'en connais qui tardent encore plus, n'est-ce pas M. Océan ?). Ce qui compte, c'est qu'il est enfin devant moi, sur mon bureau, dans mon DD (bientôt dans les quelques bonnes drogueries AMIGA survivantes).

KIRK A L'ENTERPRISE, KIRK A L'ENTERPRISE !

Des jeux d'aventure sur AMIGA ça ne court pas les secteurs et les blocs de disquettes. Pourtant, c'est pas faute d'avoir réclamé à qui voulait l'entendre que les Amigaïstes en voulaient à en faire péter leurs panses. A l'époque où j'avais acheté mon 1200, on m'avait assuré qu'il était largement assez puissant pour faire des jeux d'aventure largement plus jolis que ce qui se faisait chez la concurrence d'antan (sur PC plus exactement). En fait, on attend toujours les versions spécifiques à notre bécane, les jeux Sierra, Lucasart... Alors quand on en voit arriver un, on débarque tous sur le pont. Et oui STAR TREK, c'est du pur 1200, fait rien que pour nous (dommage pour les autres) et pire encore (c'est mieux d'après moi) obligatoirement installable sur Disque Dur. Ca fera rager ceux qui n'ont pas encore investi dedans, mais en attendant c'est comme ça que la gamme AMIGA évoluera.







AVIS

Indéniablement, c'est une bonne aventure sur 1200, et ça fait toujours plaisir de retrouver ces danseuses en collant de l'Entreprise. Mais certaines fêlures viennent baisser la cote du jeu, en nous montrant avec flagrance que sa conception n'a pas bénéficié de tout le soin nécessaire. Cela va de la plus petite incommodité, telle que le pointeur de la souris qui répond bien trop lentement aux sollicitations, à la faiblesse la plus pénalisante, comme la lenteur de la 3D mappée lors des scène de combats spatiaux. Tout ceci révèle, en tous cas, un sale défaut d'optimisation du programme pour l'Amiga, et l'on flaire, à plein nez, la transcription facile de la version PC. Sur un 1200 accéléré (un peu de fast RAM suffit) ou un 4000, le soft est déjà bien meilleur, car la vélocité est alors sensiblement accrue. On est cependant en droit d'attendre de bien supérieures réalisations de la part de l'AGA. Visez l'actualité de la scène Démo pour vous en convaincre.

FREDERIC

AGA ? JUSQU'OU IRA LA BIZARRERIE HUMAINE (DIXIT M.SPOCK)

Après 30mn d'installation, le jeu se lance pour le plus grand plaisir du fana de la série que je suis. Rien qu'avec la musique du jeu on retombe dans la grande époque des séries cultes. On ne peut pas dire que la présentation soit véritablement réussie, l'Enterprise est



vu sous différents angles, mais il y a un petit quelque chose qui se passe. c'est vrai que la 3D bitmap est même plutôt moche, ça pixelise énormément, mais bon on ne peut pas dire non plus que la série était spécialement bien conçue au niveau des effets spéciaux (un petit peu mieux que ceux de COSMOS 99, quand même). Et puis alors dès les premières minutes de jeu, on tombe véritablement sous le charme, sauf si le mot «STAR TREK» ou «jeu d'aventure» déclenche en vous des irruptions purulentes, là il n'y aura pas grand chose à faire pour vous à part éviter de l'acheter. Vous retrouvez vraiment l'univers trekkien, avec les méchants klingons que vous affronterez dans des terribles combats à la Wing Commander, et toutes les phases d'exploration qui ont fait la réputation de la série avec ses mondes totalement délirants.



vous donnera des ordres de mission (aller aider telle colonie dans tel système solaire) mais pour les accomplir vous devrez auparavant tenter une approche de la planète. Comme tout est bien prévu, la plupart du temps, là où on vous enverra ce sera en plein territoire ennemi. Vous avez intérêt alors à vite déclencher vos boucliers et à armer vos canons à photons parce que ça ne rigole pas. Si l'ambiance du combat est bien rendue, vous devez donner des ordres à votre équipage le plus vite possible par l'intermédiaire du clavier, tout en pilotant l'Enterprise, c'est vraiment dommage que l'animation soit aussi lente. Pas la peine d'ailleurs d'avoir l'idée saugrenue de tout mettre en plein écran parce que là vous perdrez carrément tout l'intérêt du jeu. Et c'est d'ailleurs bien là le seul reproche majeur : l'animation, mais ce n'est pas un paramètre prépondérant dans ce type de logiciels. Déconseillé aux débutants du genre, STAR TREK saura captiver les adeptes et les curieux, de la même manière que CAPITAINE BLOOD nous a inspiré en son temps.

IMRE





sation de ne plus savoir comment faire pour prendre en main le docteur. Hop un clic sur l'icône «utiliser», un autre sur l'inventaire et un dernier sur la trousse à pharmacie, le tour est joué c'est le Doc qui se déplace. Pour tous les fanas du jeu d'aventure, c'est vraiment celui-là qu'il faut acheter, de toutes manières vous n'avez pas vraiment le choix !

FABIEN

Une aventure très originale. L'ambiance très STAR TREK.

GOOD & BOF

Une anim' qui laisse à désirer.

2 JEUX EN 1

Si l'histoire est en un seul bloc (au départ une simple mission scientifique), le jeu lui se déroule en deux phases totalement distinctes. Votre boss







proche qu'on peut réellement faire à ce jeu mais même dans la phase aventure (beaucoup plus importante) tous les personnages se mettent au ralenti dès qu'il y en a deux ou trois qui ont eu l'idée de bouger en même temps. Vraiment dommage ! Tout le reste est une vraie réussite, les énigmes restent fidèles à celles de la série, les graph' sont extrêmement fins dans une fenêtre de taille honorable et les sons sont véritablement géniaux (les pshhii des portes, les gzziii des phasers... tout y est !!). Le meilleur de tout c'est que vous ne jouez pas simplement le Cpt Kirk mais aussi Spock et Mc Coy. L'interface en plus a été tellement bien pensée que vous n'avez pas la désagréable sen-





AVIS



Toute l'ambiance du film retrouvée. Le logiciel retranscrit parfaitement le contexte, j'en ai les oreilles qui s'allongent progressivement. STAR TREK 25ème anniversaire entre dans les anales des jeux Amiga pour deux raisons : la première parce que c'est le premier du nom qui ne s'utilise que par l'intermédiaire du disque dur, et c'est à mon sens un très bon point (pour l'Amiga en tout cas), la seconde c'est que le logiciel détient le palmarès d'encombrement avec 9 Mo de place requis sur DD, et là c'est pas forcément un bon point. Les graphismes sont eux aussi fidèles avec une beauté particulière. Seul reproche majeur : l'animation, mais ce n'est pas un paramètre prépondérant dans ce type de logiciels. Déconseillé aux débutants du genre, STAR TREK saura captiver les adeptes et les curieux, de la même manière que CAPITAINE BLOOD nous a inspiré en son temps.

IMRE

TEST CD-32

DRAGONSTONE

CORE DESIGN LIMITED

AVENTURE / ACTION	
1 CD	-
NON-INSTALLABLE	
JOYPAD	1 Joueur
MARS	FRA
SAUVEGARDE	CODES
CHARGEMENT	BON

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	27
ANIMATION	38
MUSIQUE	35
BRUITAGE	27
PRISE EN MAIN	62
DIFFICULTE	55
DUREE DE VIE	68
AMBIANCE	33
MANIABILITE	42

AMIGA CONCEPT 42%

COMBINES

- La feuille que la vieille dame vous demande se trouve en détruisant une plante lanceuse de feu près de la rivière.
- Parlez avec le vieil homme dans la taverne, il vous donnera, par la suite, une clé. «Examinez-le» pour lui prendre son ouvre-bouteilles.
- Donnez au bûcheron la boisson que la vieille dame vous a offerte. En récompense celui-ci vous ouvrira un passage secret.
- On peut trouver un passage secret en jetant un sceau d'eau sur la cheminée.

DANS LE MEME GENRE
HEIMDALL
ROBIN HOOD



Il existe des jeux qui peuvent vous laisser complètement coi ; soit par leur beauté, soit par leur médiocrité. Dans la série «j'me casse pas trop la tête pour un max de bénef», la version CD32 de DRAGONSTONE en est le prototype type (on nage en plein dans le médiocre, autant faire, nous aussi, médiocre et lourd). Une chose est claire, CORE DESIGN n'a pas épargné le calvaire des «CDtrente-deuxistes».

Dans ce jeu, a part le scénario qui garde une once d'intérêt, pour



le reste, tout est à jeter au composteur. Rien, mais alors rien ne peut sauver ce jeu du naufrage. Peut-être me direz-vous que la version AGA ne méritait pas la note flatteuse qu'elle a réussi à obtenir. Oui mais voilà, nous ne comptions pas sur l'acharnement purement ridicule de CORE DESIGN à tenter de nous sortir une version bâclée de ce ZELDA version C64. Cette fois-ci nous ne pouvons laisser passer ça ! Il faut agir, camarades... Manifestons... (c'est le climat social actuel qui me pousse à sortir des invraisemblances pareilles).

RETOUR VERS LE PASSE

Avec DRAGONSTONE, vous ferez un bon de dix ans en arrière. Les graphismes et les couleurs sont indignes de figurer





dans un jeu, qui est lui-même indigne d'être dénominé comme tel. Ce truc ne vaut vraiment pas le détour. Vous perdrez votre temps en essayant d'aider un de vos deux personnages (homme



ou femme, vous choisissez) dans sa quête pour trouver les pierres du dragon, qui sauveront la Terre du chaos. Vous devez briller par votre intelligence ou votre chance, pour associer différents objets afin d'ouvrir quelques passages qui vous permettront d'avancer dans le truc (je maintiens ce que j'ai dénoncé précédemment). La honte devrait s'abattre sur les programmeurs qui n'ont même pas jugé bon de retranscrire tel quel les routines de la version AGA. C'est ainsi que l'on se rend compte que les bruitages de coups d'épée et de bagarres ont complètement disparu. Si vous voulez mon avis (dans le fond, vous vous en fichez mais je vous le donne quand même), avec le peu de mémoire qu'occupe cette version CD32, vous auriez eu la place d'enregistrer sur votre CD tout le collector de Charles Aznavour (quelle chance...). Que dire de plus pour ne pas trop enterrer ce truc... Ah oui, il buggue sans cesse. Dans l'absolu, c'est ce qui vous sauvera d'une mort certaine...

STEPHANE



Rien de très bon à se mettre sous la dent si ce n'est le CD.

GOOD & BOF

Plus de bruitage, c'est ce qui sauvait le jeu.

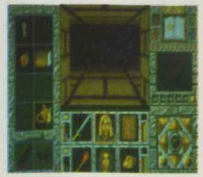


AVIS

Généralement je suis très friand des jeux CORE Design mais là, je dois avouer que j'ai été déçu ! Pourtant, l'idée n'était pas mauvaise mais ce semblant de ZELDA est loin d'arriver à la cheville de SKELETON KREW et une fois de plus, ce n'est qu'une pâle adaptation de la version Amiga : Les graphismes manquent foncièrement d'originalité et l'intérêt même du jeu en laissera plus d'un perplexe. Dommage, car la CD 32 est pauvre de jeux d'aventures, c'était l'occasion d'apporter un beau plus à la console... Enfin ! CORE Design nous avait habitué à bien mieux.

CHRISTIAN

COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	 SKELETON KREW	 Mortal Kombat 2	 OVERLORD	 SHAQ - FU	 Crystal Dragon	 DAL'X	 STAR TREK	 SUBWAR 2050
 IMRE	5 J'retourne sur Shadow Fighter.	8 Une bonne surprise.	8 Bonne réalisation.	3 Burq !	6 Trop conventionnel.	2 Allez plutôt voir dans le DP.	8 On se croirait dans le fim.	6 Quelle misère de retranscription
 FABIEN	P. 32	7 Décevant pour un second volet.	7 Les sensations retrouvées.	4 C'est une plaisanterie.	7 Ca manque d'ambiance.	2 Quelle BIdE !	P.50	6 Conversion difficile sur CD32.
 STEPHANE	4 C'est pas sérieux.	P.34	6 Moi et les simul' ...	2 NBA JAM SVP...	6 Moi et le JDR...	1 Jeux de mains, jeu de vilains !	7 JOYEUX ANNIVER SAIRE...	5 Pas vraiment adapté !
 FABRICE	6 Un intérêt squeletique.	8 Sang innovation flagrante.	7 Vol au dessus d'un nid de Lords	4 Shaquin Sa Fulie.	8 Toute la déontologie du JDR...	3 Interêt incommensurable.	8 Balades intergalactiques	6 Conversion noyée.
 DAMIEN	8 Manipulations peu évidentes.	6 CACA !	7 Réalisation correcte.	5 Ha, Ha, Ha !	8 A la dungeon master.	3 C'est une blague ?	8 Mes oreilles sont en train de pousser.	7 On attendait mieux sur CD32.
 GHILAIN	6 C'qu'il est con, oui !	6 Tombe mortellement à plat.	P.46	P.41	7 Dragons les christelles !	1 Que dalle à voir.	7 Star Pec.	P.39
	MOY = 5,8	MOY = 7,0	MOY = 7,0	MOY = 3,6	MOY = 7,0	MOY = 2,0	MOY = 7,6	MOY = 6,0

101 raisons d'aimer l'Amiga...



4000 — **Global Tools +++**
Compil' exceptionnelle d'utilitaires, la plus demandée.



3377 — **A1200 FixDisk --+**
5 utilitaires A1200, émulateur A500 en Kickstart 1.3, etc...



3935 — **Magic WB -++**
Collection d'icônes et background pour votre Workbench.



3953 — **X' AGA 1 --+**
Série d'images érotiques très osées en HAM-8....



4270 — **C-Tools V-6.0 -++**
L'une des meilleures compilations d'utilitaires...



4267 — **Scrabble +--**
Enfin un jeu de Scrabble en français. Superbe !



3339 — **Giddy +++**
L'un des plus beaux jeux de plateforme de l'Amiga...



3470 — **RSI DemoMaker 2 +++**
Logiciel permettant de réaliser soi-même ses démos...



4542 — **Relockick 1.42 --+**
Utiliser les logiciels A500 sur votre A1200... Excellent.



3544 — **X-Beat Pro V1.0 +++**
Enfin une bonne boîte à rythmes sur Amiga... Intuitif !



4322 — **Power Kameamea +++**
Splendide slide-show à la gloire de DragonBall Z...



4233 — **AudioMagic 6 --+**
Compilation des derniers utilitaires audio... Très bon.



3962 — **V-Morph 2.21 +++**
Dernière version de cet excellent logiciel de morphisme.



3451 — **Plotters +++**
Compilation de quatre utilitaires graphiques... Un must.



3308 — **Sys Utils --+**
Compilation de cinq utilitaires graphiques... pour A1200.



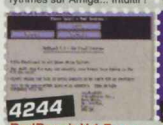
4365 — **Morgana 1 --+**
Images porno en jpeg, très hard. Interdit moins 18 ans.



4383 — **Real --+**
La démo qui a remporté le 1er prix de la Saturn 94 !!!



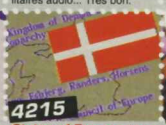
4274 — **Hight Stuff 1 --+**
Nombreuses scènes érotiques plutôt hard...



4244 — **RadBench V-1.7 +++**
Charge le Workbench en "résident" en RAM. Très utile.



4476 — **La Boîte à Outils --+**
Ensemble de docs illustrées pour vos utilitaires...



4215 — **States of Europe +++**
Mini-encyclopédie illustrée en anglais sur la CEE.



4363 — **X-Day 1 --+**
Slide érotique des plus torrides. Vraiment hard !!!



3453 — **SkidMark +++**
Course de voitures à la réalisation exceptionnelle.



3982 — **Groove Megademo +++**
Très belle mégadémo rythmée par une musique funky.



4275 — **Hight Stuff 2 --+**
Second volet de cette collection "brûlante"... Très chaud !



4543 — **Ericka 2 --+**
Les charmes dévoilés de l'héroïne d'Alerte à Malibu...



3401 — **Comptabilité AK 1 +++**
Logiciel de comptabilité général, complet et bien fait.



3970 — **Easy-Calc Plus -++**
Dernière version du meilleur tableur DP sur Amiga...



3966 — **A1200 FixDisk 2 --+**
Compilation d'utilitaires spéciaux pour Amiga 1200.



4300 — **CL's Girls 1 +++**
De nombreuses playmates charmantes et déshabillées.



4347 — **Top Modules 1 -++**
Le meilleur des modules musicaux sur Amiga...



4405 — **AccountMaster 2[12] +++**
Gestion de compte bancaire brillamment réalisé (anglais).



4346 — **Add To MagicWB -++**
De nouveaux icônes et background pour Magic-WB.



4386 — **Moose Drive -++**
Course de voitures "vu du dessus". Excellent !



4366 — **Morgana 2 --+**
De nombreuses scènes X en HAM-8 compressées en Jpeg.



4283 — **Assassins 141 +++**
Superbe sélection de trois très bon jeux... Un must.



3492 — **LockPick V-2.0 +++**
Un copieur très puissant permettant de dupliquer vos jeux.



3101 — **Assassins 70 +++**
Compilation de trois jeux de réflexion. Les meilleurs !



4318 — **Astrologie 4 démo -++**
Le meilleur shareware du genre très très complet...



4364 — **X-Day 2 --+**
Slide érotique en HAM-8. Interdit aux moins de 18 ans.

4552 — **Danger Mouse +++**
Vous voici dans la peau d'une souris agent secret...

3337 — **Game Galore 15 +++**
Excellente compilation de six jeux parmi les meilleurs...

4570 — **Sird Creator +++**
Logiciel de création de stéréogrammes... A la mode !!!

3984 — **Protracker 3.15 +++**
La dernière version de ce tracker très complet...

3380 — **Tool Manager 2.1 -++**
Organise l'accès à votre disque dur... Très très utile.

3413 — **Assassins 89 +++**
Compilation de trois excellents jeux...

4227 — **JetStrike DP +++**
Dix niveaux jouables de cet excellent jeu d'action...

3938 — **UDM +++**
Utilitaire pour créer vos disquettes systèmes facilement.

4295 — **Blitz Blanker -++**
Très bel économiseur d'écran multi-effets...

4562 — **Ladies HAM 1 +++**
Série d'images hautement érotiques.

4492 — **Street Tools 4 -++**
Compilation d'utilitaires indispensables...

3334 — **Games Galore 14 +++**
Superbe compilation de haut niveau comprenant cinq jeux.

4486 — **Jennifer X --+**
Pour les amateurs de hard pur et dur! Images en ham-8.

4145 — **Erika Eleniak AGA --+**
Qui resterait insensible aux charmes de la vedette ?

4338 — **Galaxy Blast -++**
Le meilleur jeu du Domaine Public. Obligatoire !!!

4230 — **Wedding Vidéo 1 +++**
Sélection d'animations, d'images et de brosses IFF.

4563 — **Ladies HAM 2 --+**
Le deuxième tome, ames sensibles s'abstenir...

3318 — **Digital Bread Board -++**
Logiciel de création de schémas électroniques...

4575 — **Citizen Print Man. +++**
Pour tirer le meilleur parti de votre imprimante Citizen.

4231 — **Wedding Vidéo 2 +++**
Deuxième compilation d'éléments graphiques divers...

3303 — **Sex Art Show 5 +++**
Nouvelle série d'images plus que suggestives...

4229 — **Pepthcharge +++**
Repoussez l'invasion sous-marine ennemie...

4560 — **Girls Pictures 1 --+**
Du charme, du luxe, de jolies filles, de l'érotisme...

3943 — **Doody +++**
Reprise très réussie du classique Mario-Bros...

3987 — **Parachute Joust +++**
A bord d'un avion, une bagarre éclate...

4278 — **Beneath St. démo +++**
Préview jouable de ce jeu d'aventure...

4307 — **ABank 1.0 +++**
Logiciel de gestion de compte bancaire en français.

4547 — **Zombie Apocalypse 2 --+**
Décimez tous les zombies à la mitraillette ou a la grenade.

3483 — **Maverick V-5.0 +++**
Un super copieur comportant de très nombreux paramètres.

4320 — **Nemesis Pro 1 +++**
21 utilitaires en tous genres, compilation indispensable.

4107 — **Mission-X II +++**
Magnifique shoot'em-up à bord d'un hélicoptère...

4255 — **Matrix Blaster -++**
Nouveau remake du jeu de Tron, graphismes très du film.

4228 — **Boggledop démo +++**
Retrouvez Sonic le célèbre hérisson bleu...

4416 — **To The Death --+**
Superbe jeu de karaté très complet et bien réalisé.

4549 — **Video Manager 1.1 -++**
Pour gérer et classer vos cassettes vidéo...

4212 — **SickBall 2 +++**
Jeu diabolique d'adresse et de reflexes... Très bon.

4264 — **Card Package -++**
Pack de six jeux de cartes, le tout programmé en Amos.

3331 — **Astronomy 2.0 +++**
Logiciel de données astronomiques, une mine d'infos...

4035 — **Intense +++**
Shoot'em-up inspiré de Commando, qualité hors-pair.

3509 — **Road To Hell +++**
Splendide course de voiture vraiment bien réalisée...

4238 — **JPM AGA Pics 5 --+**
Images d'Héroïc Fantasy en Ham-8 et Jpeg... Très beau !

3354 — **Solitaire Sampler +++**
Cinq jeux de solitaires, une production exceptionnelle.

4310 — **Like a Body --+**
Slide-show érotique dédié à la vedette Madonna...

4466 — **Multiprint 2 -++**
Collection d'agendas et d'utilitaires d'impression...

4345 — **Demoniac Preview --+**
Preview utilisable de cet excellent utilitaire créatif...

4276 — **Summer Beach 1 --+**
Nouveau slide-show érotique admirablement réalisé...

4152 — **Nihon Sei 1 +++**
Slide-show consacré à l'érotisme nippon... Très joli !

2475 — **Sex Machine Disk +--**
Jeu : vous devez accomplir des performances sexuelles.

3291 — **Erotix Show 1 --+**
Slide-show érotique d'une qualité remarquable... A voir.

2485 — **Sexy Bitches 1 +++**
Slide-show à caractère pornographique... Très chaud.

4308 — **Digital Tetris +++**
Un nouveau Tetris, les amateurs se régaleront...

2810 — **SpaceBalls**
Fantastique mégadémo... Totalement indispensable.

4164 — **Nihon Sei Final-1 +++**
Nouveau slide-show consacré à l'érotisme japonais...

4165 — **Nihon Sei Final-2 +++**
... en deux disquettes, de très belles planches...

4551 — **Overlander +++**
Reprise du jeu de café Moon Patrol, un super jeu !

4156 — **Nihon Sei 2 +++**
De nouvelles esquisses de BD érotiques japonaises...

2875 — **Crazy Sue 2 ++-**
Magnifique jeu de plateforme, très très beau jeu !!!

3473 — **FreePaint V-37.0 +++**
La copie presque conforme de Deluxe Paint... en DP !

3927 — **Strip Slotter ++-**
Jeu de jackpot grisant, strip-tease au menu...

4545 — **Epoch Master 3.0 -++**
Le meilleur agenda/base de données du DP... en anglais.

4211 — **The Earth Invader +++**
Remake très soigné dur fameux Space Invaders...

4537 — **Rob Hot Games --+**
Compilation géniale de jeux divers. Une valeur sûre !!!

3933 — **Adult Puzzle +++**
Un jeu de puzzle, où les sujets sont dévêtus... Joli !

3302 — **Erotix Show 6 --+**
Slide-show érotique au contenu sans équivoque...

4579 — **Tetris Plus +++**
Nouveau clône de Tetris en tête du hit parade...

3791 — **Silly Girls 1 ++-**
Scènes et images très chaudes...

3792 — **Silly Girls 2 ++-**
Toujours aussi, enfin autant, en fait même plus... huumm !

4239 — **JPM AGA 6 --+**
D'autres images d'Héroïc Fantasy, très très belles...

3519 — **Popeye -++**
Le fameux jeu C64 tranposé sur votre Amiga...

3610 — **Japan AGA Slide --+**
D'autres chefs-d'oeuvre au style japonais... Magnifique.

4240 — **JPM AGA 7 --+**
Une nouvelle disquette de cette excellente série.

4351 — **Piccy 2 +++**
Sélection d'images plus ou moins célèbres...

4350 — **SPiccy 1 +++**
Images choisies parmi les plus belles de l'Amiga...

4538 — **Aladdin démo --+**
Walt-Disney sur votre Amiga. Réalisation éblouissante.

4241 — **JPM AGA 8 --+**
De nouvelles images d'Héroïc Fantasy. Excellent.

3589 — **Black Women +++**
De superbes filles noires dans des positions osées...

4447 — **XXX Deluxe 1 --+**
Slide-show d'images porno très suggestives. Très Hard !

Disquettes à caractère érotique ou pornographique, strictement interdit aux moins de 18 ans.

Le Meilleur Du Domaine Public à 12 F la Disquette

BAB MICRO CENTER

Animations

04016	BACK FROM THE BEACH +++
03956	3 WAYS TO STOP SMOKING +++
03886	STREET FIGHTER 3 DEMO +++
03919	BACK TO SCHOOL +++
03940	TERMINAL & RESTART +++
03902	A DAY IN MY LIFE +++
03515	ALTERNATE REALITY +++
03936	MISTER POTATO HEAD +++
03546	THE NATIONAL WEATHER +++
03818	SCENERY ANIMATION +++
03889	IMAGENETICS WALKER 1.0 ++-
03624	SUNJET ANIM' +++
03516	DOO DOO ANIM' # 2 +++
03561	RAGING HORMONE III +++
03819	TRAILING GHOSTS +++
03903	ABSTRAH PIG —+
03914	OPEN YOUR EYES +++

Educatifs

04215	STATES OF EUROPE +++
04529	BOB COMPIL #1 +++
04334	KID DISK # 1 +++
03858	OUVERTURES +++
04455	ARTISTIX +++
04250	PHOTOGRAPHY +++
04411	WORKBENCH 2 TUTORIAL -++
04515	BACK TO SCHOOL 3 +++
03543	FUN WITH CUBBY DEMO -++
03869	BODY PARTS # 1 -++
03843	MATHS NUMBERS DEMO +++

Jeux de Réflexion

04267	SCRABBLE +—
04266	EXCELLENT CARD GAMES +++
03968	WB-GAMES # 1 -++
04438	KLONDIKE 2 AGA (1/3) —+
04439	KLONDIKE 2 AGA (2/3) —+
04440	KLONDIKE 2 AGA (3/3) —+
04579	TETRIS PLUS +++
03555	MULTIPLEX +++
04574	PYRAMID GAMES +++
04261	BRAIN DAMAGE +++
03506	REVERSI II +++
04253	CONFUZION +++
04502	SLIDE IT 2 +++
04268	MONCALA +++
03590	REVOLUTION +++
04468	GOLF +++

Utilitaires Graphiques

03962	V-MORPH V-2.21 +++
04042	FAST INTRO MAKER V-2.2 -++
03939	AGA TOOLS # 3 —+
03986	SPECTRAPAINT V-3.2 +++
04150	ASSASSINS GFX TOOL 2 -++
04507	PROBOARD -++
04086	BLACKBOARD +++
04170	VIEWER COMPIL -++
04467	OBJECT IMAGINE # 3 +++
04209	VIDEO TRACKER AGA —+
03820	FRASCAPE V 1.0 +++
03801	GRAPHPRO V 1.10 —+
04189	MANDELMANIA 4.0 —+
04168	MPEG PLAYER 1.02 -++
03601	FRACTAL DYNAMICS -++
03831	VERTEX 2.0 DEMO —+
03887	VIDEO-TITLER -++

Jeux d'Arcade

04386	MOOSE DRIVE -++
04338	GALAXY BLAST ++-
04229	PEPTHCHARGE +++
04255	MATRIX BLASTER -++
03509	ROAD TO HELL +++
03927	STRIP SLOTTER ++-
04211	THE EARTH INVADER +++
03943	DOODY +++
03548	BOND MINE # 13 +++
04269	WAYNE'S WORLD PONG —+
04551	OVERLANDER +++
04330	HOI AGA REMIX —+
04027	X-BALLS +++
04161	MEGABALL AGA —+
04422	DOGFIGHT —+
04388	TETRIS DUEL AGA —+
04510	TRAIL BLAZER +++
03539	PACMAN RETURN +++
04501	GUNS FIGHTER +++
04044	OH ! NO MORE YAMS II +++
04402	SILVERBLADE -++
03994	WAKOIN WONDERLAND +—
04291	AMIGA TETRIS +—
04372	DELUXE GALAGA -++
03536	SUPER TRON +++
03898	KUNG-FU CHARLIES +++
04193	SUPER MASTER-MIND —+
03974	SPUD MINE # 3 +—
04249	PARADROID 2 -++
04418	SUPER SMASHING TETRIS -++

Erotique

04365	MORGANA 1 —+
04274	HIGHT STUFF 1 —+
04363	X-DAY #1 —+
04275	HIGHT STUFF #2 —+
04543	ERICKA 2 —+
04300	CL'S GIRLS #1 +++
04366	MORGANA 2 —+
04145	ERIKA ELENIAK SLIDE AGA —+
04310	LIKE A BODY —+
04486	JENIFER X —+
03791	SILLY GIRLS # 1 ++-
03792	SILLY GIRLS # 2 ++-
03589	BLACK WOMEN +++
04447	XXX DELUXE 1 —+
03808	LADIES AGA # 1 —+
03952	PRETTY GIRLS ++-
03803	WOMEN'S CHARM'S # 1 —+
03616	BLACK WOMEN +++
03615	CONVERSE SLIDE +++
03812	PLEASURE VISION —+
03804	WOMEN'S CHARM'S # 2 —+
03828	I LOVE HAM-8 VOL. 1 —+
03929	MADONNA SEX -++

Musiques

04347	TOP MODULES 1 -++
04348	TOP MODULES 2 -++
04517	BEATLES MANIA +++
04047	EXTASY MUSIC III +++
03925	SIMPLE MINDS -++
04340	BIOMECHANOID -++
03837	FANTASY NOW ! +++
03581	ESSENTIAL CLASSICS ++-
04333	SONG FROM THE GUIDE —+
03905	SOUL VIBRATION MUSIC +++
03540	RHYTMIC ORGY +++
03871	TRILOGY MUSICDISK +++
03904	BASS IN YA FACE +++

Astrologie

04318	ASTROLOGIE V 4.01 DEMO -++
04089	ASTRO-22 PRO V-3.5 +++
04522	THE INNER YOU 1/2 +—
04523	THE INNER YOU 2/2 +—

Bureautique

04405	ACCOUNT MASTER V2.12 +++
04307	ABANK 1.0 +++
04545	EPOCH MASTER V3.0 -++
04289	MAIL-O-DEX +++
04204	FLIPPER V4.15a +++
04395	CHEQUE-MATE ! —+
04578	QUICK FILE +++
04449	DATA INDEX PRO ++-
04171	TOOLS DAEMONS 2.1 A -++
04163	PERSONNAL DIARY +++

Megademos

03982	GROOVE MEGADEMO +++
04111	ARTE DEMO +++
03834	242 MEGADEMO +++
03823	NOP AGA —+
03961	EXPLICIT 2 —+
04399	FATAL MORGANA —+
03807	PANTA RHEI MEGADEMO —+
04396	7TH HEAVEN —+
04072	VIRTUAL DREAMS —+
03848	NEURAL ASSAULT ++-
04369	PIECE OF MIND +++
03587	TAG MEGADEMO +++
04036	MELON DEMO +++
04043	AGA X-MAS —+
03922	RAMSES MEGADEMO +-+
03983	CLAIRVOYANCE +++
03824	DELIRIUMS MEGADEMO +++
03975	3D-MANIA -++
03606	JUDGMENT DAY ++-
03860	GENESIA MEGADEMO +++
04172	ACCESS AGA DEMO (1/2) —+
04173	ACCESS AGA DEMO (2/2) —+
03846	LETHAL DOSE ++-
04013	SEVEN AWARDS +++

Emulateurs

04542	RELOCKICK 1.42 —+
04409	C64 EMULATOR V 3.0 (2/2) +++
04408	C64 EMULATOR V 3.0 (1/2) +++
04413	VIC 20 EMULATOR -++
04423	BBS EMULATOR ++-
04198	DATASETTE 64 +++
03813	QL SINCLAIR (1/2) +++
03814	QL SINCLAIR (2/2) +++

Jeux d'Aventure

04248	CREATE ADVENTURE GAME +++
04301	MORIA ADVENTURE V 5.4 -++
03510	NOSTROMO GAME CHEAT II —+
04410	ROLLER KIT —+
03810	ESCAPE FROM LARGE CAVE +++
04521	KNIGHTWOODE +++
03557	MYSTERY 2144 AD +++

Gestion de Fichiers

04549	VIDEO MANAGER V1.1 -++
04012	AMIGA WORLD +++
03946	STARCAT +++
03916	VIDEO-GESTIONNAIRE V-1.2 +++
03514	MUSIC BASE V 1.0 —+
03867	BUDBASE 1.2 +++
03965	ACES DATABASE 2.0 ++-

Slide-Show

04322	POWER OF KAMEAMEA +++
04222	VIDEO WORKSHOP +++
03815	BODY SHOP —+
03890	SLIDE GUIGNOLS DE L'INFO +-+
03948	UTOPIA CARTOON SLIDE ++-
03512	AKIRA PICTURE DISK II ++-
03503	STARTREK AGA SLIDE —+
03562	AGA FERRARI —+
03613	BOB MARLEY SLIDE +++
04154	JURASSIC PARRALAX +++
03958	COLOMBUS AGA SLIDE —+
04138	MELON SLIDE +—
03826	ART AND GO +++
03567	AMPHETAMINE 3D SLIDE +++

Utilitaires Musique

03544	X-BEAT PRO V 1.0 +++
04233	AUDIO-MAGIC 6 -++
03984	PROTRACKER V-3.15 +-+
04482	SONIC DRUM KIT 2 DEMO -++
03830	EAGLE PLAYER +++
03511	NO SAMPLER UTIL DISK 1.1 -++
04511	SILENCE PLAYER V2.1 +++
04090	OCTAMED TUTOR -++
03608	SUPERJAM DEMO +++
04412	MIDI PACKET MASTER -++b

Utilitaires Système

03935	MAGIC WORKBENCH -++
04244	RADBENCH V-1.7 +++
04476	LA BOITE A OUTILS -++
03966	A1200 FIX-DISK 2 —+
04346	ADD TO MAGIC-WB -++
04345	DEMONIAC PREVIEW —+
04349	PACK ICON # 1 -++
03963	XPK-PACKAGE -++
03928	USER DIAGNOSTICS ++-
04190	KICKBACK 2.0 POUR 1.3 +—
04312	BROWSER 2 V 2.41 -++
04355	PACK ICONES # 3 +++
04398	X PASSWORD -++
03964	A1200 HARD-DRIVE SETUP —+
04306	AMIGA GUIDE V 39
04079	OPTIMIDISK II +++
04296	UTILITAIRES AMICDROM -++
03909	MENU MASTER III +++
04315	A BACKUP V 4.03 +++

Drivers Imprimante

04575	CITIZEN PRINT MANAGER +++
03960	VFPD - DRIVERS +++
04466	ASI MULTIPRINT VOL. 2 -++
04464	ASI MULTIPRINT VOL.1 -++
04290	STAR STUDIO -++

BAB MICRO CENTER 7 rue de Coursic 64100 BAYONNE Tél. 59 59 39 65 Fax 59 59 71 63

Compatibilité

Le signe + signifie compatible et le signe - signifie non-compatible.

Il y a pour chaque disquette une série de 3 signes suivant le titre, le premier concerne les A500 (1.3), le second les A500-Plus et A600 (2.0) et le dernier les A1200 (3.0). Soit le tableau des compatibilités ci-dessous :

+--	500
++-	500 500+ 600
+++	Toutes machines
-+-	600 500+
-++	600 500+ 1200
--+	1200
+-+	500 1200

GUIDE JEU :

En cette période monopolisée par l'actualité des jeux de combat, nous ne pouvions passer à côté de SHADOW FIGHTER : préparez-vous bien, vous allez en bouffer à outrance. Voilà donc tous les coups spéciaux qui feront de vous un rude combattant ! Et comme d'hab... Have a good play !



PUPPAZ

Pushingball de luxe, il sort tout droit des laboratoires de Taïwan. Il possède une panoplie de six coups spéciaux :
- BOULE DE BOWLING
- SCIE VROMBISSANTE
- CLOTURE ELECTRIFIEE
- LANCE-FLAMME
- COUP DE POING DIABLE
- BOMBE DE TETE

Entraînez-vous à les parer, et vous deviendrez vite compétitif.



YARADO

Elevé da
ne, il po
cinq cou
- VITES
- PUISS
L'ESPI
- CORP
- SPLAS
DEMI
VERS
- BRAS

Son nom à lui seul peut en effrayer plus d'un. D'origine inconnue, on ne connait rien sur cet être venu tout droit du fin fond des ténèbres. Ces coups sont innombrales et sa technique irréprochable. Vous ne pourrez le combattre qu'un mode «normal» ou «hard». Un conseil : ne soyez pas pressé de le rencontrer car avec seulement deux de ses coups il videra votre stamina.



SHADOW FIGHTER



KURY

D'origine inconnue, sa corpulence effraie déjà ses futurs adversaires. Il a créé quatre coups spéciaux :

- POING SLASH : D
- ECRASEMENT : C
- ROCK ROLL : C
- MAIN DE FEU TOURNANTE : FEU + BAS/AVANT
- COUP DE POING RETOURNE : E
- CORPS EN BOULE : G

LEE CHEN : H-C-D-F-A



YURGEN

Flic irréprochable, il se défend face à l'ennemi avec trois coups spéciaux :

- COUP DE FEU : E
- POING PUISSANT : C
- COUP DE POING SEISME : A



Victime d'une expérience physique qui a modifié sa structure molléculaire, il s'est entraîné pour acquérir trois coups :

FEU + BAS/AVANT
- ATTAQUE-TRIPES : I
- ATTAQUE ARGENT LIQUIDE : D
- CORPS EN FUSION : E



Maître des arts Kuto, il gère à merveille ses quatre coups spéciaux :

- COUP DE PIED KUTO : A
- COUP DE POING EXPRESS : F
- COUP DE PIED A LA VOLEE HYPER-PUISSANT : G
- ULE DE FEU KUTO : D

FAKIR

iaux sont
istre du
se :
E : D
UX : C
N : E
: A



SLAMDUNK

SHADOW FIGHTER

ans la jungle mexicai-
ssède la maîtrise de
ps hyper-puissants :
SE ELECTRIQUE : E
ANCE DE
RIT : D
S ELECTRIQUE : F
H ELECTRIQUE :
TOUR DE L'AVANT
L'ARRIERE + FEU
TOURNANT : G



ELECTRA :

son jeune âge et sa technique électrisante lui permettent de réaliser 6 coups spéciaux :

- CORPS ELECTRIQUE : F
- LANCEMENT DE PUISSANCE : C
- ENERGIE DE LA TERRE : E
- BOOMERANG ELECTRIQUE : D
- DOUBLE COUP DE PIED : H
- SAUT TOURNANT : G



OKURA :

Samouraï à ses heures perdues, il joue de sa lame avec brio. Cinq coups spéciaux sont à mettre à son actif :

- EPEE ELECTRIQUE : F
- LAME TOURNOYANTE : C
- PUISSANCE DU TONNERRE : J
- EPEE D'ACIER : FEU + HAUT/AVANT
- TELEPORTATION : A

Les différents coups spéciaux s'effectuent grâce à des combinaisons que vous réalisez avec votre joystick. Plus question de vous prendre la tête à tenter de les découvrir nous vous les servons sur un plateau. A vous de faire le reste ! Nous dénominerons les combinaisons par des lettres, il suffira ensuite de les effectuer pour chacun des personnages. Vous êtes prêt, les voici :

A : avant, bas/avant, bas + feu
B : arrière, bas/avant, bas + feu
C : bas, bas/avant, avant + feu
D : bas, diagonale bas/arrière, arrière + feu
E : bas/avant, bas, bas/arrière, arrière + feu
F : plusieurs coups rapides sur feu
G : arrière, avant + feu
H : bas, haut + feu
I : saut, bas/arrière + feu
J : haut/arrière + feu

Pour la plupart des personnages vous pouvez en opérant un demi tour de l'avant vers l'arrière avancer très rapidement vers votre adversaire. Il est à noter, enfin, qu'en mode «easy» vous ne pouvez rencontrer Shadow fighter. Alors patience, et jetez-vous sur des modes un peu plus difficile. Ces com-



TOSHIO

Ninja réputé et craint de tous, il a élaboré dans le plus grand secret cinq coups très spéciaux :

- BOULE DE FEU : D
- DRAGON RAPIDE : B
- UPERCUT DU DRAGON : H
- COUP DE PIED DU DRAGON : E
- CERCLE DE FEU : A
- SAUT DU DRAGON : I



SALVATOR

Combattant des rues espagnoles, il a acquis trois super coups :

- BOULE DE PUISSANCE TOURNOYANTE : C
- COUP DE PIED PERILLEUX : H
- FLASH PANTHERE : G
- CORPS EN BOULE : B



SORIA

Champion du monde de kick-boxing, il contrôle harmonieusement ses bras et ses jambes. Il possède trois coups spéciaux :

- ATTAQUE CIRCULAIRE : D
- COUP DE PIED A LA VOLEE : G
- COUP DE TALON DOUBLE : J



MANX

Elevée par des animaux, Manx contrôle parfaitement la technique du tigre. Elle a élaboré cinq coups spéciaux :

- MAIN DE FEU : A
- GRIFFES ACEREES : C
- COUP DE GRIFFE : G
- BOND DU TIGRE : D
- ANGE DECHU : I

Ex-joueur de basket pro, il manie le ballon comme d'autres manient les poings. Cinq coups à son actif :

- SAUT AVEC BALLON : C
- COUP DE PIED DE FEU TOURNANT : H
- ATTAQUE RAPIDE : G
- BALLON DE FEU TOURNANT : D
- COUP DE PIED SMASHER : B



TOP-KNOT

Champion du monde de boxe thaï, il reste cependant très énigmatique. Il enregistre cinq coups spéciaux :

- SAUT PERILLEUX FEU RAPIDE : D
- COUP DE PIED CIRCULAIRE : A
- COMBINAISON DE PUISSANCE : E
- COUP DE COUDE RAPIDE SMASH : G
- UPPERCUT DU BOURREAU : H



TONI

Florentin de naissance, il n'en est pas moins un expert en arts martiaux. Il a développé quatre coups spéciaux :

- UPERCUT BRULANT : A
- FEU TOURNOYANT : E
- COUP DE PIED FLAMME : B
- UPPERCUT MASSIF : C

Trucs & Astuces

KING QUEST VI

L'ILE DES BRUMES

Une fois arrivé sur la plage, dirigez-vous vers la droite. Déclenchez le sort de pluie. Ramassez un peu de charbon à l'aide du crâne. Retournez sur la plage pour vous cartotransporter vers l'île de la Montagne Sacrée.

L'ILE DE LA MONTAGNE SACREE

Tout en haut, utilisez les cheveux sur le crâne et sans faire d'omelette cassez-y l'oeuf. Utilisez le livre de sorts sur la bouillabaisse obtenue puis utilisez-la sur la créature tout droit venue de l'enfer. C'est parti pour une petite balade vers l'inconnu !

LE ROYAUME (DES MORTS-VIVANTS)

Faîtes connaissance avec les «fantomesques» Roi et Reine, et vous vous rendrez compte que ce sont vos futurs beaux-parents (joyeuse perspective !). Ce n'est pas un cadeau de mariage mais acceptez tout de même le ticket. Séparez-vous d'eux pour vous diriger à l'Est. Devant la porte, donnez votre ticket d'entrée au joyeux luron qui fait office de garde. Regardez le chevalier (ce qu'il en reste) et comme il n'en aura guère plus besoin, piquez-lui son gant. Prenez le sentier qui se dirige vers le Nord, vous arriverez au bord du Styx. Prenez quelques gouttes de l'eau limpide qui coule dans les entrailles de la terre à l'aide de la tasse de thé. Tous vos potes de la mythologie sont là, et Charon ne défaille pas à la règle. Si vous le connaissez bien, seules quelques pièces le décideront à vous laisser traverser la rivière de l'au-delà. Marchez, d'un pas ferme, vers le Seigneur des Morts et utilisez le gant pour le provoquer. Faîtes le ensuite pleurer en utilisant le miroir sur lui (bande de salop... faire pleurer un Seigneur). Voilà vous êtes sorti vivant de cette terrible épreuve !

L'ILE DE LA COURONNE

Au croisement, offrez la rose au zosieau (ça ne vous coûte pas grand chose). Dans le village, allez enfin voir le marchand de





lampes (je me demandais depuis le début à quoi il servait le vieux !) pour lui échanger votre vieille lampe. Avec votre nouvelle acquisition, rentrez chez le bibliothécaire et donnez la lampe à Jollo. Ressortez pour rendre une visite au proprio du bazar. Echangez l'amadou contre le pinceau (ne vous inquiétez vous-y gagnez). Maintenant on va attaquer le château... discrètement. Rendez-vous le long du mur, sur la gauche des gardes. Utilisez la plume sur la vase que vous transportiez depuis un bon petit bout de temps. Badigeonnez le tout sur le mur à l'aide de votre nouveau pinceau. Jetez un sort et le tour est joué, vous venez d'ouvrir une porte là où il n'y en avait pas ! Fortiche ! Refaites un petit tour chez votre pote, celui qui tient le bazar, le temps d'échanger le pinceau contre l'oiseau mécanique. De retour à la fausse vraie porte, ouvrez-la pour



pénétrer dans la forteresse. Prenez les escaliers à droite et une fois en haut, utilisez votre petit oiseau sur le sol quand le garde s'éloigne. Cachez-vous rapidement derrière la colonne d'où vous apercevrez le garde ramasser la mécanique bien huilée. Déplacez le portrait pour chourez le clou. Un peu plus loin vous tomberez sur la chambre du Vizir, rentrez dedans et utilisez le clou pour ouvrir le coffre récalcitrant. Prenez la lettre et lisez la (violation de vie privée, ça peut chercher loin !!). Sortez de là et dirigez-vous vers le Nord-Est jusqu'à un nouveau hall. Parlez à la porte (non, vous n'êtes pas devenu fou), Cassima se trouve derrière. Pas la peine de vous échauffer, pour l'instant vous ne verrez rien d'elle. Donnez-lui tout simplement la dague (glissez la sous la porte). Revenez au hall principal où vous ferez connaissance rapidement de Saladin. Donnez-lui la lettre, preuve de la fourberie de Scapin... d'Alhazred ! Ca-y-est, la scène tant attendue des retrouvailles avec Cassima... ah, merde voilà déjà les parents, les effusions de joie seront plutôt courtes et très comme il faut. Pas de bol ce sera pour une autre fois. En plus le Vizir se barre, collez lui aux basques, utilisez la lampe, que vous tend Jollo, sur le génie. Décrochez maintenant l'épée du mur pour finir ce jeu héroïquement en face à face avec le Vizir !!!

FIN

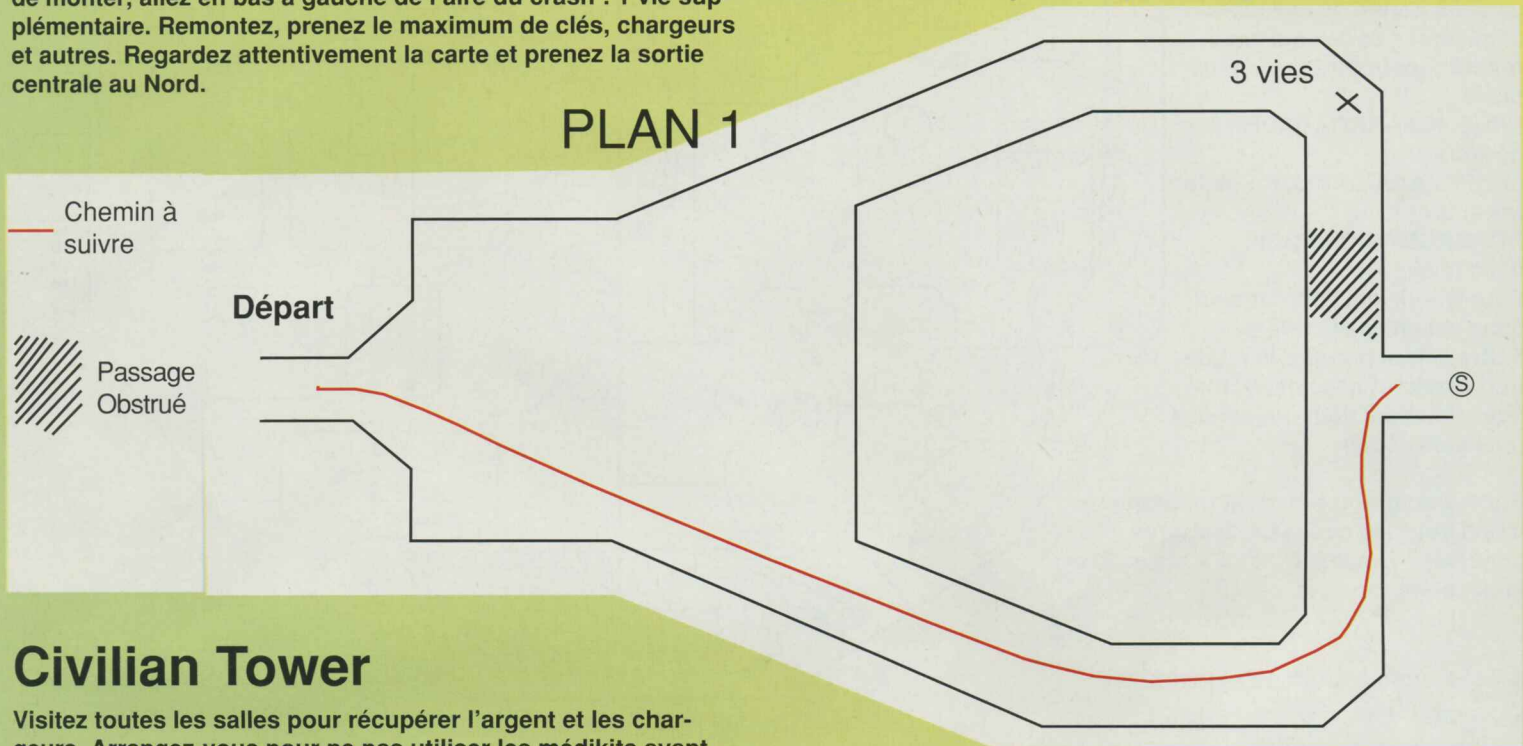
ALIEN BREED - TOWER ASSAULT

Début du jeu

Sur l'aire du crash, récupérez les chargeurs et les crédits. Montez contre le grillage et le suivre sur la gauche. Juste après la tourelle, marchez sur la mine pour pouvoir continuer. Au lieu de monter, allez en bas à gauche de l'aire du crash : 1 vie supplémentaire. Remontez, prenez le maximum de clés, chargeurs et autres. Regardez attentivement la carte et prenez la sortie centrale au Nord.

Comme pour «the Civilian Tower», visitez toutes les salles et surtout récupérez le pass bleu qui se trouve au nord-ouest. Dans les parages, il faut entrer dans les toilettes et vous serez téléporté dans une salle où on peut ramasser de 10 à 20000 crédits ! Dans cette aire il n'y a qu'une seule sortie : à l'Est (il faut d'abord récupérer le pass rouge sur le cadavre du médecin qui se trouve dans une salle nécéssitant le pass bleu).

PLAN 1



Civilian Tower

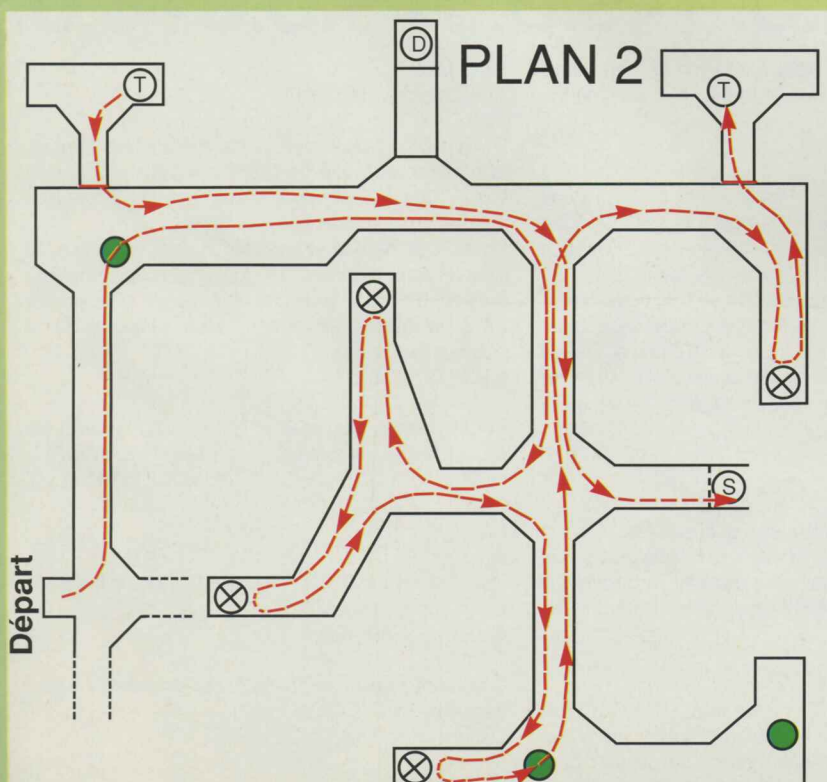
Visitez toutes les salles pour récupérer l'argent et les chargeurs. Arrangez-vous pour ne pas utiliser les médikits avant d'avoir perdu la moitié de votre énergie. N'oubliez pas le passage pour prendre les crédits qui sont dans une pièce isolée. Après avoir pris le pass vert et le pass rouge qui se trouve à l'entrée à droite, il faut prendre le decklift situé au nord de l'aire.

Hospital

Couloir de liaison

Pas de panique. La seule sortie est à l'Est, vous ne pouvez pas vous tromper.

PLAN 2



Storage Tower

_ épisode 1 (dans le noir) : suivre le plan 1.
_ épisode 2 (toujours dans le noir) : suivre le plan 2.

Military Tower

_ épisode 1 : Détruisez les canons et prenez la sortie qui se trouve au nord.
_ épisode 2 : Le chemin de sortie se trouve au Nord Est.

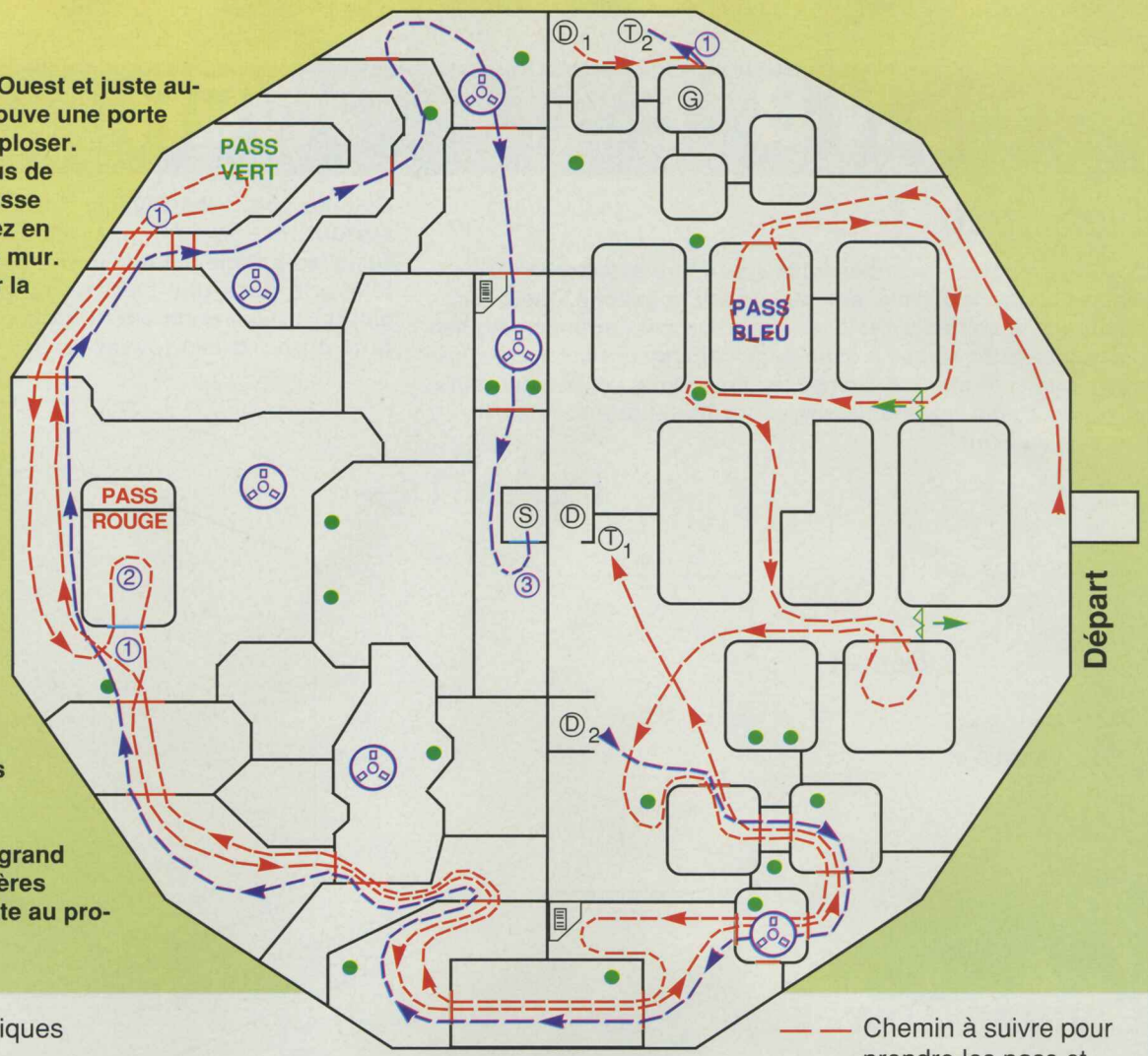
- Médikit
- S — Sortie
- D — Decklift
- T — Téléportation (fissure au sol)
- Dômes à détruire
- Chemin à suivre
- Porte ne s'ouvrant qu'apres destruction des dômes

Dortoirs

3 issues : une au Sud, une à l'Ouest et juste au-dessus de cette dernière se trouve une porte avec une grosse créature à exploser. Prenez cette solution (on a tous de grosses...). Pour blaster la grosse chose bien dégueulasse, restez en bas à droite et ne collez pas le mur. La sortie se trouve ensuite sur la droite.

Je vous donne dès ce mois-ci quelques codes qui vous rendront peut-être la vie plus facile :
EPHGMCAAAKCAAADH : les dortoirs
LAHPKLAAAICAABCK : main tower 2
HCAGKCMAKICMACCI : main tower 4
Pour le mec qui est tout seul dans cet enfer extra-terrestre, il faut prendre le mode hurt-player et descendre son coéquipier s'il veut utiliser ces quelques codes.

Encore un grand bravo (et un grand merci pour les codes de dernières minutes) à Maxime D. !! La suite au prochain numéro.



- Portes à champs électriques
- Médikits
- Portes à ouvrir ou murs à défoncer
- Portes nécessitant un pass : 1 - pass bleu
  2 - pass vert
  3 - pass rouge

Ⓣ TELEPORTATION

Ⓢ SORTIE

Ⓖ GAZ

Ⓓ DECKLIFTS

- Chemin à suivre pour prendre les pass et arriver jusqu'à la bombonne de gaz
- **Chemin bombonne / Sortie.** Attention au temps même s'il est important.

S.O.S - S.O.S - S.O.S - S.O.S - S.O.S - S.O.S - S.O.S

Il y certainement parmi vous des personnes au grand coeur qui pourraient aider les quelques désepérés qui en sont réduits à nous écrire, c'est dire qu'ils sont en phase terminale ! Vous allez voir, ça fait vraiment du bien de jouer au samaritain (n'oubliez pas d'indiquer vot' prénom et la référence du SOS)!

Tout d'abord une réponse à AMIGAVORE, réf 12005. Pour ISHAR III, il faut que tu retournes en ville et que tu trouves la fiole magique. Dans le pire des cas il faut que tu prépares une potion (2 gui séchés, 2 huile de salamandre, 1 cervelle de rat, 1 dose de poudre de Kelonia). Pour trouver la poudre, tu dois aller au Goûteur de Kelonia et mettre le pendentif de goûteur avant d'y rentrer.

Dans ISHAR comment faire pour ne pas perdre trop d'argent lors des gains de compétence car presqu'à chaque fois mes guerriers ou sorciers n'ont pas les qualités requises et comment savoir qu'ils les ont ? Dans WORLD OF LEGEND, SON OF THE EMPIRE, comment faire pour finir le niveau II de Tokiama. Je suis bloqué dans une salle avec des téléporteurs. Il m'est impossible de m'arrêter sur celui qui a une armoire en face, et qui doit contenir une clé. Dans HEIMDALL II, je suis bloqué à la tortue, rien ne se passe, elle ne bouge pas et je ne peux pas monter sur son dos !
Jean-Pierre F.- réf. 13001

En réponse au SOS de Philippe (réf. 12003), dans FLASHBACK quand tu arrives dans la salle fatidique grimpe vite sur la passerelle juste au-dessus de toi à gauche. Mets toi bien au fond et tire sur le coeur, en faisant attention tu verras une de ses parties éclatée. Maintenant pose le récepteur, fait une roulade, reste abaissé au milieu pour tuer les deux mutans. Quand c'est fait, grimpe vite sur la passerelle droite, tire, téléporte toi, tire et répète l'opération jusqu'à ce que la porte s'ouvre.
Romain D.

Pourrais-je avoir la solution de TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME. Au level 6, quand je suis poursuivi d'abord par l'hélico où il y a le T1000 puis par le camion, je n'arrive pas à exterminer le camion, à chaque fois il tamponne la camionnette qui s'éclate en 1000 morceaux.
Anonyme - réf 13002

Je suis coincé dans la 2ème partie de THE SECRET MONKEY ISLAND, sur le bateau. J'arrive bien à tirer des coups de canons mais rien ne se passe ! Que faut-il faire ?
Amigamaniac - réf 13003

Dans INDY III, pouvez-vous me dire comment passer la dernière épreuve (le précipice) pour accéder au Graal. Faut-il un objet (du sable comme dans le film) et si oui où le trouver ?
Pour GOBLIIINS III, je suis bloqué dans un tableau où il y a un tigre, deux oiseaux dont un en cage, un géant qui tient un bâton avec une tête dessus, ainsi qu'une clé à récupérer pour rentrer chez le magicien. Je ne sais pas quoi faire !
STEPH - réf 12004

Pour venir en aide à Fred G. (réf 12006) voici les codes des divers niveaux du jeu ANOTHER WORLD : EDIL, LIBE, GABK, HICI, CCAL, LDCI, LFEK, FLLD, FADK, LAEA.
Richard.

Dans SEEK AND DESTROY y-a-t-il des passwords (cheat mode si possible !).
Anonyme 2 - réf 12005

Comment passer le gorille (boss de fin de niveau) dans BRIAN THE LION ?
Lucky - réf 12006

Trucs & Astuces

Ce mois-ci on peut remercier tout particulièrement Maxime DAOUT et Sébastien KLEIN, et d'ailleurs on ne va pas se priver, on va leur envoyer leur revue favorite tous les mois par la poste (un abonnement quoi !)

MORTAL KOMBAT 2

Je ne donne ici que les coups fatals, tous les autres coups spéciaux étant dans la doc' ce serait perdre de la place !

Raiden :
_ bas, arrière, avant, feu (amicalité)
_ bas, bas haut, feu (babalité)
_ block - haut, haut, haut, feu (pit ceiling)

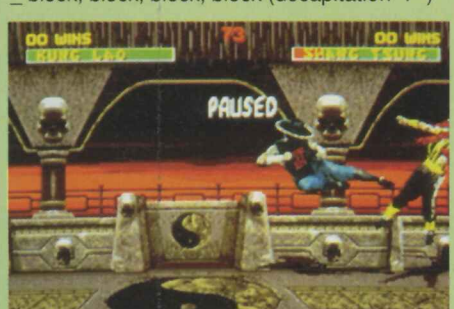


Liu Kang :
_ avant, arrière, arrière, arrière, feu (amicalité)
_ bas, bas, avant, arrière, feu (babalité)
_ rotation de 360° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en partant de l'arrière (coup à exécuter près de l'adversaire -P-)
_ bas, avant, arrière, arrière, feu (dragon -P-)

Baraka :
_ haut, avant, avant, feu (amicalité)
_ avant, avant, avant, feu (babalité)
_ block - arrière * 4, feu (décapitation-P-)
_ arrière, avant, bas, avant, feu (empalement -P-)

Scorpion :
_ arrière, arrière, bas, feu (amicalité)
_ bas, arrière, arrière, feu (babalité)
_ block - haut, haut (corps enflammé)

Kitana :
_ bas, bas, bas, haut, feu (amicalité)
_ bas, bas, bas, feu (babalité)
_ avant, bas, avant, feu (pit/ceiling)
_ block, block, block, block (décapitation -P-)



Sub - zero :
_ arrière, arrière, bas, feu (amicalité)
_ avant, avant, bas, feu puis avant, bas, avant, avant, feu (brise-glace -P-)

Reptile :
_ avant, avant, bas, feu (pit/ceiling)
_ bas, arrière, arrière, feu (babalité)
_ arrière, arrière, bas, feu (lézard)
_ se rendre invisible puis avant, avant, avant, feu (mort invisible -P-)

Shang Tsung
_ arrière, arrière, bas, avant, feu (amicalité)



_ arrière, avant, bas, feu (babalité)
_ block - haut, bas, haut (capture de l'âme -P)

Johnny Cage :
_ arrière, arrière, arrière, feu (babalité)
_ bas, bas, bas, feu (pit/ceiling)
_ bas, bas, avant, avant, feu (éventration -P-)

Mileena
_ bas, bas, bas, haut, feu (amicalité)
_ bas, bas, bas, feu (babalité)
_ avant, bas, avant, feu (pit/ceiling)
_ avant, arrière, avant, feu (rafale de Saï -P-)
_ feu - avant, avant, bas, avant - relâchez feu (baiser de la mort -P-)



Kung Lao :
_ arrière, arrière, arrière, bas, feu (amicalité)
_ arrière, arrière, avant, avant, feu (babalité)
_ avant, avant, avant, feu (pit/ceiling)
_ feu - arrière, arrière, avant (décapitation - coup à faire très loin)

Jax :
_ block, block, block, block, feu (bras arrachés -P-)
_ avant, avant, avant, feu (décapitation -P-)

Sébastien K. (85)

RUFF'N'TUMBLE

niveau 2 : 6581
niveau 3 : 3178
niveau 4 : 8392
Stéphane M. (94)



JUNGLE STRIKE

2. RMCD374MHNW
3. 9WMF9WNS6TB
4. XMCD374MHNW
5. VMCD374MHNW
6. WMCD374MHNW
7. T7P29WNS6TB
8. 7MCD374MHNW
9. NMCD374MHNW



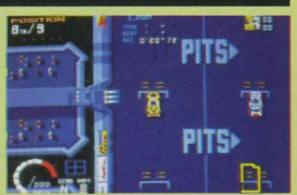
séquence de fin :
LMCD374MHNW

Patrick R. (77)

ROADKILL

ROADKILL
01. LQPONSGGJM
02. HQPONHRRRL
03. PQPOOIQGNF

Frederic (59)

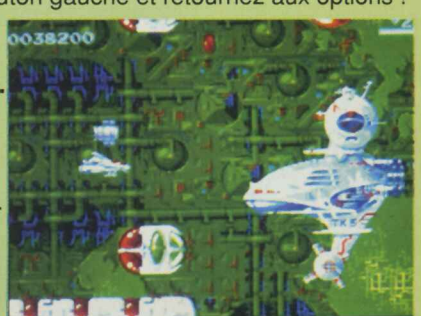


DISPOSABLE HERO

Allez aux options et sélectionnez le niveau arcade, enlevez complètement le volume des SFX, sortez des options et allez faire un petit tour aux High-score. Appuyez sur le bouton droit de la souris et sans le lâcher allez avec la souris en haut à droite de l'écran (on ne voit pas ce que l'on fait) et une fois que vous pensez être bien placé (toujours en appuyant sur la souris) tapez EUPHORIA (ou EUPHORIQ). Cliquez ensuite sur le bouton gauche et retournez aux options ! Un nouveau mode apparaît !

David S.

(Suède ?!? ndlr : salut pour nous les petites suédoises, euh... pas trop jeunes quand même !)



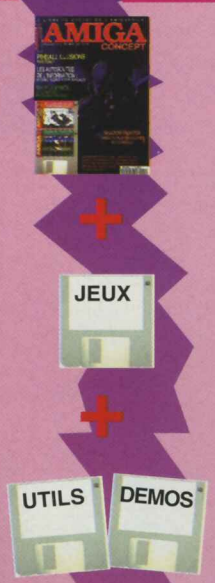
CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGUEUR A PARTIR DU 31 JANVIER 1995

LES PRIVILÈGES DE L'ABONNEMENT...

270 frs

L'INDISPENSABLE
(FORMULE 1)

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).

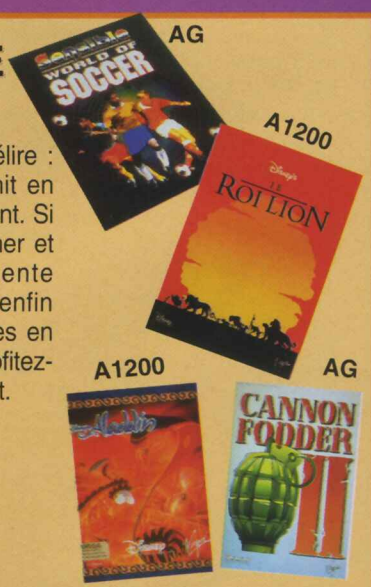
300 frs

L'INDEMODABLE
(FORMULE 2)

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 !

499 frs

LE BRANCHE
(FORMULE 3)



Attention, c'est carrément du délire : on vous propose un superbe hit en puissance avec votre abonnement. Si vous comptiez déjà vous abonner et que l'un de ces jeux vous tente depuis longtemps, vous allez enfin pouvoir combler ces deux envies en économisant 165 Frs ! Alors profitez-en, ça va pas durer éternellement.

385 Frs : 11 Numéros
+ 249 Frs : Le jeu
+ 30 Frs : Le port
= 634 Frs
- 165 Frs : L'économie !
= 499 Frs

Pour les pays de la CEE, rajouter 50 Frs à chaque formule - Hors CEE = 100Frs de plus (Paiement uniquement par mandat).

«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 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 magazines 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, Dcopy, Qed, Fakemem



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



D7: Sierra soccer et Apydia



D7: Version commercial de STORM MASTER



D7: Bump'N Burn, Dirwork et ToolMenu



D7: Ruff'N Tumble et Vital Light



D7: Buble & Squeak et Alien Breed 2 AGA



D7: Sensible world of soccer & Cafeine Free

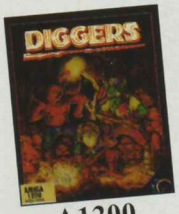


D7: CORPORATION, le logiciel complet !

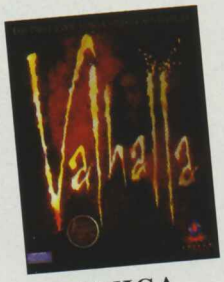


D7 : ATR & SHADOW FIGTHER

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES



A1200
120 FRS



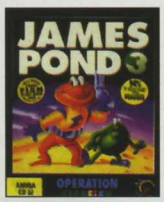
AMIGA
199 FRS



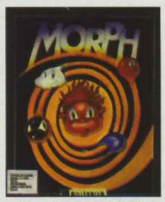
Amiga & CD32
189 FRS



Amiga & CD32
120 F & 115 F



1200 & CD32
145 F & 155 F



Amiga & CD32
140F & 135F



CD 32
129 FRS



1200 & CD32
189 F & 199F



1200 & CD32
139 F & 189F



AMIGA
89F



AMIGA & CD32
79 F & 109F



AMIGA
189F



AMIGA
79F



AMIGA
199F



AMIGA
109F



AMIGA
89F



AMIGA
69F

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 :				30,00 FRS

(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

TOTAL

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

DEMO-NIAC



LE MOIS DE FEVRIER SERA A MARQUER D'UNE PIERRE BLANCHE AMIS LECTEURS CAR POUR 28 JOURS, LA FRANCE A PROPOSE 10 JOURS DEDIES A 3 CODING PARTY.

Nous n'avons pu nous déplacer pour les 3 meetings, et cela en raison du temps pour nous y préparer, si vous voulez que l'on parle de votre party en nous y rendant il faut m'écrire 1 mois à l'avance pour que je puisse prévoir, il n'y a qu'Imré qui puisse utiliser l'hélicoptère de la rédaction pour son boulot, moi j'ai toujours mon vélo. La seule Party à laquelle nous ayons pu nous rendre fût la Party organisée par le TWB, les 28 et 29 janvier à LILLE. D'ailleurs, je tiens à saluer toute cette équipe fort sympathique (Sébastien, Axel, Orcus, Vianney, Nico, Ben, Xann...) qui a su avec humour remplir ces 2 jours. Ce meeting avait pour but de présenter toute les machines en vogue. L'AMIGA était majoritaire à 80%. D'ailleurs les petits gars qui ont organisé cette petite fête préparent une track pour la Saturne. A suivre...

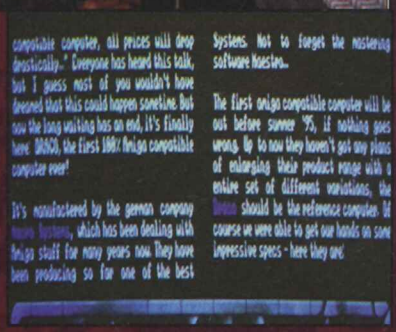
Ce mois-ci on va causer de 7 productions qui sont sorties le mois passé ainsi que pendant la PARTY 4, mais avant je voudrais faire mon Mea Culpa à propos des noms de démos et démomakers qui ont été écorchés le mois passé. Les correcteurs ne peuvent pas connaître toutes les orthographes de chaque démo, et ils ont oublié de prendre en compte ma correction. Pitié Axel : non, pas la tête et recrache ma moquette s'te plaît.



PSYKOTROPE TOI-MEME

Je ne sais pas si vous vous souvenez mais on a déjà parlé de ce groupe il y a quelques mois à l'époque de la 3S. Cette équipe avait vu son graphiste « ZONE « gagner le concours de graph.

Cette fois-ci, aucune victoire et cela est bien dommage car ils ont sorti une intro vraiment puissante, la TODAY IS SUNDAY... Pourquoi puissante ? D'abord pour une 40 kilos vous avez droit à 2 musiques, ensuite un labyrinthe mappé en 2 frames vous offre de superbes graphismes en pâture, vos yeux vont adorer. Le code de POTSKY est hyper puissant, il est dommage que les responsables de la party 4 aient laissé cette intro sur le côté, comme beaucoup d'autres d'ailleurs, pour des raisons qui resteront lugubres à jamais.



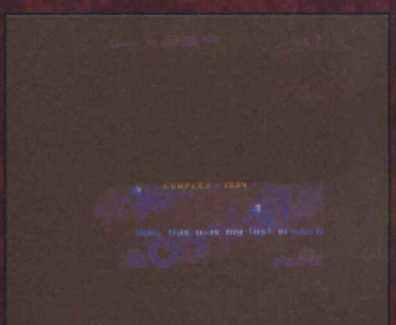
compatible computer, all prices will drop drastically." Everyone has heard this talk, but I guess most of you wouldn't have dreamed that this could happen sometime. But now the long waiting has an end, it's finally here. BIGO, the first 1987 Amiga compatible computer ever!

It's manufactured by the german company [illegible], which has been dealing with Amiga stuff for many years now. They have been producing so far one of the best

systems. Not to forget the mastering software houses.

The first amiga compatible computer will be out before summer '95, if nothing goes wrong. Up to now they haven't got any plans of enlarging their product range with a entire set of different variations, the [illegible] should be the reference computer. Of course we were able to get our hands on some impressive specs - here they are!

TODAY IS SUNDAY - PSYKOTROPE
AMIGA 1200.
Installable HD.
Intro 40 K.
Réalisée par :
Potsky, Zone, Yolan.
A voir : Des effets visuels carrément délirants, 2 musiques (ça c'est à entendre...)
Info : ZONE est amoureux, d'ici là qu'une track spécial love sorte pour la Saturne... (Privâte Joke)







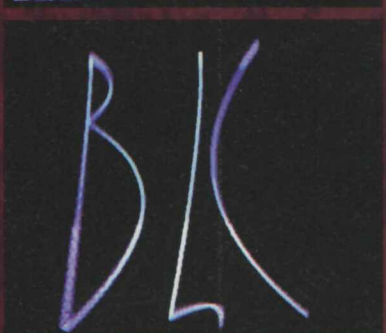
BALANCE TON SYNDROME

Le groupe BALANCE nous a gratifié d'une track très sympathique, appelée SYNDROME ; la musique est parfaitement synchronisée avec les animations à l'écran, à chaque évolution des objets en 3D, elle suit le rythme. Le code vous propose un plasma en HAM 8, une route à la LOTUS mais ici celle-ci est mappée et hyper rapide, un ensemble de Glenz Vector utilisant ou non la méthode Gouraud, et le plus sympathique



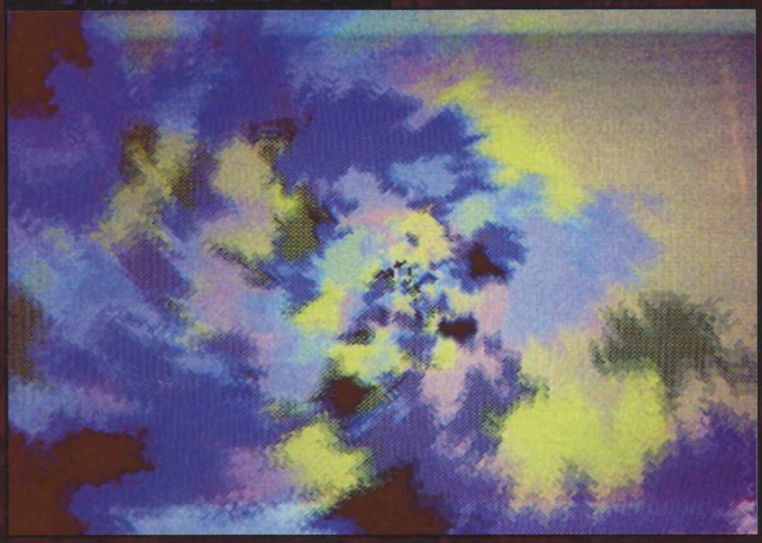
SYNDROME
BALANCE
AMIGA 1200
Installable HD.
1 disc.
Réalisée par :
Scope, Rwo, Unique, Kata, Subject.
A voir : musique et effets visuels hyper synchronisés, plasma en HAM 8 3D se tordant dans tous les sens, une boule loupe vous zoomant un dessin fort cool.

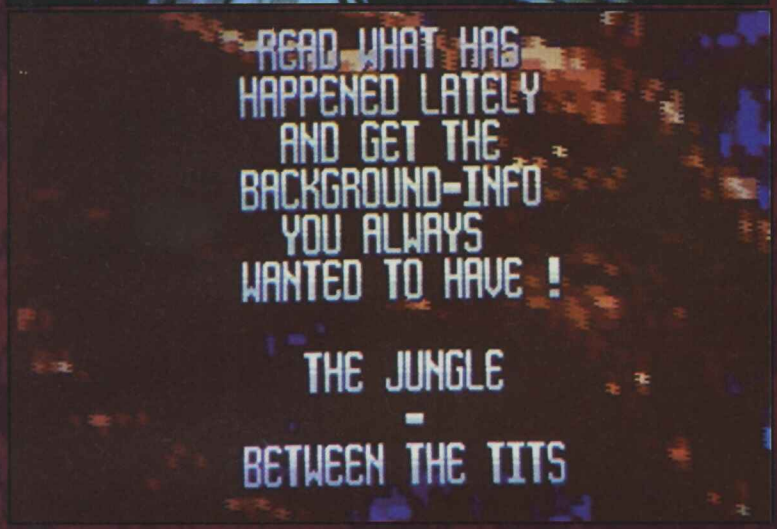












(car l'effet est saisissant sur écran géant) : un sol et un plafond en fil de fer qui tourbillonnent à en être malade, BBBOOUuurrggg !!! La fin, plus conventionnelle, laisse un petit goût de trop peu.



NOT AGA
COMPLEX
AMIGA 500/1200.
Installable HD.
Intro 40 k.
Réalisée par :
Mic Dair, Hyde.
A voir : Scrolling jouant au tennis avec une boule, des objets en dots, des cubes en 3d et un effet spaghetti avec roto-zoom.
Info : L'équipe de COMPLEX va fusionner avec POLKA BROTHER.

NOT AGA, SI SI Y EN A ENCORE

Le groupe COMPLEX a sorti pour la Party 4 une intro 40 Ko qui tourne sur tous les AMIGA, elle s'appelle NOT AGA, y en a qui vont être contents (isn't Simons...). Cette démo, n'est pas pour autant dépourvue de qualité, loin de là. D'abord, le code vous propose une scrolling se déformant par le biais d'une boule qui rebondit dessus, l'intro continue avec 5 objets formés de 4096 dots, des cubes en 3D et des roto-zooms. La musique est de bonne qualité même si elle a tendance à gaver au bout d'un moment. La fin de la démo vous propose un scrolling qui explique que c'est la dernière démo du groupe COMPLEX, le codeur MIC rentre chez POLKA BROTHER.







UNE PETITE GRIMPETTE SUR L'OLYMPE

Le groupe GODS est un nouveau groupe de 3 personnes qui ont conçu une méga démo appelée OLYMPE. Cette track est pour une 1 ère une véritable réussite, le codeur ODIN LITTLE n'a que 15 ans mais alors il doit avoir un assembleur à la place du cerveau le petit gars. D'abord, cette démo propose un temple en 3D qui tourne sur lui-même pour rendre moins long le chargement de la track. Vous pourrez y voir des objets en 3D Glenz, des objets mappés, un



LE CHARTS DU MOIS

OLYMPE
GODS.
AMIGA 1200.
Installable HD.
1 disc.
Réalisée par :
Odin Little, Liszt, Bridgeclaw.
A voir: De superbes graphismes, des objets mappés bien animés. Une musique très cool. La visite d'un cimetière en 3D.
Info :
1 ère démo du groupe GODS.

cube formé de 6534 dots, dans celui-ci on peut même y lire un scrolling. Le clou de cette track est la visite d'un cimetière en 3D, certes un peu lugubre mais l'effet est fort sympathique. Pour conclure sur cette démo un grand coup de chapeau à LITZS, le musicien, qui a réalisé une super musique qui colle parfaitement à l'ambiance de la démo.

JUNGLE 7 est un fanzine qui vous propose toutes les dernières informations de la scène AMIGA. Le numéro 7 est sorti pendant la Party 4. Vous y trouverez à l'intérieur les news, les

JUNGLE N'7 - JUNGLE AMIGA 500/1200. Non Installable HD.
1 disc.
Réalisée par : Blitter, Darkness, Hardline, Twingo...
A voir : plus d'une trentaine d'articles sur la scène, les humeurs de la scène et les meetings. Très bonne zic de Dromag/Polka Brother.
Info : JUNGLE PO BOX 740 A-6852 DORNBIRN AUTRICHE.

résultats complets des dernières Coding Party ainsi que les colères du moment et j'ai l'impression qu'il y en a plus d'un qui s'est vu berné par le PC et de son morbide Pentium. La musique qui vous accompagne pendant la lecture est carrément fabuleuse, et les articles sont plus que fournis, de la bonne lecture en perspective. Pour recevoir ce fanzine écrivez à JUNGLE PO BOX 740 A-6852 DORNBIRN Autriche. Un conseil, si vous voulez une réponse écrivez en Anglais et envoyez un disk.





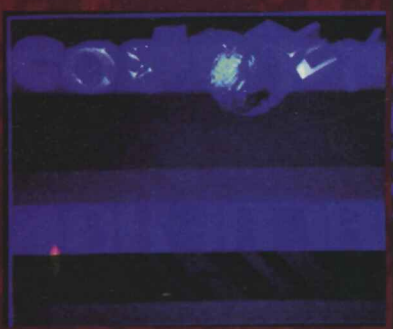




COMPILATIONS DE LA MORT...

Des groupes se sont spécialisés dans la création de compilations d'intros, si vous recherchez toutes les intros de la party 4, il y en a une quarantaine, vous







aurez la possibilité de les trouver chez 2 swappers qui sont CJC /Cocoon/ EXALIS et CLARY/ Nova. Les compilations sont très bien réalisées et offrent un aspect fort sympathique. Pour plus de renseignements contactez : CJC/Cocoon/Exalis au 446 Avenue Louis Herbaux 59240 Dunkerque ou encore CLARY/ Nova Bâtiment le cèdre bleu n'1447 11g 54100 Nancy.

CA TOURNE ROND POUR L'AMIGA

Le 15, 16, 17 avril 1995 aura lieu à Paris la Saturne Party 3. Ce meeting sera l'un des plus grands d'Europe, 8000 personnes sont attendues, il y a plus de 200 000 francs de prix pour les concours de démos, intros, musiques, dessins et films vidéo. Il y aura aussi des concours de sensible Soccer ainsi que de DOOM, des projections de démos et de dessins animés MANGA. L'entrée est fixée à 120 francs et le confort est parfait : dortoir, douche, parking gratuit, etc... Pour plus de renseignements contactez SATURNE PARTY 3, 23 rue des beaux regards, 77450 Esbly France. Il est prévu pas mal de tracks pour cette Party, sachez que NGC sortira une track avec les graphismes du fabuleux SLAINE. Melting pot va sortir une track qui risque de mettre ce groupe sur le devant de la scène (Track codée par Xann, Vianney et Ben. GFX par Axel...).

Voilà, y a pas à dire, seuls les faibles et les peureux pensent que l'AMIGA est mort, peut être qu'ils veulent se cacher la face avec leurs CD ROM et leurs PC à 15000 francs.
Mieux montrer pour moins démontrer, une épitaphe à inscrire en dessous d'Intel.

DAMIEN BANCAL

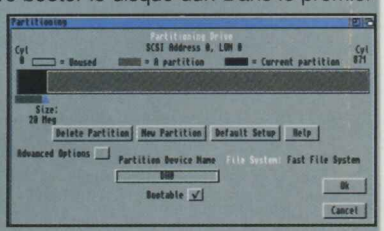
SI VOUS AVEZ UN DISQUE DUR, CECI VOUS CONCERNE.

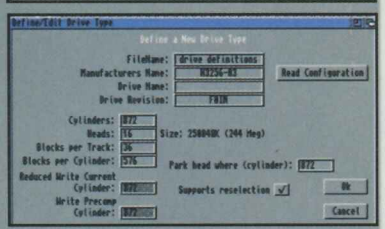
PLANTAGE DE DISQUE DUR

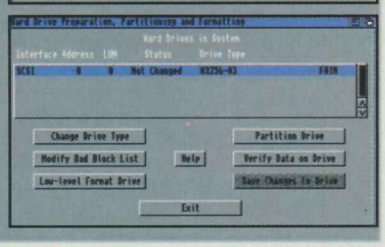
Qui n'a pas déjà planté son disque dur au moins une fois dans sa vie ? Oui bon, d'accord, celui qui n'en a jamais possédé. Mais pour avoir moi-même connu cette situation près d'une dizaine de fois, je partage le sentiment d'angoisse que vous avez rencontré à l'instant où vous prenez progressivement conscience que les données si précieuses ne sont pas récupérables. Pour limiter la casse, laissez moi tout d'abord vous donner un petit conseil : on vous préconise souvent de faire un back-up (une sauvegarde) de tout votre disque dur, grâce à des logiciels comme Amiback Tools, ou Quaterback tools, et ceci régulièrement. C'est une hérésie, car cela vous nécessitera parfois des centaines de disquettes et au bout de quelques back-up, la lourdeur de l'opération aura eu vite raison de votre persévérance. C'est pourquoi je vous conseillerai plutôt de ne sauvegarder que les données que vous avez créées (base de données, fichiers texte ou PAO de lettres types, fax, correspondances, listes, vos dessins favoris, vos fichiers de configuration et surtout vos dictionnaires et lexiques personnels...). Dans ce cas, quelques disquettes seulement vous suffiront (d'ailleurs, une copie simple suffit, pas besoin de back-upeur) puisque les logiciels, eux, pourront toujours être ré-installés grâce aux disquette originales.

Avant de procéder à la ré-installation complète de votre DD, posez-vous la question essentielle : Le contenu du disque dur est-il effectivement perdu à jamais ? Pour ceux qui ne connaissent pas grand chose à la technique, il se peut que votre DD ne soit qu'endommagé au niveau de la partition bootable (qui démarre) mais que le volume de travail soit resté intacte. Dans ce cas, insérez une disquette Workbench, et vérifiez bien que les partitions ne puissent plus s'ouvrir, qu'elles n'apparaissent effectivement plus à l'écran ou bien qu'elles indiquent un message du type DH0:????, DH0:NDOS ou DH0:COPY (...). Dans l'un de ces cas, le disque dur est bel bien bon pour un re-formatage ! Par contre, si la ou les partitions s'affichent «normalement» à l'écran lorsque vous avez chargé le Workbench par disquette(s), c'est tout simplement que votre partition bootable a été détériorée (1), ou que les fichiers de démarrage (le STARTUP-SEQUENCE par exemple) ont été, eux seuls, endommagés (2). Dans ce second cas (2) il faut ré-éditer les fichiers, que vous avez modifié et cabossé par erreur auparavant, avec un éditeur de texte (type Q-ED ou Cygnus ED...), après quoi il faut répéter les tentatives de faire booter le disque dur. Dans le premier cas (1), ou bien la partition DOS ne répond plus du tout à vos sollicitations et il faut la reformater, ou bien elle n'est qu'invalide (VOLUME TRUC: NON VALIDATED) et là vous avez des chances de la récupérer grâce à des logiciels tels que QUATERBACK, DISKSALV ou ABE... Et si vous n'avez pas la chance de posséder l'un de ces titres, faites une tentative avec la fonction DISKDOCTOR de votre Workbench, cf COIN DES BIDOUILLES AC n∞6 (mais là, ça risque de vous virer quelques fichiers louches...).

Si au bout du compte, votre disque dur doit être ré-installé, il vous reste deux alternatives : ou bien le DD est encore reconnu par le workbench, alors il vous suffit de le formater puis de ré-installer le Workbench grâce aux disquettes... Ou alors, l'ordinateur ne veut rien savoir et il ne vous reconnaît même pas les partitions, vous ne les voyez plus sur votre bureau Workbench, il faut alors dans un premier temps utiliser HD-TOOLBOX ou AQ-TOOLBOX (selon que votre disque dur soit un interne ou un Amiquest externe, mais quoi qu'il en soit ce sont des disquettes qui ont été, ou auraient dû être, fournies avec votre DD), pour retrouver l'adressage SCSI ou IDE du DD et faire reconnaître le volume. Si ce programme a du mal à se charger au lancement et qu'il bloque sur la reconnaissance de l'adressage du port du DD, c'est qu'il persiste un problème de configuration (au niveau des switchs du DD), ou que le problème est d'ordre physique et dans cette hypothèse il est bon pour la poubelle (car cela vous en coûtera aussi cher de le réparer que d'en changer). Sinon, vous devriez arriver à l'écran principal du soft (figure 1) ; cliquez alors sur «CHANGE DRIVE TYPE», puis «DEFINE NEW» (figure 2), puis encore «READ CONFIGURATION». Si tout se passe bien, que la bonne taille vous soit indiquée (et pas 35 Mo au lieu de 250, ou le contraire), cliquez sur OK pour revenir au menu principal et faites «SAVE CHANGES TO DRIVE». L'ordi va rebooter, relancez HD-TOOLBOX, définissez vos partitions (figure 3) et cliquez sur «LOW LEVEL FORMAT», pour reformater le DUR. Il ne vous reste plus qu'à suivre la procédure d'installation du Workbench (ou recopier bêtement toutes les disquettes sur le dur) mais pour ça, il faut avoir gardé les disquettes...







OVERDRIVE & CARTES D'EXTENSION

Certains d'entre vous rencontrent des problèmes de compatibilité avec les cartes accélératrices, dont la GVP A1230 turbo ou l'APPOLO 1230 (...) font partie. Ceci ne se produit apparemment qu'avec les anciens contrôleurs Overdrive (acheté avant mai 94). Deux solutions s'offrent à vous : soit vous faites l'acquisition de la nouvelle ROM du contrôleur de l'Overdrive, ça vous en coûtera à peu près 400 frs (FBI : (16) 60-13-12-23)... Soit vous montez le disque dur 3 pouces et demi, qui se trouve à l'intérieur du boîtier Overdrive, directement à l'intérieur de votre Amiga et là ça vous coûte juste le prix du câble d'alimentation relié à celui du lecteur de disquettes (30 frs) et le câble qui permet de brancher un DD 3 1/2 sur un port de DD 2 1/2 (50 à 100 frs)... Cette dernière solution demande précaution dans le maniement du disque dur mais c'est pas bien compliqué à effectuer en n'oubliant pas de réaliser toutes ces manoeuvres hors tension électrique, c'est à dire alimentation de votre micro déconnectée. Cette bidouille vous évitera bien des problèmes de compatibilité par la suite avec d'autres cartes et en plus vous libérez le port PCMCIA pour un lecteur Overdrive CD par exemple. Petite précision : dans la structure de base de l'Amiga (600 ou 1200) il n'y a pas suffisamment de place pour y installer un disque dur 3 1/2, plus encombrant qu'un 2 1/2. Il vous faudra donc retirer carrément la carcasse métallique qui protège les composants de l'Amiga. Une fois cette opération effectuée, enroulez le disque dur de papier ou de plastique avant de le reposer à même la carte de silicium pour l'isoler et éviter qu'il ne court-circuite d'autres composants. Enfin, pour faire reconnaître le disque dur à votre Amiga, utilisez simplement HD-TOOLBOX fourni avec votre système d'exploitation pour configurer à nouveau les paramètres. N'oubliez pas qu'il vous faudra reformater le disque dur alors faites un back-up auparavant de toutes les données que vous réinstallerez sur ce disque dur reconfiguré pour une utilisation interne. Sachant que le disque dur qui occupe l'Overdrive n'est autre que celui d'un PC, il vous est possible de réaliser cette opération avec n'importe quel autre disque dur PC AT, qu'il soit en 3 pouces et demi ou 2 pouces et demi. L'avantage c'est que vous le paierez beaucoup moins cher !

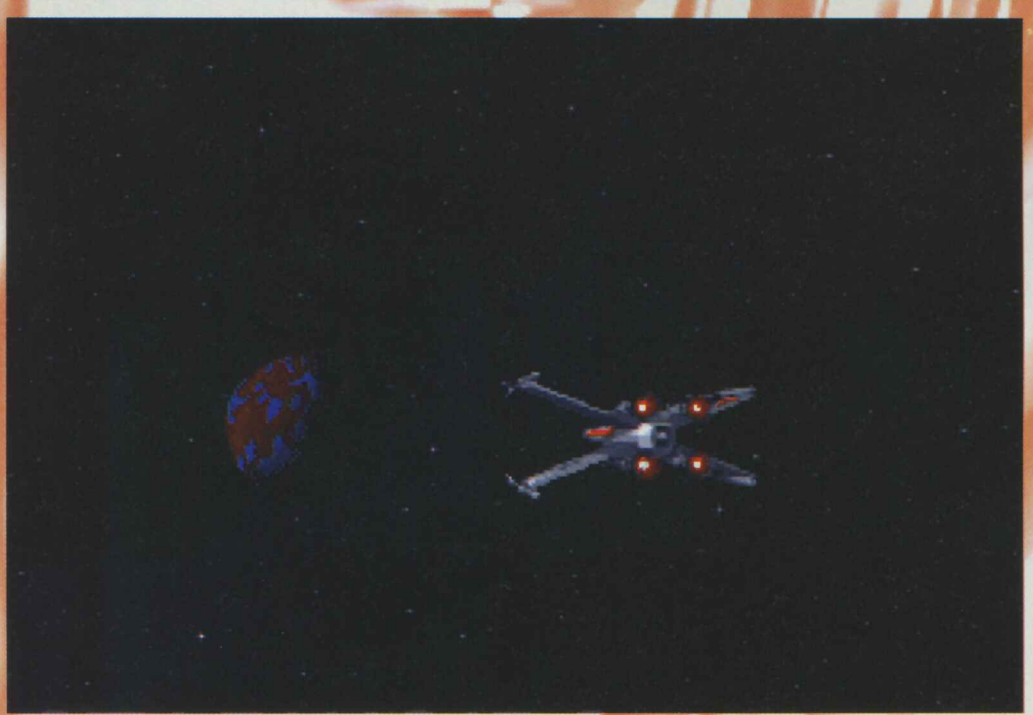
RUBRIQUE DP



ALLONS ENFANTS DE LA PATRIE... Alala, ce pauv' Daniel est parti servir la France (au Tchad ?) et du coup c'est moi qui vais assurer l'intérim pendant ces 10 mois...







STARWOIDS

Vous connaissez-tous STAR WARS (LA GUERRE DES ETOILES en Français) et bien STARWOIDS est une sorte de remake du film. Après une intro pas trop mal (une animation du vaisseau X-WING, du film, qui arrive sur une planète), vous arrivez dans le jeu et là, surprise, il s'agit en fait d'un GRAVITY FORCE «amélioré». Je résume le but du jeu pour les incultes : vous pilotez un vaisseau que vous devez amener à un point précis en luttant contre l'attraction. La réalisation est bonne et les graphismes sont très bien faits, un reproche au niveau de la difficulté qui est un peu trop poussée. Des digits des voix du film accompagnent chaque séquence (comme le fameux «GAME OVER») ce qui donne une touche originale à ce jeu. STARWOIDS tourne sur A500 (1 Mo) et A1200 et est installable sur disque dur.

PARTY 4 SLIDE

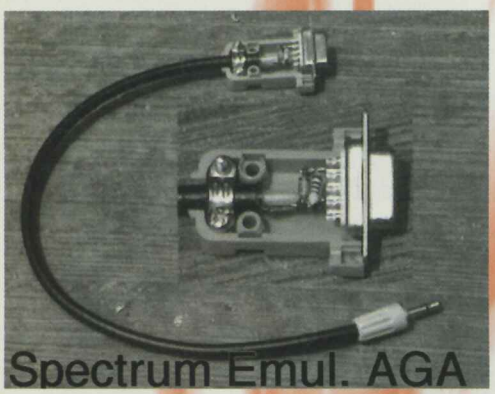
PARTY 4 SLIDE mériterait tout aussi bien de figurer dans la rubrique demos mais enfin bon... Ce slide-show en deux disquettes reprend les meilleurs graphs de la PARTY 4 qui a eu lieu fin Décembre au Danemark. 14 graphs sont présentés dont 4 qui n'avaient pas été sélectionnés pour le concours. Sont présents, entre autres, les graphs de Peachy (qui est arrivé premier), de Slayne (l'un des rares Français) et de RA. Pour la petite histoire, sachez que le graph de RA qui est tout de même arrivé deuxième n'avait pas été sélectionné et qu'une pétition a été organisée pour y remédier... PARTY 4 SLIDE ne tourne que sur A1200 et A4000 et il est possible d'installer les images sur disque dur.





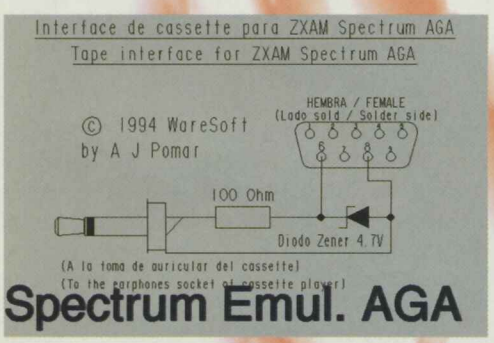
MARBLES

Il y a quelques mois sortait, toujours dans le domaine public, SLIDE IT, et bien MARBLES reprend le principe du jeu qui est de finir un tableau en sautant d'une case à l'autre en évitant les obstacles. D'une prise en main pas évidente, MARBLES s'avère être un jeu de réflexions très amusant duquel on a du mal à ce défaire. Je dois avouer que je passe mon temps dessus et qu'il a pris une place sur mon disque dur au près de KLONDIKE AGA. A réserver aux adeptes du genre... MARBLES est installable sur disque dur et fonctionne sur A500 et A1200.



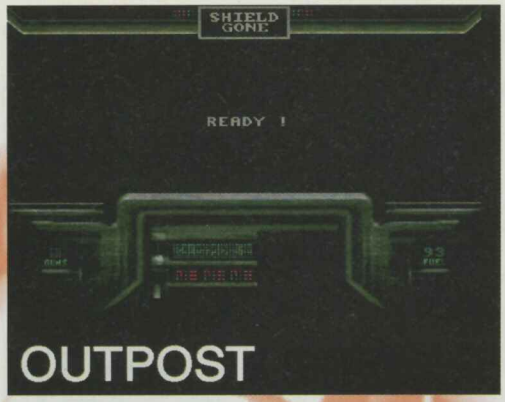
SPECTRUM EMULATOR AGA

Dans la série des émulateurs de vielles bécanes, voici la version AGA de SPECTRUM EMULATOR. Dans le principe rien de nouveau, c'est toujours un soft qui vous permet d'émuler la ROM du ZX-SPECTRUM de manière à utiliser les logiciels de celui-ci sur votre Amiga, mais cette fois-ci, il y a sur la disquette des plans de montage et des photos digitalisées qui vous permettront de fabriquer une interface qui, à partir d'un lecteur de cassettes standard, utilisera vos cassettes SPECTRUM via le port parallèle de l'Amiga. Je n'ai pas pu utiliser cette fameuse interface car j'avoue ne pas être très bricoleur mais d'après la doc (en Anglais et Italien !) ça marche très bien... J'suis pas convaincu ! Si parmi vous quelqu'un arrive à fabriquer ce petit gadget : pensez à moi ! SPECTRUM EMULATOR AGA ne fonctionne que sur A1200 et A4000 (sauf A4040) et est installable sur disque dur.



OUTPOST

Ce jeu n'est pas sans rappeler la séquence du tunnel de SUPER STARDUST : vous êtes aux commandes d'un vaisseau et devez éviter des météorites qui vous foncent dessus. Le principe du jeu n'est pas mauvais mais la réalisation laisse à désirer. Tout d'abord il se joue à la souris, ce qui n'est pas du tout évident, en suite les graphismes ne sont pas terribles... Certains me diront qu'il ne faut pas en demander trop, que c'est du domaine public, mais tout de même, il y a des limites... OUTPOST fonctionne sur tous les Amiga et n'est pas installable (tant mieux !).



INERTIE

Un de nos gentils lecteurs nous a envoyé ce jeu (et je l'en remercie), un casse brique dans le plus pur style ARKANOID. Je n'ai qu'un mot à dire : parfait ! Rien dans ce jeu n'a été délaissé, les musiques sont sublimes, les graphismes sont géants, bref : parfait ! Même la séquence de chargement donne dans l'original puisqu'il s'agit d'une roue représentant le signe radioactif qui tourne pour nous faire patienter... Je remercie une fois de plus Sullivann pour son jeu de qualité commerciale (il comprendra...). INERTIE tourne sur A1200 et n'est pas installable sur disque dur (dommage !).

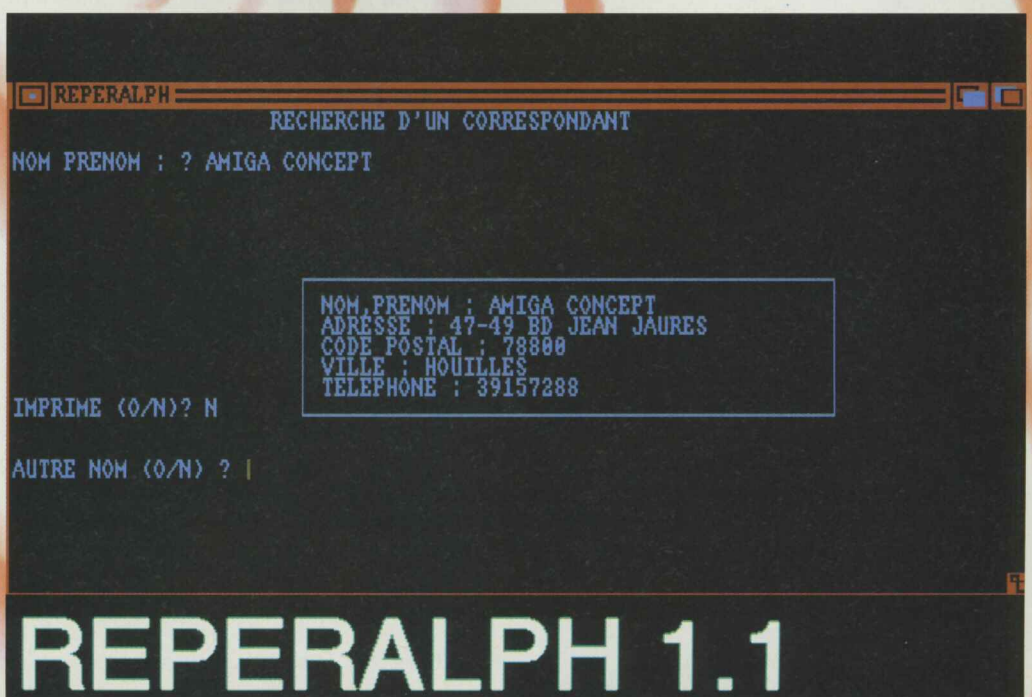


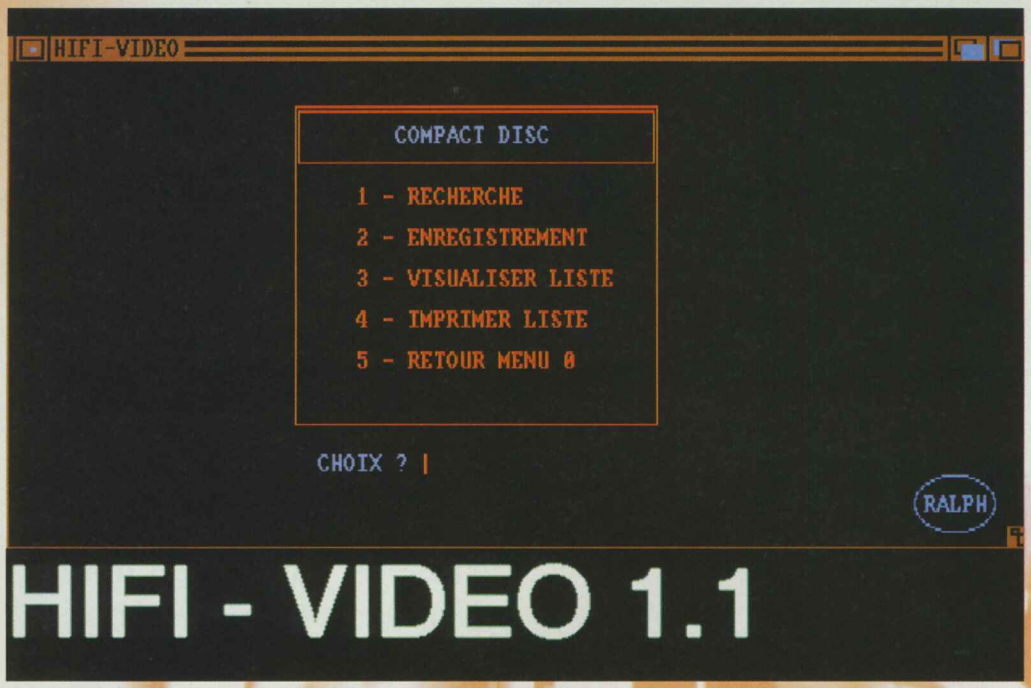
Merci à BAB MICRO (Tél. 16.59.59.19.37 à Bayonne) de nous avoir fourni ces logiciels testés.

LE PROGRAMMEUR DU MOIS

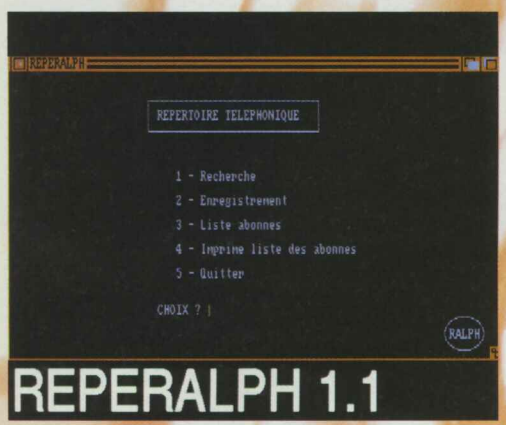
Tous les mois je tacherais, dans la mesure du possible, d'ouvrir une petite parenthèse pour vous parler soit d'un programmeur (comme ce mois-ci), soit d'un graphiste ou musicien. Tant qu'à faire, je ne parlerais que des peu (ou pas !) connus de manière à faire connaître leurs talents. Donc si vous aussi vous voulez être mis à l'honneur dans cette rubrique, n'hésitez pas à m'envoyer vos productions...

Ainsi, j'ai décidé de vous présenter les réali-





HIFI - VIDEO 1.1

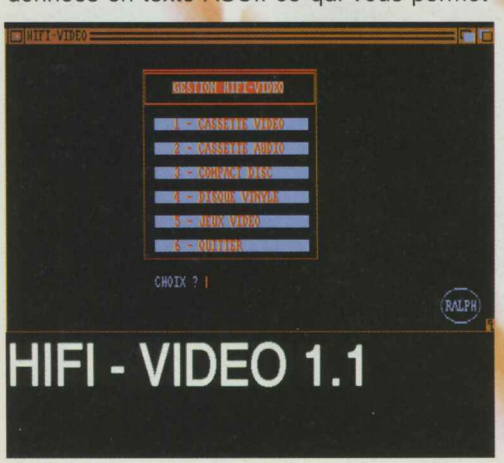


REPERALPH 1.1

sations d'Alan PILLETTE, plus connu sous le nom de RALPH du groupe SYSTEM 2. Après un court passage demos (très court...), Alan c'est mit à la programmation d'utilitaires et ma fois, il n'as pas eu tort, jugez plutôt...

REPERALPH

REPERALPH, qui a bien évolué depuis la première version que j'avais eu l'occasion de voir, est un répertoire téléphonique très bien réalisé. Toutes les rubriques de ce genre de softs sont au rendez-vous (enregistrement, consultation...) mais il y a même quelques «plus» comme la sauvegarde de la base de données en texte ASCII ce qui vous permettra de récupérer vos adresses sur un logiciel de traitement de textes pour, par exemple, créer un mailling. Comme toutes les créations d'Alan, REPERALPH est programmé en AMIGA BASIC et fonctionne sur tous les Amiga (1 Mo minimum).



HIFI - VIDEO 1.1

Alan doit bien aimer les bases de données puisque son deuxième utilitaire, qui est encore en version Beta, est un gestionnaire de «collections» appelé HIFI-VIDEO ; en fait, il permet tout aussi bien de tenir à jour une liste de cassettes audio/video qu'une liste de jeux video, disques compacts... Tous les critères de sélection sont déjà présélectionnés ce qui simplifie beaucoup la saisie et la fonction recherche est très bien pensée avec deux modes de recherche : simple ou complexe. HIFI-VIDEO tourne sur tous les Amiga (1 Mo minimum).

Avant ces deux utilitaires, RALPH avait également sorti un jeu appelé TERMINAL. Il s'agissait en fait d'une reprise de PYRAMIDE (le jeu télévisé qui passe le midi sur France 2), interactif sur deux Amiga via un câble nul modem (ce qui permet de jouer à distance...).



Pour en savoir plus sur RALPH et ses créations en cours (ou à venir), j'ai rencontré pour vous ce p'tit gars :

AC : *Salut Alan, peux-tu te présenter en quelques mots à nos lecteurs ?*

AP : Bien sur que j'peux, tu m'prends pour qui ? J'ai 24 ans et je suis responsable d'achats dans une boite d'électricité.

AC : *Reste calme ! Depuis combien de temps es-tu sur Amiga et pourquoi avoir choisi cette bécane ?*

AP : Ca doit bien faire 6 ans, enfin j'crois dans ma tête, avant j'avais un C64 (brave bête), j'en suis venu à l'Amiga car j'ai été séduit par ses possibilités aux niveaux graphique et sonore.

AC : *Pourquoi choisir l'Amiga Basic alors que la mode est a l'Amos ou au Blitz ?*

AP : Bah c'est que j'ai trouvé ça facile au début et vu que la programmation pour moi c'est un loisir, l'Amiga Basic me suffit largement pour ce que je veux faire.

AC : *Quels sont tes projets pour l'avenir ?*

AP : Me marier avec Kristel (ma muse), avoir plein d'enfants, avoir une Sierra sans probs...

AC : *Mais non ! Qu'il est nul ! Tes projets Amiga ! On s'en fou d'ta vie privée...*

AP : Ha d'accord, fallait l'dire, c'est pas la peine de t'énerver... Alors déjà j'ai pas d'autre programme en vue, je compte déjà gonfler mes créations, REPERALPH et HIFI-VIDEO, TERMINAL il est fini et j'ai même fait une doc ! J'aimerais bien m'acheter un 1200, mais c'est pas évident d'en trouver, et connaître parfaitement l'Amiga Basic avant de passer à autre chose.

AC : *Je te remercie et je te laisse le mot de la fin.*

AP : «FIN !», non c'est de l'humour, salut à Kristel (NDLR. Ca fait 2 fois !) et à RAF, mon cousin, et je souhaite du courage aux débutants sur Amiga, j'sais c'que c'est...

Vous pouvez contacter le groupe SYSTEM 2, RALPH pour ces utilitaires ou BEAST pour du swapp de demos ou domaine public à l'adresse du groupe:

SYSTEM 2 / BEAST
61 grande rue
95270 ASNIERES SUR OISE

Voila, c'est tout pour ce mois-ci, j'espère que j'ai pas trop saccadée la rubrique à Daniel et ci c'est le cas qu'il ne m'en veuille pas... Zéro !

Christian LOPES
(dit l'AGA ou AGATOOLS)

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
Sélection des meilleurs CD ROM *AMIGA*



CAM CD

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

AMIGA TOOLS



Un superbe CD d'utilitaires Freeware & Shareware classés par thèmes, installés et prets à l'emploi.
249 frs.

PROMOTION
AMINET 3 : Ce CD représente plus de 1 Go de logiciels dans 3300 archives. Plus de 1800 applications, +200 jeux, +500 modules de musique, +350 démos, +250 images, +80 animations, etc... **99 frs.**



ASSASSINS CD

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

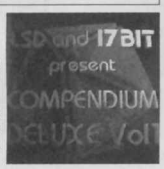
CLIP ART CD (WS)

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.**

FONTS CD (WS)

La plus grande collection de polices de caractères (fontes) pour Amiga & PC ! Plus de 18.000 fichiers fournis dans les formats Adobe, CGFonts, PCX, PageStream, TrueType, Calamus & GDOS. **149 frs.**

LSD & 17 BIT COMPEDIUM 1



600 Mo de logiciels de très grande qualité classés par genres. Les disquettes LSD 1 à 149, des animations et images AGA, des modules de musique, des jeux, des utilitaires, etc... **199 frs.**



AMINET 4

Ce CD reprend l'essentiel du site ainsi qu'environ 300 Mo de nouveautés. On y trouve environ 1700 modules de musique, 1600 utilitaires, 250 jeux, 100 démos, 100 images, 80 animations... **119 frs.**

DEMO MANIA 1

Un nouveau CD consacré aux meilleures démos Amiga. Les plus grands groupes sont représentés avec des productions assez récentes. **199 frs.**

FRACTAL UNIVERSE

Entrez dans l'univers fabuleux des fractales ! Vous pourrez en admirer par centaines et en créer. Compatible CD32.
199 frs.

EMERALD MINES



Compilation de jeux basés sur le mythique Boulder Dash. 500 jeux pour un total avoisinant les 10.000 niveaux. Compatible CD32.
149 frs.

AMIGA DESKTOP VIDEO CD

Des textures et images de fond originales dans les formats JPEG, IFF Overscan et Vidéo Créator. Plus de 200 fontes couleurs anti-alias jusqu'à 200 points (aux formats Amiga Couleur et Postscript). Des objets 3D pour LightWave, Imagine, Sculpt. Clip arts pour titrage vidéo de haute qualité. Utilitaires de bureautique - Image Studio - P.O.V, players d'animations, utilitaires de titrage et de morphing, convertisseurs d'objets, etc...
199 frs.



GAMERS DELIGHT

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

POWER GAMES

Ce CD-ROM compatible CD32 contient plus de 500 jeux. On y trouve tous les styles de jeux, pour tous les goûts.
239 frs.

GIGANTIC GAMES

Plus de 1000 jeux du Freeware et du Shareware réunis sur un CD, dont un grand nombre pré-installés.
199 frs



PLAYBOY'S COMPLETE MASSAGE : CD VIDEO très chaud strictement interdit aux mineurs. Les massages sensuels n'auront plus de secrets pour vous. Fonctionne sur CD32 avec une carte FMV et autres machines équipées d'une carte MPEG. **299 frs.**

IMAGINE CD

Un CD-ROM indispensable et incontournable pour les accros de Imagine. Plus de 500 Mo d'objets, de textures et d'attributs au format Amiga & PC
399 frs.

LIGHT ROOM

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

Amiga Raytracing 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.



GOLD FISH 1

Ce double CD contient l'intégralité de la collection Fred FISH (disquettes 1 à 1000) au format archivé et non archivé.
249 frs.

GOLD FISH 2

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



17 BIT PHASE 4

Contient les disquettes 2800 à 3351 de la collection anglaise '17 Bit'. Des animations, démos, modules, images, utilitaires, jeux, etc.. Lecteur de disquettes requis.
199 frs.

GRAFIK CD 2

Un CD consacré au graphisme. Des photographies digitalisées classées par thèmes. Les images sont récupérables pour vos applications personnelles. **149 frs.**

INSIGHT: DINOSAURS

Un CD multimédia d'une qualité sans précédent qui vous apprend tout sur les dinosaures et leur histoire. Pour CD32, CDTV & Overdrive CD uniquement !
399 frs.

MULTIMEDIA TOOL KIT

Plus de 10.000 fichiers : Images, cliparts, fontes, icônes, modules musicaux, échantillons sonores et bien plus encore... Compatible CD32. **199 frs.**

SOUNDS TERRIFIC

Plus de 1.2 Go de données musicales pour Amiga & PC sur 2 CDs. Des modules, partitions Sonix, fichiers Midi, échantillons... **249 frs.**

CDPD 4

Contient les FISH 891 à 1000, des objets, textures pour le raytracing, des animations, images, des utilitaires sonores & graphiques, des langages de programmation, la collection musicale AMFM, des fontes, etc. Compatible CD32. **199 frs.**



OUR SOLAR SYSTEM

Un CD pour PC qui contient entre-autres des centaines de photos digitalisées de notre système solaire parfaitement affichables sur Amiga. Assurez-vous de disposer d'un afficheur GIF !
199 frs.

SPACE & ASTRONOMY

1080 photographies de la terre, des planètes, de l'espace, des navettes d'exploration, etc.. Plus de 5000 bulletins d'informations en provenance des archives de la NASA. Afficheur GIF requis. **199 frs.**

PD-SOFT : Utilities Professional 1-1500

Les 1500 premières disquettes de la collection anglaise PD-Soft. On y trouve des échantillons sonores, des modules, des logiciels éducatifs, des utilitaires graphiques & musicaux, des utilitaires pour les systèmes 1.2 à 3.x, des logiciels de communication, de dessin, de titrage, des émulateurs, des animations, des sources Amos, des objets, fontes, et bien plus encore... Nécessite un lecteur de disquettes. **199 frs.**

PD-SOFT : Hottest 4 Professional

Compilation des meilleurs titres parus dans le Domaine Public et le Shareware. On y trouve des jeux, des mégadémos, des magazines, des music-disks (rave, techno et autres...), des échantillons sonores de grande qualité et les plus belles images, une sélection des plus belles animations de 1 à 5 Mo, ainsi que l'oeuvre complète d'Eric Schwartz. Plus de nombreux utilitaires AGA. Nécessite un lecteur de disquettes. **199 frs.**



Super CD32 - Competition PRO

Joypad de compétition pour CD32 & Amiga 1200 équipé d'un Overdrive CD.
199 frs.

KIT SERNET + NETWORK CD

Permet de relier une console CD32 à un Amiga pour transférer des fichiers de la CD32 vers l'Amiga et inversement. Le KIT SERNET + NetWork CD est composé d'un câble spécial pour relier l'Amiga à la CD32, d'une disquette d'installation et d'un CD contenant les utilitaires indispensables pour faire communiquer la CD32.

Kit Sernet + NetWork CD : 388 frs.

Nous consulter pour la compatibilité des différents CDs.avec le Kit.



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

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.

Compatibilité :
(1) = Amiga 500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1.3.
(2) = Amiga 500+/600/2000 équipé du Kickstart 2.
(3) = Amiga 1200/4000 équipé du Kickstart 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. Disque dur indispensable. *(2) (3).*

FDS2464 ViewTek v2.1 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'animations. *(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 prévus pour 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. *(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 et très simple à utiliser. *(1) (2) (3)*

DPAT62 AmiTEL v1.10 : Emulateur Minitel en français avec fonctions capture, imprime, etc... *(2) (3).*

FDS2537 EasyCalcPlus v1.1 : Sans doute le meilleur tableur disponible dans le domaine public pour l'Amiga. *(2) (3).*

FDS2558 HP550C PrinterDriver : Parmi d'autres drivers, on remarque le très recherché driver 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 : Utilitaire de réparation et de sauvetage pour toutes les unités de disques. *(2) (3).*

FDS2572 DiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication. *(1) (2) (3).*

FDS2586a&b Defect - Eagle Player V1.52 : Un player très puissant et très complet qui reconnaît la quasi totalité des modules existant sur l'Amiga. *(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 Démo : 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, etc... *(3).*

FDS2620a,b,c&d - Craig Collins - Mean CD Machine : Superbe animation en images de synthèses et en noir et blanc. C'est aussi un comparatif de trois consoles. 4 Mo requis. *(2) (3).*

FDS2625a&b - Poobs Production - Dangerous Sports Club Anim : Animation humoristique en 2 disquettes sur les sports. Ici on vous expose les dangers du parachutisme. *(1) (2) (3).*

FDS2629a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun : Un slide-show AGA en deux disquettes pour tous ceux qui s'intéressent à l'Egypte au temps des Pharaons. *(3).*

FDS2630a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun II : La suite, toujours en deux disquettes et sur le même thème. *(3).*

FDS2632 - Rob Baxter - Songs From The Guide : Trois superbes compositions musicales originales signées Rob Baxter. *(2) (3).*

FDS2638 - Sound-FX-Series VI
FDS2639 - Sound-FX-Series VII : Collections de sons échantillonnés très variés (explosions, cris, tirs, etc....) récupérables dans vos propres modules. *(1) (2) (3).*

FDS2641 - Rob Baxter - Largo : Une composition originale de Ludwig Van Beethoven portée sur l'Amiga par Rob Baxter. *(2) (3).*

FDS2642 - Rob Baxter - Metrolink : Deux superbes musiques originales de Rox Baxter.*(2) (3).*

FDS2646 - Calorie Counter Diary : Ce programme vous donne la valeur en calories de la plupart des aliments et peut vous aider à contrôler votre cuisine. *(2) (3).*

FDS2647a&b - Body Shop 6
FDS2648a&b - Body Shop 7 : Deux Slides-show AGA en 2 disquettes de photographies digitalisées de jolies jeunes femmes très sexy. Ce n'est pas du porno, c'est de l'art. *(3).*

FDS2650 à 2653 - Unlimited - Rave Study 1 à 4 : Amateurs de musique Techno de Rave et de Trance, voici 4 disquettes pour vous. Nécessite 2 Mo. *(2) (3).*

FDS2656 - Amiga & Internet Vol. I : Joachim Bergot nous présente le premier volume d'une collection de disquettes dédiée au fameux réseau Internet. Elle intéressera aussi bien les "experts" (listes des sites Ftp, etc), que les débutants ou les personnes désirant en savoir simplement un peu plus sur la "chose". *(1) (2) (3).*

SPECIAL MEGADEMOS AGA
Pour Amiga 1200
FDS2615&,b,c&d - Alcatraz - Ilyad (4 Mo de Fast + 2 lecteurs)
FDS2616 - Rednex - EmptyHead'
FDS2617 - Delight - Explorer
FDS2618a&b - NGC - Artificial Paradise
FDS2619 - S.C.A.L.A. - Not Again !
FDS2621 - Arise - Smells Like n°5
FDS2624 - Trade - Among The Living
FDS2631 - EMT Design - Hard Day
FDS2636 - Absolute - Cream
FDS2637 - Chryseis - The Breath of the Muse
FDS2640 - Rednex - QuackBusted
FDS2643 - Complex - PeeWee
FDS2645 - DiskNet - Volcano
FDS2649 - Digital - Shakkalakka
FDS2654a&b - Rebels - SwitchBack
FDS2655 - Dreamdealers - Imagine

FDS2661 - Malediction Démo : Ce jeu vous plonge dans un labyrinthe en 3D mappée (et oui !!!) où vos personnages devront survivre et évoluer. C'est une version bridée ne comprenant qu'un seul niveau. Documentation en Français. *(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 d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous". Absolument incontournable ! *(3).*

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

J033 - Space Taxi : Faites monter les passagers à bord de votre taxi spacial et emmenez les au point suivant. *(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 où il faut fouiller les pièces afin de trouver les objets permettant de 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. *(1) (2).*

J040 - Soccer Cards : La coupe du monde de football 94 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 : Le but est de retrouver votre adversaire dans un village 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).*

J044 - Marbles : Excellent jeu de réflexion qui comporte en plus un éditeur pour créer vos propres tableaux. *(1) (2) (3).*

J045 - Solo Assault : Dans le premier niveau, vous devez traverser un champ d'astéroïdes, les autres sont encore plus terribles. *(1) (3).*

J046 - Fruit Mania Démo : Jeu de type Machine à sous. On se croirait dans un casino de Monte-Carlo ! *(1) (2) (3).*

J047 - Ambassador 2.0 : Un autre excellent jeu de type Machine à sous. *(3).*

J048 - Doctor Strange : Un excellent jeu de plates-formes. L'un des meilleurs du moment. Nous ne vous en dirons pas plus, sauf qu'il est incontournable ! *(3).*

J049a&b - Cybertech : Vous vous trouvez dans un labyrinthe et devez trouver les clefs pour ouvrir les portes et tirer sur tout ce qui bouge avant que les ennemis qui rôdent dans les couloirs n'aient votre peau. *(3).*

COLLECTIONS 'FRED FISH' & 'CAM' DISPONIBLES.

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, J, FISH, DPAT, 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 pour les disquettes ou 20 Frs pour les CDs) = ... F.
FORFAIT RECOMMANDATION (Assurance facultative pour les disquettes) : 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).

Vous pouvez passer commande par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18 h ou par minitel 24h/24 en passant par la rubrique 'Ecrire au Service'. Règlement par Carte Bleue. Facture avec TVA Jointe.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

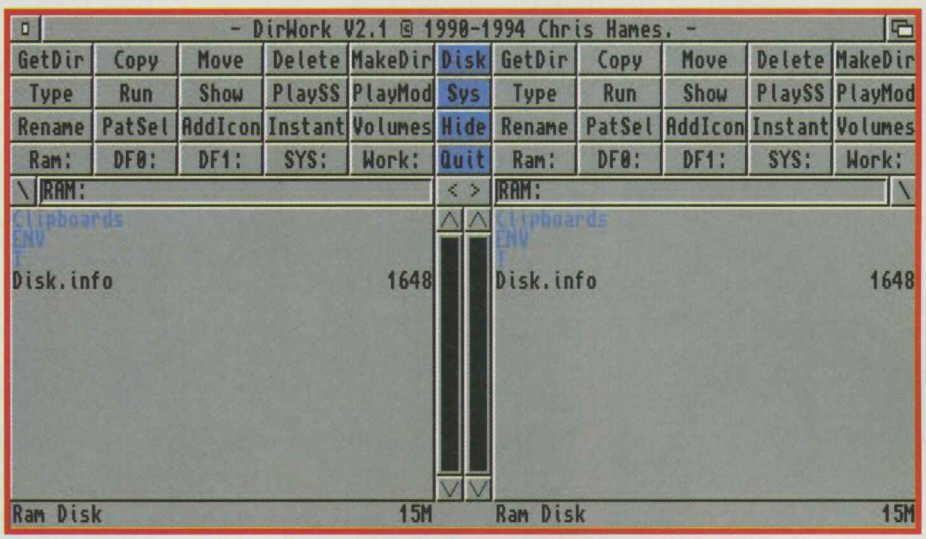
NOM : _____ Prénom : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : !__!__!__!__!__!__! VILLE : _____

Amiga Concept - **Mars 95** Signature :

Les marques citées sont déposées - Photos non contractuelles - Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TEST NEWS

DIRWORK 2.1



L'AVIS D'IMRE

Il y a les conditionnés d'OPUS et les conditionnels de DIRWORK : pour ma part, je serai plutôt un conditionnel conditionné par OPUS DIRECTORY. Et malheureusement, ce n'est pas DIRWORK qui me fera changer d'opinion. Le logiciel a beau être un peu plus complet, son interface d'utilisation n'est pas à la hauteur de ce que l'on peut trouver sur OPUS : la convivialité est aussi pauvre que la palette de couleurs maximales (C'est à dire 4 au lieu de 16 pour OPUS). Mine de rien, les couleurs... ça a son importance !

DIRWORK fait parti de ces logiciels que l'on doit avoir sous le coude, car on y vient toujours plus où moins lorsque l'on travaille sérieusement. Ce gestionnaire de fichier, que les plus chanceux avaient eu en version 1.62 dans la disquette n∞7 d'Amiga Concept, revient. Et cette fois-ci, c'est pas du domaine public !

Ah non, c'est pas du Domaine Public ! Tout d'abord, le prix abusif peut nous faire détester l'auteur. Il n'en sera rien, les 700 balles que demandent la société qui le vend nous prouvent que même en ces durs temps de crise les marseillais ne manquent guère d'humour. Comment ? C'est une version traduite. Ok, mais ce programme qui vaut à peine 100 dollars aux USA n'est qu'une pâle copie de Directory Opus. Et puis prendre 200 francs pour une traduction, c'est pas de l'abus déjà. La documentation française est plutôt légère face à celle en anglais du concurrent. La traduction est une option dont on se passe forcément dans ce type de logiciel. Pourquoi ? Parce que les commandes correspondantes de l'AmigaDos sont en anglais tout simplement. Bon, à part ça une des options les plus délires est la possibilité de créer sa propre configuration. Vous ouvrez l'écran à la résolution et vous pouvez dessiner votre DIRWORK. Mais bon, faut avouer que créer sa propre configuration fait perdre un nombre d'heures non négligeable. Hormis le pingouin que j'ai voulu dessiner (ouais, j'aime pas les clowns), créer certains boutons relève de la programmation pure et dure. Le logiciel DWEdit, réagissant relativement mal à quelques commandes (du genre configuration d'archives en DMS où LHA). C'est bien, mais un gestionnaire de fichiers est quelque chose de sérieux. Alors pourquoi mettre le logiciel en forme de clown. Remarquez c'est un bon point pour s'y retrouver quand on a tout plein de périphériques branchés sur la bécane. Imaginez que vous désiriez transférer des fichiers images de votre disque dur vers un Syquest amovible, mais vous ne voulez en transférer que certains que vous voudriez visualiser pour savoir si vous transférez ou si vous effacer. Pas simple ?!!! Si, avec ce type de logiciel vous réorganisez un support en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Adieu, les petits fichiers qui traînent partout dans le disque dur. La taille des fichiers est paramêtrable en pourcentage, en bytes, en blocs ; mais le problème majeur demeure dans la possibilité d'exprimer les tailles. Pour ma gouverne, je n'ai pas réussi à sortir plus que des -8%p et -41%sg !!!

Là, j'avoue que j'ai du mal à m'y retrouver... Le port ARexx est existant, mais inexploité car on ne profite d'aucun conseil pour en jouir à pleine puissance. Merci la traduction !!! A part ça, vraiment mais alors vraiment pas de différence avec un Directory Opus bien configuré...

Je résume : DIRWORK est un logiciel de gestion de fichiers qui possède de grandes options, mais qui ne me fera changer pour rien au monde mon cher Directory Opus (j'attends impatiemment d'ailleurs la version 5.0 disponible d'ici 2 mois si tout se passe bien). DIRWORK est un logiciel copié sur Opus mais qui est loin d'être un feu de Dieu (plutôt un feu de paille !), le prix français de ce logiciel est une vanne totale face aux pauvres Amigaïstes que l'on compare presque à des Passéistes friqués prêts à dépenser des millions pour acheter n'importe quoi.

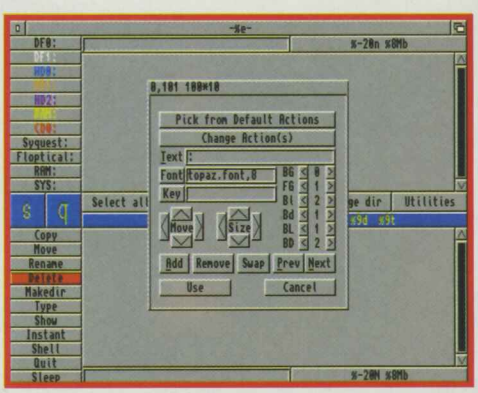
Daniel, le Fly-Tox

Fiche technique

Nom : DirWork v2.1
Editeur : Chris Hames
Disks : 1
Manuel : Anglais/Français
Distributeur : FFD (Fist Fucking Distribution)
Prix indicatif : 690 Frs

Configuration de base

Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS & AGA
Système : 1.2 ou + conseillé
Mémoire : 1 Mega minimum
Disque Dur : Vaut mieux
Autres : Le feu de Dieu, c'est Opus



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 :
MOI4 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 | | | | | | | | | | | | | | | |

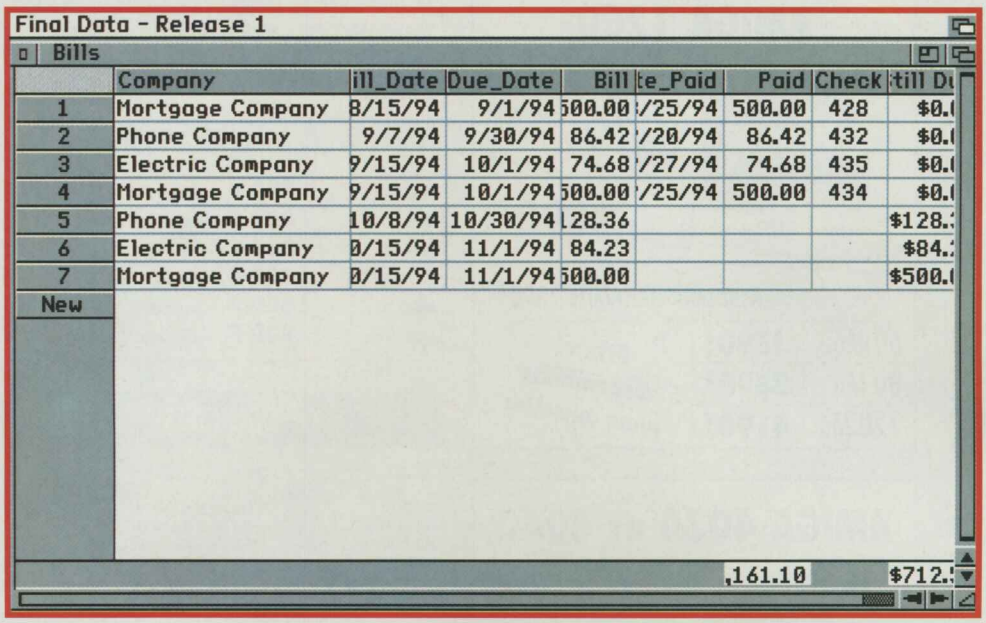
❑ Carte club AMIE

Date : Signature

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

TEST NEWS

FINAL



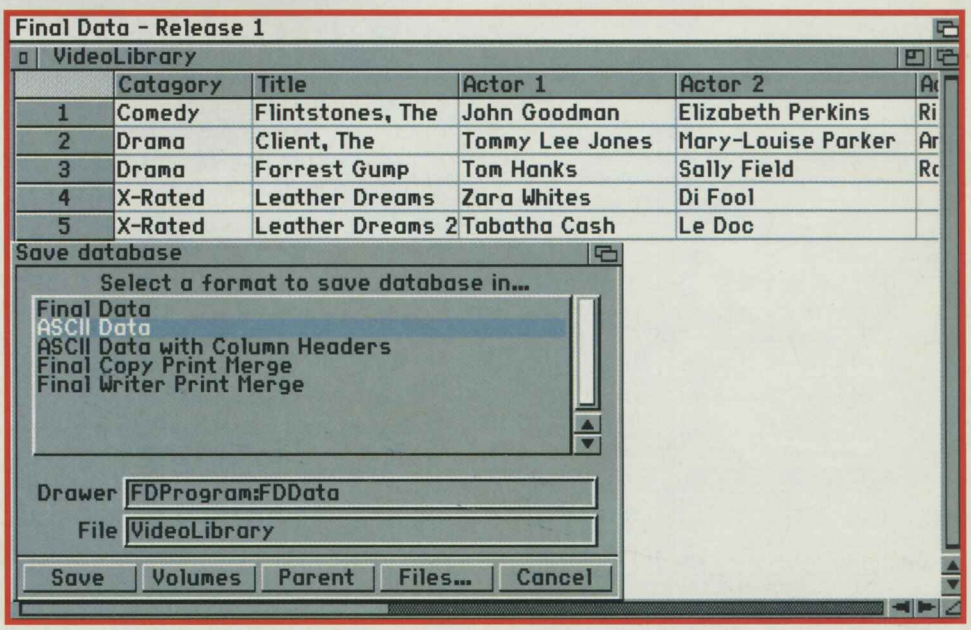
comme Word, Works, ou Access. Pour la bureautique donc, sachez que l'Amiga se débrouille relativement bien pour un micro non compatible (avec le reste, bien entendu).

Softwood est l'éditeur du traitement de texte Final Copy/Final Writer. Des noms qui feront tinter des oreilles, et cela est justifié puisque ce progiciel (pro pour professionnel, n'en doutez pas) est resté pendant près de deux ans le meilleur sur notre machine. Sa version française contribue pour beaucoup à sa réputation !!! Final Data est donc la suite logique d'un excellent traitement de texte, c'est à dire une base de données. Rappelons qu'une base de données sert à établir un fichier de clientèle, un catalogue de video-cassettes, une liste de revendeurs Amiga (pas lourde ces derniers temps). Cette liste peut subir différents traitements utiles pour retrouver les données. Supposez un instant que vous êtes abonné chez Amiga Concept, que vous appeliez pour dire que vous n'avez pas reçu le numéro 13. Notre charmante Isabelle vous demandera votre nom et votre adresse. Notre blondasse de service cherchera alors dans sa base de données, une fille du nom de Mélodie Danlegarage (vive les mon-

L'AVIS D'IMRE

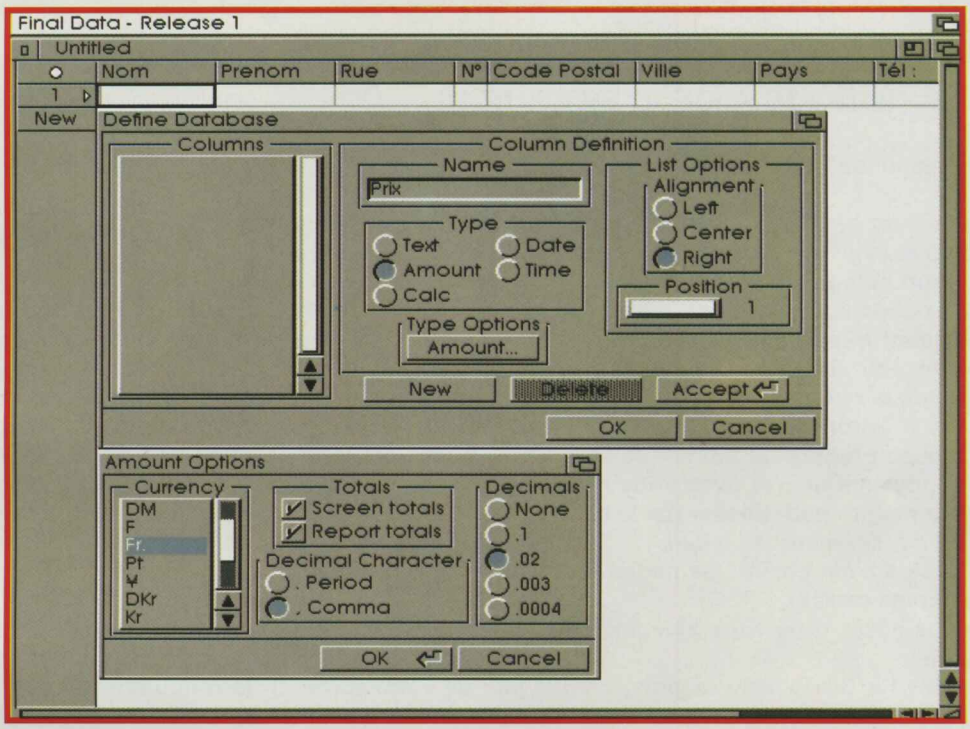
Voilà un logiciel qui vient étoffer un peu la logithèque de bureautique de l'Amiga qui, il faut l'avouer, souffre trop souvent d'un manque de rigueur. Vous me direz que c'est un peu normal car l'Amiga est rarement utilisé par des entreprises pour la gestion ou la comptabilité (pour ceux qui aimeraient me faire mentir, qu'ils me communiquent des noms de sociétés qui en utilisent dans ces secteurs d'activité). D'ailleurs, le problème ce n'est pas que l'Amiga ne soit pas utilisé en entreprise mais qu'aucun organisme ne propose de formation professionnelle sur Amiga et ensuite tout se répercute, normal ! FINALDATA propose ici une utilisation simple et souple avec un système d'interactivité (comprenez d'importation) avec FINAL COPY 2 ou FINAL WRITER. Bien présenté, comme EXCEL sur Mac ou PC, le logiciel apporte enfin à l'Amiga une base de données simple et puissante. Il existait jusqu'alors SUPERBASE PRO 4, hyper complet mais pas évident à utiliser avec son interface modulable à souhait. Là, même sans s'être plongé des heures dans la doc, vous pourrez utiliser sans problèmes FINAL DATA et avoir une utilisation vraiment professionnelle de votre Amiga.

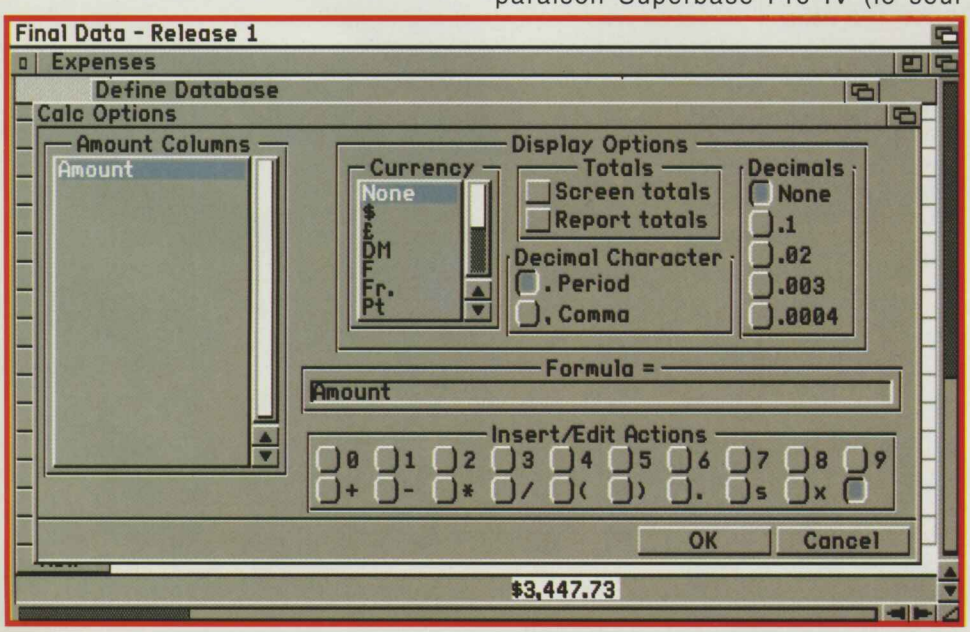
A l'heure où l'Amiga souffre de perfides rumeurs selon lesquelles il ne serait qu'une vieille machine de jeux dépassée, Amiga Concept vous prouve tous les mois que non seulement ces dires sont éhontés mais que les autres machines sont encore à la traîne. Il est vrai que nous pouvons nous enorgueillir de n'avoir jamais vu porté sur l'Amiga des standards de la bureautique



L DATA

sieur-madame !) et vous dira que votre abonnement à A-Concept est fini depuis six mois. Mais on peut, par exemple, dans un fichier d'abonnés (on va garder le nôtre) trouver que 3 abonnés habitent en Corrèze, classer les abonnés par date d'abonnement et faire des statistiques que l'on sort sur imprimante pour décorer le bureau (n'est-ce pas, Imré !). Les classements peuvent être réalisés dans tous les sens, et ça c'est très utile (mais surtout pour Imré). C'est donc un outil qui doit être convivial pour que l'on s'y retrouve facilement. Final Data, c'est tout ceci avec la griffe Softwood en prime. Pour créer une base, c'est très facile il suffit de cerner les données que l'on veut y mettre. Ah, j'oubliais de vous dire qu'une base se crée d'abord sur le papier, on répertorie d'abord les critères avec un stylo et après seulement séquence-clavier. Je crée une base sur les dernières news en matière de logiciels parus dans le plus beau des mags (vous en voyez d'autres qu'AC ?), je vais devoir créer les champs suivants : Nom du jeu, éditeur, distributeur, type, configuration, documentation, note dans A-Concept, good & bof, etc... On peut, bien entendu rajouter où virer des enregistrements et surtout replacer les critères de sélection comme on veut. Repositionner des colonnes, en créer, on se demande franchement ce qu'il lui manque ! Eh là, vous me dites le calcul. Même pas ! Une fonction de calcul (avec formules et tout et tout !) est également incluse. Limitée, il est vrai mais après tout c'est une base et pas un tableur. Les possibilités d'échange entre Final Copy/Writer sont illimitées et de plus elles fonctionnent très bien. Vous pourrez récupérer sans aucun problème, vos bases sur l'un des traitements de texte pré-cités pour réaliser un mailing. En comparaison Superbase Pro IV (le seul concurrent valable, mais qui date un peu) simule également une base de données, mais la facilité n'est pas vraiment son point fort. Superbase se veut professionnel à mort, et l'utilisation en pâtit un maximum. Pour entrer facilement dans le domaine de la bureautique, n'hésitez pas c'est la gamme Softwood. Ces gars-là ont compris ce qu'était l'Amiga dès le début et il faut avouer qu'ils savent bien l'exploiter. Je ne peux que recommander Final Data.





DANIEL

Fiche technique

Nom : Final Data v1.0
Editeur : Softwood
Disks : 1
Manuel : Anglais
Distributeur : Vitepro
Prix indicatif : 990 Frs

Configuration de base

Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS & AGA
Système : 2.0 ou + conseillé
Mémoire : 2 Megas minimum
Disque Dur : -
Autres : Le seul concurrent de Superbase

COURRIER DES LECTEURS

IL NOUS AIME, C'EST SUR !!!

Salut les tapettes !

Oui, vous avez bien lu, vous êtes tous des tapettes, p't'être pas Imré. J'vous explique. Aujourd'hui, je vous ai téléphoné peinard depuis mon coin paumé d'Haute-Savoie et j'ai dû prendre la tête à Imré pendant un bon quart d'heure avec mes questions à la con. Pendant que je parlais avec cette demi-tapette (ouai, il a pas la voix pour, mais on sait jamais), et bien, derrière c'était le bordel dans la rédac, je sais pas ce qu'ils foutaient, mais on se serait cru à Euromickeyland avec plein d'Allemands en short. Bon y'a aucun rapport et alors ? Je serais bien passé par le téléphone pour me marrer avec vous mais je peux point, je suis pas assez maigre pour passer par le téléporteur.
J'ai juste deux remarques à faire :
- Les agrafes c'est chiant, les pages elles se barrent (pourquoi pas des coins carrés).
- Il est pas assez gros votre zine, mais j'vous aime bien quand même.
- J'aime bien le 30 de chaque mois, c'est le jour de votre sortie, pourquoi pas un zine chaque jour ?
- J'aime pas les tripes.
Bon, je sais ça fait pas 2 remarques mais bon enfin on fait ce qu'on peut.

J'aime bien la pin-up du n° 9, pourquoi elle enlève pas ses bras ?
Vous avez l'air vraiment tous cools dans l'équipe et j'attends avec impatience un prochain meeting pour que je puisse venir vous emmerder un bon coup. Je prends Jérôme quand il veut à Great Courts 2, s'il me laisse deux set d'avance et s'il joue avec les pieds (ouais, j'suis pas bon à Great Courts 2).
Et les mecs (s'cuse Isa, je t'avais oubliée), j'ai un aveux à vous faire. Avant et ben j'ai regardé un PC, je me repentis, pardonnez-moi cette perte de contrôle involontaire, je le ferais plus.
Espérant que ma lettre ai pu vous donner un plaisir infini, je vous laisse et je souhaite longue vie à PC Mag (euh non, v'la que ça me reprend). Vive Amiga Concept, et si vous vous emmerdez un jour, passez chez moi, y'a de la femme, à boire et bien sûr de l'Amiga !
Ciao.

Votre dévoué lecteur Loïc (Clio pour les intimes)
La Roche sur Foron

Salut Clio !

Tout d'abord, je trouve que c'est très bien, tu as osé avoué ta faute, regarder un PC, mais quelle honte, honte sur toi, Bouououou... !!! M'enfin, on te pardonne vu que tu es un fidèle lecteur. Autre chose, je ne sais pas si ça va t'intéresser, mais je n'aime pas les petits pois, c'est sucré, c'est affreux. Affreux, affreux, affreux !!! Sinon, si on organise un autre meeting, expédie nous un petit mot, on t'enverra une invitation, pour que tu puisses prendre ta tôle contre Jérôme à Great Courts, car vu qu'il est mordu de ce jeu, il s'entraîne avec tout ce qui dépasse (suivez mon regard), et il est imbattable. A très bientôt.

UN LECTEUR REPOND A LA CHRONIQUE !!!

Pour ce début d'année 1995, j'ai pris une bonne résolution, comme toute votre équipe parait-il. A ce propos : évitez de laisser une plume entre les mains de Séverine quand elle a ses ragnagnas... Isabelle, défends-toi que diable, et Anna, j'ai bien essayé de venir te secourir, mais tu n'étais plus là, Gérard t'aurait-il déjà enlevée ? Alexandre, je n'ai qu'un mot à te dire : courage et tiens bon... Condoléances François... Ca doit être dur de marcher à pieds... Daniel, pourquoi tant de haine envers les gentils automobilistes... Fais comme tout le monde : prends une voiture, ça résiste mieux aux chocs... Pis ce goût pour les cuirs ça ne cacherait pas un penchant bizarre ? Jérôme, c'est vrai, une carte de presse, c'est vachement bien, mais imagine le nombre de kilomètres que tu vas devoir faire pour aller couvrir la rencontre inter-club Amiga à Trifouillis les Oies... Pourquoi deviens-tu tout blanc d'un coup ? J'ai appuyé sur un point sensible. Enfin, après ces délires, je fais de gros bisoux aux filles (même à Séverine) et poignée de mains (virile) aux gars de l'équipe de la rédac', amusez-vous bien pour 1995 (mais ne vous faites pas trop de mal...)

Jean Michel
Vaulx en Velin

Et oui, Jean-Michel rentre sur le ring d'Amiga Concept, sous les applaudissements de la rédac' en folie. Attention, Jean-Michel, Séverine vient d'arriver et elle te met un direct dans la face. Jean-Michel sera-t-il KO dès le premier round où se relèvera-t-il ? Oui, Messieurs-dames, il se relève (tatatata tintintin tin tin : ça c'est la musique de Rocky), il se dirige vers elle et.... COUPEZ !!! Merci beaucoup pour ton soutien (sauf pour François, à mon avis il va être écoeuré que tu lui ais rappelé cette petite histoire !), c'est vrai que Séverine est très sévère avec nous, elle nous frappe, nous blâme, heureusement qu'elle ne lit pas ça. Oh merde, j'éteins l'Amiga, elle arrive....

SENSIBLE WORLD OF THE GAMES

Salut à tous!
Je vous écris pour vous faire des compliments et surtout pour vous encourager.
Je possède un AMIGA 500 et j'aimerais savoir si il y a des jeux sur le hockey sur glace du style «SENSIBLE WORLD OF HOCKEY ???.
Et puis j'aimerais également avoir plus de renseignements sur les termes AGA et MAC
Merci d'avance

FABRE ELVIS (06)

Salut à toi cher lecteur, après t'avoir chaleureusement remercié pour tes compliments qui ont subrepticement chatouillé notre incommensurable égo, on va habilement répondre aux quelques questions qui turlupinent (n'aies crainte ce n'est pas vulgaire) ton esprit depuis trop longtemps.
1- Jadis il y eût un jeu de hockey, ice hockey, mais cela date maintenant tout de même un peu (environ 8 ans) donc rien de neuf hélas, mais bonne nouvelle des projets sur le sujet chez OCEAN
2- Derrière le mystérieux sigle de AGA se cache l'abréviation des 3 initiales des chips graphiques de l'AMIGA 1200 (Alice, Garry et Agnus.. enfin, ça doit être quelque chose dans le genre) et derrière celui de MAC, la profession d'un homme peu recommandable, bon trêve de plaisanterie ceci n'est que l'abréviation de MACINTOSH.

GAME OVER CD!

Je suis l'heureux possesseur d'un 1200 et heureux abonné à AMIGA CONCEPT.
A-les félicitations
Bravo! Oui bravo! Bravo et merci A_C est formidable...
B-les questions
LITIL DEVIL et RISE OF ROBOTS sont-ils compatibles avec les Overdrive CD?
Si ARCHOS commercialise une FMV pour l'Overdrive CD, cette dernière sera-t'elle sous forme de mise à jour(je n'ai pas de port spécifique sur le lecteur.)
MEGARACE sera-t-il compatible Over-CD
Pourriez-vous svp enfin préciser si les jeux CD 32 testés sont compatibles avec l'Over CD?

SEVRES-VIVES RENAUD (74)

Salut à toi cher lecteur abonné possesseur d'un AMIGA 1200 qui nous félicite (OUF c'est fini !), reprenons une à une ces quelques questions.
1- (cf réponse 3-)
2- Excellente question que.... tu devrais t'empresser de poser à ARCHOS car de ce côté-ci de la région parisienne nous n'avons pas reçu de plus amples informations.
3- Très bonne idée que nous avions déjà eu mais nous n'avons pas pu la mettre en place faute de «ren-saignements»... EUH pardon renseignements de la part d'ARCHOS. Oui, on aimerait bien pouvoir vous le préciser mais faudrait demander à Archos de nous envoyer un Overdrive CD pour pouvoir tester : c'est quand même eux qui auraient le plus à gagner dans l'histoire ! Alors, si ça vous dit, bigophonez leur ! (16-60.13.12.23)

IL NE SE SENT PAS COUPABLE !!!!!

Cher Amiga Concept !

Honnêtement, je trouve votre mag génial (surtout la Pin-up du mois dernier), la rédac cool, et vos jeux bien testés. Cela ne m'empêche pas également d'acheter Biiiiip (NDLR : désolé on ne fait pas de pub gratuite) tous les mois ! Pourquoi ? Parce que je ne veux pas voir mourir mon Amiga adoré, et vous êtes pour moi son Pace Maker ! Tous les lecteurs devraient faire comme moi, essayer d'acheter des jeux originaux, car oui, je tourne avec des jeux pirates, comme 90 % des Amigafans d'ailleurs ! Non, je suis désolé, je ne me sens pas coupable d'avoir tué ma machine préférée, non ! Les jeux étaient inabordables en prix et étaient souvent nuls, alors qu'aujourd'hui, les prix on baissé et la qualité est dingue (Dune 2, Cannon Fodder, Alien Breed...). Allons, achetez les originaux !!!! Voilà, je ne peux pas parler à mon Amiga, mais j'ai trouvé mon porte-parole. Longue vie à Amiga Concept.

Willy
Annecy



Willy,
Je veux bien considérer que les jeux qui étaient auparavant vendus n'avaient pas un bon rapport qualité/prix, mais si chaque soi-disant Amigafan a agit de la même façon que toi, à savoir non plus acheter des originaux, mais des jeux piratés, je me demande vraiment si ce n'est pas ça qui a tué notre machine préférée. Imagine la situation : un programmeur sort un jeu, plutôt que d'en vendre disons 50000 exemplaires il en vend 5000, soit, un bide total. Pourquoi : et bien car les gens plutôt que de l'acheter l'ont piraté, si bien que du coup, non seulement moins de jeux sont sortis, et les éditeurs ont de plus en plus douté quant à l'avenir de notre machine. Maintenant, que tu a pris la bonne résolution d'acheter les jeux originaux, c'est bien, mais j'espère que cette idée n'aura pas effleuré ton esprit un peu trop tard...
M'enfin, croisons les doigts.

IL A QUELQUES REMARQUES A NOUS FAIRE, LISONS-LE !

Salut à toute l'équipe d'Amiga Concept !! J'achète régulièrement votre mag depuis le n° 3 et force est de constater que vous êtes les meilleurs, les plus forts, les plus beaux et les plus intellignets de toute la presse spécialisée et je ne peux que m'incliner devant votre grandeur (si, si, j'insiste). Mais laissons-là les habituelles flatterie, j'ai quelques remarques à formuler.
1/ Vous savez pas parler la France ou quoi ? Régulièrement, Amiga Concept est parsemé de fautes d'ortographes et je vous assure que c'est assez désagréable à la lecture. Alors, réagissez quoi ! Changez de traitement de texte, ou bien engagez BHL dans votre équipe, mais faites quelque chose, par pitié !
2/ Depuis le n° 3, la qualité des disquettes que vous proposez va en grandissant de mois en mois, alors comprenez ma déception lorsque j'ai fait ingurgiter la disquette du magazine de janvier à mon vieil Amiga 500. Le jeu charge, puis la page d'option apparaît, et le jeu commence enfin. Et alors là, horreur ! Une des pires daubes que j'ai jamais vu sur ma bécane : fenêtre de jeu minuscule, animation lente à mourir, injouable, bande son quasi-inexistante, aucune ambiance, et j'en passe... Pour vous donner une idée sur la jouabilité, je n'ai jamais réussi à faire faire un demi-tour à mon personnage. Alors une question, votre jeu, Corporation, vous l'avez trouvé dans une poubelle ou bien vous l'avez sorti du disque dur d'un PC ? En tout cas ne recommencez jamais ça ou je change de crêmerie.
3/ La BD Poke est nulle à chier.

Jean-Pierre
MANTES LA JOLIE

PS : Grosse Bises bien baveuses aux filles (ne soyez pas jalouses les tapettes).

Chère Jean-Pierre,
Tout d'abord je te remercit de nout aimé et de nout vénérez autant que ca. Si tu le permait, je vait diretemant abordée la petite un de ta lettre, concernant les fotes d'ortograffes. Je ne voit pas dut tou ce que tu veut dire. Je garantis moi-même la coreccion des texte, et je fait très atantion. Concernant le deusième point je tiend à t'informée que des magassine qui mettent des jeus complaits sur une disketes pour 35 Frs le tous (mag + disketes), s'est rarre, et que même que du cou, tu devrait en profité, pluto que critiqué. Il ne te plai peut-aitre pas à toi, met il peux plerre à d'otres (pour preuve, tu ais le première à nou fer la remarke). Pour le 3ème point la réponce a déjà été donner dans le n°1. Le 4aime point n'était pas draule, alors je l'est pas publier, désauléer.

Bon, j'espère que mes explications t'auront satisfait, et que tu auras réussi à aller jusqu'au bout de cette réponse bourrée de fautes (et je t'avouerai, très difficile à relire).

PA

VENDS

(04) Vends HD 80 Mo 3»5 pour Amiga 1200 pour 500 Frs. Téléphoner à Nicolas au 92.81.07.86.

(13) Vends Amiga 500 3Mo Ram extensible à 9Mo, system 1.3 et 3.0 sur disque dur SCSI 31/2 pouces 80Mo plein + 100 disquettes jeux + joystick. Prix : 3500 Frs. Téléphoner au 91.75.21.62.

(13) Vends Amiga 1200 + lecteur externe + souris + joystick + 20 jeux récents. Le tout : 3200 Frs. Ecrire à CARVIN Michel 8 Avenue Sylvie 13400 AUBAGNE,
ou téléphoner au 42.03.07.55.

(14) Vends Sensible Soccer (Foot) Vroom Multi-Player (course de voiture) Cisco Heat (course de voiture) et Captain Planet (plate-forme) au prix de 100 Frs l'unité. Téléphoner au 31.24.34.64.
après 18 h.

(18) Vends Amiga 500 neuf. Faire offre au 48.25.36.02. après 19h.

(22) URGENT !!! Vends Amiga 500+ + souris et joystick. Prix : 900 Frs. Vends jeux Ishar2, Goblins 3, Sensible Soccer..., 150 Frs par jeu, ou 300 Frs les trois. Téléphoner au 96.44.40.42.

(24) Vends Amiga 500 + 1 manette + souris + écran 1083 S + jeux + utilitaires (Delux Paint 4 + copieur...) + magazines. Prix : 3500 Frs. Ecrire à
SPRINGER Olivier Le Sorbier 24330 ST LAURENT SUR MANOIRE.

(27) Vends disque dur GVB A500 HD + Impact Série 2.52 Mo + 4 Mo Ram marche aussi sur A500+. Vends également jeux originaux, utilitaires et deux cartes d'extension de mémoire pour A500. Contacter Didier au 32.36.95.94.

(29) Vends CD pour CD 32 + nombreux titres. Ecrire à Mr EVEN Ronan 20 Rue de Quimper 29590 PONT DE BUIS.

(37) Vends jeux CD 32 : Dragonstone : 150 Frs, Global Effect : 100 Frs.
Téléphoner au 47.50.88.03.

(38) Vends jeux Amiga (originaux) : Theme Park, Frontier, Robinson Requiem, Robocop 3, Mortal Kombat... 100 Frs pièces. Téléphoner sur Grenoble
au 76.48.96.07.

(42) Vends Theme Park 1200 : 150 Frs, port compris. Contacter BLETTERY Jérôme 31 Rue St Alban
42300 ROANNE.

(44) Vends Amiga 1200 + moniteur 1085S + tapis souris + joystick + cable + périphériques. Très bon état, le tout comme neuf (donne disquette + revue). Prix : 2600 Frs. Téléphoner au 40.00.80.18. après 19 h.

(44) Vends Full Motion Video pour CD 32 1200 Frs. Vends ou échange jeux et film pour CD 32. Tél. : 40.68.97.11., demander Jean-Pierre.

(45) Vends Amiga 500 1 Mo avec alimentation et souris. Prix : 900 Frs.
Téléphoner au 38.66.41.64.

(45) Vends Fifa International Soccer (170 Frs + 10 Frs de port) + Sensible World of Soccer (200 Frs + 10 Frs de port). Jeux neufs pour Amiga 600. Ecrire à RAVARD Cédrick Le Boury 45160 ARDON.

(50) Vends disque dur pour A500 SCSI 55 Mo + jeux. Prix : 1500 Frs.
Téléphoner au 33.45.02.84. après 19 h.

(50) Vends Amiga 1200 + DD 85 Mo + lecteur externe + Vidi 12 + interface MIDI + 100 jeux + utilitaires + divers.
Prix : 4500 Frs. Téléphoner le soir à Alexandre au 33.59.36.50.

(51) Vends moniteurs couleur 1085 S. Prix : 1400 Frs. Vends aussi Amiga 600 + souris et tapis + joystick + 60 disquettes. Prix : 1300 Frs. Je peux vendre le tout pour 2600 Frs. Demander Anthony au 26.57.62.72.

(51) Vends pour Amiga 1200 Overdrive + 250 Mo (neuf et sous garantie) 1500 Frs à débattre. Demander Laurent au 26.54.76.25. après 19 h 30.

(51) TRES TRES URGENT. Vends Amiga 600 + 2 manettes + 30 jeux et démos. Le tout en excellent état (presque neuf), valeur 4500 Frs (environ), vendu 3000 Frs à débattre. Téléphoner au 26.97.16.27.

(51) Vends Amiga 600, 1 Mo, 100 disquettes, manettes, souris, le tout en très bon état. Prix : 1000 Frs. Demander Edouard au 26.84.03.74. après 19 h.

(54) Vends jeux pour Amiga : Aladdin (A1200), Super Stardust (A1200), Theme Park Aga, Sierra Soccer (tout Amiga) et nombreux autres titres. Prix entre 150 et 200 Frs. Contacter Pierre
au 83.53.42.45. le soir.

(57) SUPERBE AFFAIRE !!! Vends Mortal Kombat II (original) 250 Frs à débattre, et d'autres jeux à prix très intéressants. Ecrire à N'GUYEN 46 Route de Metz 57100 THIONVILLE.

(58) Vends A1230 Turbo2 4/40 + 68882 40 Mhz moins d'un an 2500 Frs à débattre + jeux originaux Frontier, Civilization, Dune 2... 100 Frs ou 200 Frs les 3. Téléphoner au 86.58.87.36.

(59) Vends DCTV neuf pour Amiga 1200 : 800 Frs, valeur 1500 Frs. Téléphoner au 20.46.21.36., demander Pierre.

(59) Vends Ishar 2, version A1200, livre complet avec documentation et boîte : 90 Frs. Port compris. Téléphoner à Cyril au 27.26.67.30.

(59) Vends Amiga 500 1Mo complet pour 1700 Frs.
Téléphoner au 27.83.68.37.

(60) Vends Surper Stardust 150 Frs et Desert Strike 100 Frs à débattre
téléphoner au 44.42.98. après 18 h.

(61) Vends disque dur Overdrive 250 Mo avec plein de news et utils pour 600/1200 pour 1600 Frs, échange A500+ sans alim contre matériel 1200 (écran, imprimante...).
Téléphoner au 33.30.06.87. après 18 h.

(62) Vends A2000 : HD40, 3Mo de Ram, 2 drives (1 HD) + imprimante CBM jet d'encre ou échange contre 1200. Téléphoner au 21.49.33.65. (vente séparée possible). Prix : 2800 Frs.

(62) STOP AFFAIRE !!! Vends jeux pour Amiga CD 32 : 100 Frs le CD (frais de port : 20 Frs). Environ 20 CD (très bon état avec boîtier et notice). Ecrire à VANN Arsène 2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET.

(62) Vends Amiga 500 1Mo + souris + joysticks + disquettes et boîtes de rangement. Prix : 1300 Frs. Téléphoner à Jérémy 21.58.85.21. après 19 h.

(62) Vends Overdrive CD-Rom 1200 garanti 2 ans. 1700 Frs à débattre.
Téléphoner au 21.49.56.62.

(62) Vends Amiga 1200 + moniteur 1083S + lecteur externe + imprimante jet d'encre + nombreux jeux + joystick.
Prix : 4000 Frs à débattre.
Tél. : 21.97.45.63. après 19 h.

(64) Vends Amiga 1200 très bon état + écran 1085 S + jeux + utilitaires. Prix : 2490 Frs ou échange contre 3DO + jeux. Téléphoner au 59.26.86.94. ou écrire à HERRERO Yon Résidence Mendi Loréa Entrée A Avenue Chantaco
64500 ST JEAN DE LUZ.

(67) Vends jeux : Flashback 120 Frs, Frontier 150 Frs, Space Hulk 100 Frs, Another World 130 Frs, Sensible Soccer 1, 100 Frs, Sindycate 110 Frs, Ishar 3 220 Frs. Contacter Guillaume le weekend au 88.86.24.36.

(69) Vends Amiga 1200 + DD80 Mo + 2ème lecteur + nombreux jeux et utilitaires + moniteur couleur + magazine . Prix : 5000 Frs à débattre. Contacter CHARBONNIER Sébastien
au 78.50.43.58. après 18 h.

(69) Vends disque dur pour 1200 : 80 Mo plein de musiques, samples, animations, jeux, utilitaires, DP en tout genre. Prix : 1000 Frs (installation comprise). Contacter Philippe au 78.49.66.22.

(71) Vends pour Amiga 500 carte mémoire 1.5 Mo extensible à 4Mo par tranche de 512 Ko (avec circuits intégrés 514256 ou équivalent) + horloge sauvegardée par pile.
Téléphoner au 85.40.07.80.. Prix : 500 Frs.

(72) Vends Amiga 500 + extension 1 Mo + moniteur couleur + ampli + 2 enceintes + digitaliseur sonore TBEG + imprimante couleur Commodore à réviser.
Prix total : 2900 Frs. Tél. : 43.94.64.85.

(74) Vends Amiga 1200 + écran couleur 1083 + overdrive 120 Mo + Over CD + jeux et utilitaires. Le tout pour 6500 Frs. Contacter Renaud au 50.77.92.73.

(74) Vends Amiga 600 + joysticks + souris + tapis + 157 disks (81 jeux + utilitaires). Prix : 1700 Frs.
Téléphoner au 50.60.93.99.

(75) Vends A1200 + Blizzard 1220 (4Mo + copro 33) + disque dur interne 60 Mo et Amiquest 80 Mo remplis à péter + jeux et utilitaires de tous poils. Bigophoner à A. Concept et demander Fred, ou tapoter le 47.66.11.96.,
code Fred Home.

(75) Vends Modem/fax 14400 : 700 Frs. Imprimante à 600 MPS 1230 : 300 Frs + plein d'autres choses... (NDLR : fin de la PA changée car illisible; désolé !!). Contacter Frédéric au 45.54.13.75.

(75) Vends Amiga 1200 + DD 80 Mo + dkds : 2500 Frs. Vends également Amiga 500 1Mo. Prix à débattre. Téléphoner à Monsieur TEH au 40.18.31.69.
le matin avant 10 h.

(75) Vends Disque Dur 60 Mo, 2.5» : 600 Frs, lecteur externe 3.5» : 300 Frs, Caligari 24 : 400 Frs, Scenary Animator : 300 Frs, Moniteur 1083S : 600 Frs et de nombreux jeux pour 50 Frs.
Téléphoner au 42.64.07.06.

(75) Vends Deluxe Music V-2.0 (neuf) avec manuel en Anglais et Français. Prix d'achat à la Fnac : 950 Frs.
Prix de vente : 500 Frs.
Téléphoner au 46.06.18.21., appeler pour toutes propositions.

(77) Vends originaux de Dune 2, The Patrician (VF), Lord of the Realms (VF) Manchester United 2. Prix : 100 Frs pièce. Ecrire à J.M ROLAIS
2 Rue des Roitelets
77300 FONTAINEBLEAU.

(77) Vends jeux originaux complets : Marpoon, Goblins, Street Fighter 2, Dominium, Pool of Darkness, Infofile : 100 Frs pièce. Contacter COUTELLIER Christian au 60.65.53.58.

(77) Vends Amiga 600 avec DD 20 Mo + 1 extension d'1Mo en Ram + souris + joystick + tapis souris + imprimante jet d'encre + DSS + une centaine de disquettes. Le tout : 2500 Frs à débattre. Contacter Bruno au 60.35.03.89.

(78) Vends Amiga 1200 Ram 2Mo (acheté le 03/94) + moniteur 1085 S + Disque Dur 270 Mo + lecteur externe 3.5 pouce + joystick + nombreux jeux et utilitaires. Le tout en très bon état, sous emballage d'origine. Prix : 5200 Frs.
Tél. : 39.02.09.34.

(78) Vends cartouche MKIII pour A2000 avec documentations : 300 Frs
au 39.11.79.43.

(88) Vend Amiga 500 (1Mo) + moniteur CM 8832 + imprimante LC-10 noir et blanc + boîte de rangement + souris + jeux + manuels. Le tout pour 4500 Frs à débattre. Téléphoner au 29.60.97.82.

(92) Vends jeux, utilitaires originaux : Dune 2, Beneath, Civilization... Vends également meuble micro : 600 Frs.
Téléphoner au 47.80.79.12.

(92) Vends Amiga 600 + 2 joysticks + 1 souris et tapis + nombreux jeux + boîte de rangement disquettes. Le tout pour 1000 Frs. Téléphoner au 41.13.84.79.

(93) Vends originaux pour tout Amiga : Castles 130 Frs, Shadow of the Beast 3 : 145 Frs, Curse of Enchantia : 145 Frs, le tout 250 Frs. Contacter Rudy au 48.35.24.79. après 19 h.

(94) Vends Amiga 2000 DD 85Mo + 2Mo Ram + lecteur interne 31/2 Monitor 1083S System 3.0 + 100 jeux et utilitaires + imprimante Panasonic 9 aiguilles. Prix : 5000 Frs. Ecrire à Monsieur BROCHOT Francis 16 Allée des Lilas 94600 CHOISY LE ROI, ou téléphoner au 48.84.14.04.

(94) Vends Ishar 3 Aga neuf (100 Frs), lecteur de disquettes externe DD, excellent état (200 Frs), vends anciens livres sur Amiga. Téléphoner au 45.73.93.03.

(95) Vends Indiana Jones and the Last Crusade 100 Frs frais de port compris sur Amiga 500. Contacter Fabien au 34.19.18.05. à partir de 18 h (c'est un original avec la notice).

(95) Vends CD 32 + 6 jeux. Prix : 2200 Frs. Vends Amiga 600 + moniteur + nombreux jeux originaux + utilitaires + disquette + divers + 2 joysticks + souris + plein de choses. Prix : 1800 Frs ou à débattre.
Contacter Gwen au 30.72.91.30.

ACHAT

(02) Achète pour Amiga 500 le jeu Sim Ant. Contactez-moi au 23.58.59.51.

(04) Achète CD 32 pour moins de 1000 Frs. Faire offre à Nicolas au 92.81.07.86.

(06) Achète imprimante à jet d'encre pour A500. Téléphoner au 93.09.93.41., ou écrire à PRUVOST Laurent
47 Les Bouscarlettes
06530 PRYMRINADE.

(10) Achète : moniteur couleur pour Amiga 500 : 600 Frs maxi. Proximité Romilly S/Seine Aube.
Tél. : 25.24.47.92.

(13) Achète Amos Eausy et extension 1Mo (ou plus) pour Amiga 500+. Ecrire à SENTENAC Mathieu 12 Rue Desaix 13003 MARSEILLE, ou
téléphoner au 91.50.06.34. après 18 h.

(14) Achète C64 ou C128. Faire offre à LAUIGNE Richard 11 Rue de la Ville 14600 HONFLEUR, ou
téléphoner au 31.89.07.89.

(16) Recherche Amiga 1200 (très bon état) pour environ 1300 Frs.
Ecrire à RANGER Christophe La Fosse 16410 VOUZAN.

(27) Achète carte extension mémoire ou carte accélératrice pour A1200 et recherche DP.
Téléphoner à Didier au 32.36.95.94.

(34) Achète A1200 + jeux si possible avec DD 80 pour 2000 Frs maxi. Téléphoner à Christophe au 67.71.74.54. (dans le département).

(40) Achète carte accélératrice + DD (+170 Mo) + lecteur interne et externe pour 1200. DUPOUY Joseph Avenue Gustave Galiot 40200 PONTENX.
Tél. : 58.07.47.05.

(56) Cherche Amiga 1200 TBE maximum 1500 Frs ou échange contre Amiga 600 + la différence. Téléphoner à Pierre au 97.50.76.44., ou écrire à MORGAN Pierre Jean Bati L06 N°2 Le Gumenen 56400 AURAY.

(57) Achète Amiga 1200, bon état 1600 Frs maxi. Faire offre à LAIGLE Benoit Quartier Guyon Gellin CN 5
57330 HETTANGE GRANDE.

(57) Achète Amiga 1200 + disque dur. Faire offre au 87.64.67.40. entre 19 h et 20 h et demander Yannick.

(59) Achète Amiga 1200 + nombreux jeux + option + DD : Int. Téléphoner au 20.32.10.19. après 18 h.

(59) Recherche A1200 pour 1800 Frs. Téléphoner au 28.64.37.71.

(59) Achète extension de mémoire de 1Mo pour un Amiga 600 à petit prix, sur le Nord uniquement. Contacter LEDUC Laurent après 18 h au 27.33.09.76.

(59) Achète Amiga 1200 + disque dur + moniteur couleur stéréo. Faire offre au 20.31.05.36. après 20 h ou sur répondeur.

(62) Recherche imprimante HP jet d'encre. Téléphoner après 19 h au 21.58.85.21.

(64) Achète Theme Park et Micromachines. Contacter Willy au 59.43.76.09. après 17 h.

(76) Achète 1200 très bon état, sans option 1300 Frs. Région Rouennaise si possible. Tél. : 35.32.00.11.

(77) Recherche langage C pour Amiga 500 avec documentation ainsi que logiciels de musique. Appeler Yann au 64.02.05.61. après 17 h 30.

(77) Recherche Amiga 1200. Maximum 1300 Frs. Téléphoner au 60.08.45.8. et demander Thierry.

(83) Achète jeux sur CD 32 et FMV. Contacter David au 94.24.96.26.

(93) Achète Amiga 1200 + jeux (bon état) 1500 Frs à débattre. Téléphoner au 48.33.95.79.

CONTACTS

(02) Recherche contact sur Amiga 500 dans le 02 près d'Hirson. Téléphoner au 23.58.59.51.

(17) Cherche contact tout Amiga sur La Rochelle et ses environs. Téléphoner au 46.41.99.96.

(21) Cherche contact sérieux sur Amiga 500. Contacter GANDEL Frédéric 28 Rue Marguerite de Alandre
21806 CHEVIGNY ST SAUVEUR.

(35) Recherche contact pour échange. Réponse rapide garantie. Ecrire à
THOREAUX Mickaël
46 Rue de St Enogat 35800 DINARD.

(39) Recherche contact sur Amiga 1200 et 500, envoyer liste. Aide sur Turrigan I, je suis bloqué au 3ème tableau du 1er monde, je ne trouve pas la sortie du niveau. Ecrire à
LEMOND Olivier Lot Val de Vèze
39350 OUGNEY,
ou téléphoner au 84.81.05.91.

(45) Cherche contact A500/1200. Echange jeux Theme Park, Beneath a Steel Sky, Simon the Sorcerer, cotre Ishar 3, Heimdball 2, King Quest 6. Téléphoner au 38.65.54.26., demander Stéphane.

(47) Cherche jeux d'aventure sur Amiga 500 en Français, envoyer liste à
TACK Emmanuel
Lastreilles
47500 ST FRONT SUR LEMANCE.

(55) Débutant cherche contact sur Amiga 500, aux alentours ou à Bar le Duc, pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Mickaël SPANAGEL Sentier de Morsolle 55000 BAR LE DUC, ou téléphoner au 29.79.61.09., demander Mickaël.

(57) Cherche contact sur Amiga 500/600. Ecrire à LAIGLE Benoît Quartier Guyon Gellin CN5
57330 HETTANGE GRANDE.



(59) Cherche contacts sur Amiga 500 et 1200. Contacter Eric au 28.43.60.46 ou écrire à VALENTIN Eric
1 Rue de La Belle Hôtesse
59189 STEENBELQUE.

(62) Cherche contact sérieux sur Amiga 500 et une aide pour action replay 3, version A500. Envoyer liste à DRUMEZ Geoffrey 11 Rue Louis Thomas
62670 MAZINGARBE.

(74) Echange jeux Amiga 500. Réponse assurée. Contacter GUILLEMET Stéphane 246 Rue Mont Joly
74700 SALLANCHES,
ou téléphoner au 50.93.73.89.

(76) Cherche contacts sur Amiga 1200 ou 4000. Ecrire à Alexis LETOURNEL
43 Rue Paul Cezanne Appt 19
76120 GRAND QUEVILLY.
Téléphoner au 35.69.50.66.

(76) Cherche contact sur Amiga 1200. Ecrire à Mr LOUISET Cyrille
73 Rue de L'Avenir
76620 LE HAVRE.

(93) Cherche contact sérieux et durable sur A500 pour échange de jeux. Envoyer liste à Gilles BLOT
49 Rue JB Lecouteux 93700 DRANCY,
ou téléphoner au 48.30.83.53.
après 20 H.

(94) Cherche contacts sérieux à long terme sur A1200 ou A500, pour échange de jeux. Contacter Mickaël au 46.86.82.24. entre 19 h et 20 h 30.

(95) Cherche contact sur Amiga 1200 pour échange (pas sérieux s'abstenir). Envoyer liste à HERVE Eric 8 Rue Ravel 95430 BUTRY. SUR OISE, ou
téléphoner au 34.73.46.24.
après 19 h 30.

AUTRE

(38) Donne cours sur Tracker (feuilles + disquettes). Téléphoner au 74.97.23.85.. Ecrire à
PRUDHON David HLM L'Oisanns
n°23 Rue Jean Ferrand
38110 LA TOUR DU PIN.

(38) Aidez-moi dans ma quête d'Eye of the Belhoder : je suis au niveau des catacombes vertes : il faut un crucifix pour remonter mais où le trouver ? Ecrire à Eric GOULIECMAKIS
15 Rue Lt Chabal
38100 GRENOBLE. Merci.

(62) Echange Rise of Robot 1200 original contre Robinson Requiem et cherche contact modules techno Polart 26 rue le Sergeant 62500 ST OMER, ou téléphoner au 21.93.91.58.

FLIRT

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

SCÉNARIO et DESSIN : Julien GRYCAN

IL PARAÎT, MANON, QUE CE MEC EST VRAIMENT FAIT POUR TOI !

OUI, PEUT-ÊTRE MAIS SERAIS-JE ASSEZ BIEN POUR LUI !?

ET PUIS TOUT ÇA ME DONNE LE SENTIMENT D'AVOIR À FAIRE À UNE AGENCE MATRIMONIALE !..

MAIS NON ! TU N'ES PAS OBLIGÉE DE L'ÉPOUSER !..

AU MÊME MOMENT CHEZ LUCIEN...

FRANCHEMENT JÉRÔME, TU AURAS DU MAL À TROUVER UNE NANA QUI TE CONVIENDRAIT MIEUX QUE CETTE "MANON" !

TU CROIS ?!

JE T'AFFIRME QU'AU PREMIER REGARD, TU TOMBES RAIDE AMOUREUX - FOU !...

QU'EST-CE QUE TU PENSERAIS D'UNE PETITE SOIRÉE PRÉPARÉE ! TU VOIS CE QUE JE VEUX DIRE ! J'EN PROFITERAI POUR TE PRÉSENTER "FLIRT" !...

MAUBERT

JE NE DIS PAS NON ; FAUT VOIR ! MAIS JE NE TE PROMETS RIEN.

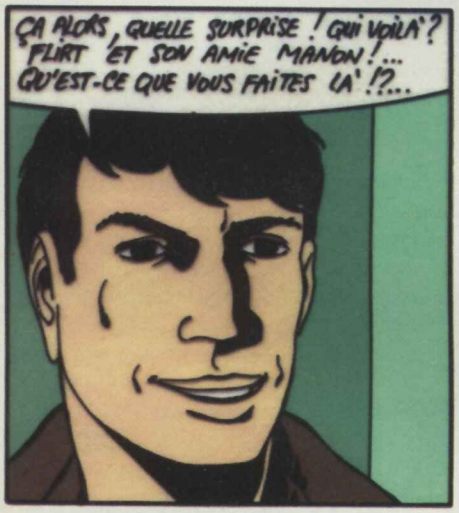
PLUS TARD.

ALLO FLIRT ! C'EST LULU ! LE PLAN "ENTREMISE" EST DÉCLENCHÉ ET POUR TOI ?

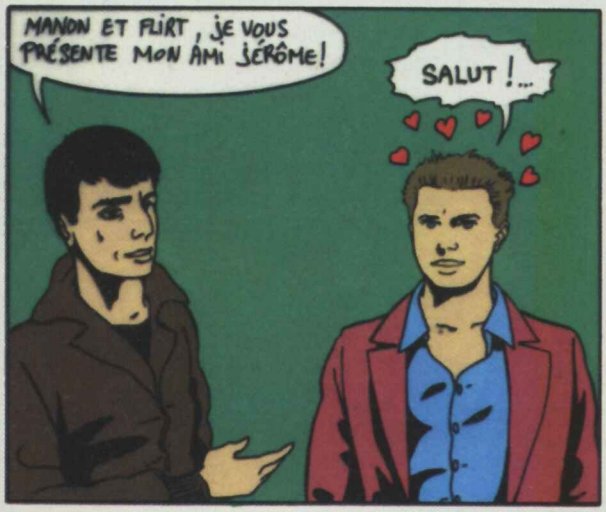
POUR MOI, C'EST O.K. ! À CE SOIR !...


LE SOIR, CHEZ GINO, À LA PIZZERIA DU QUARTIER...
TAXIS

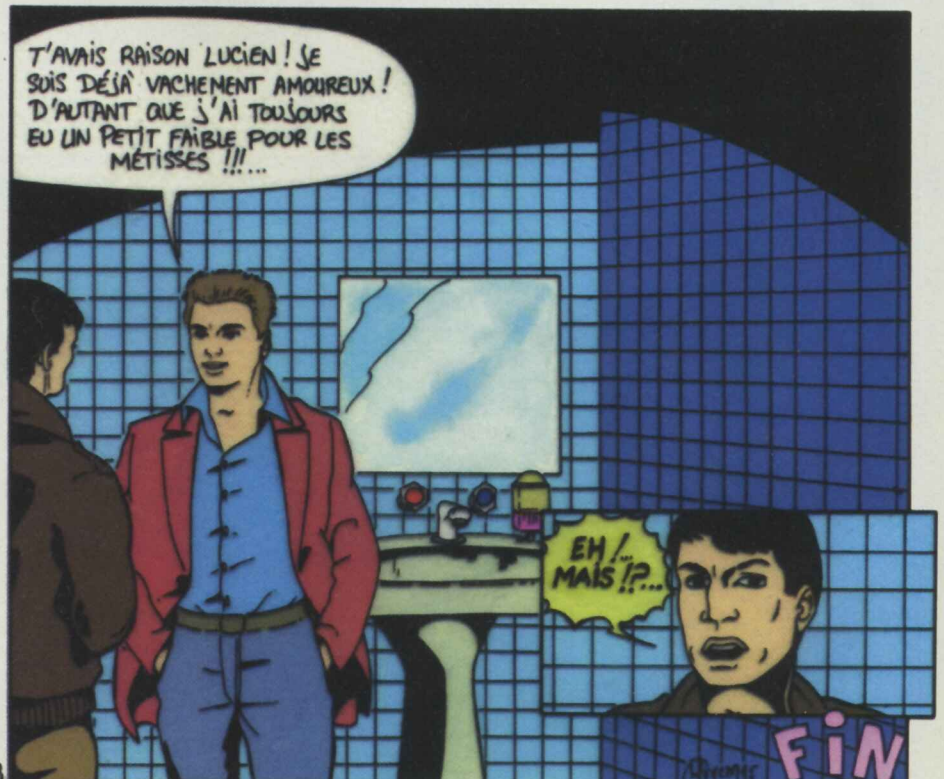



ÇA ALORS, QUELLE SURPRISE ! QUI VOILÀ ? FLIRT ET SON AMIE MANON !... QU'EST-CE QUE VOUS FAITES LÀ ? !...


COMME VOUS .. ON EST VENU VOIR LE FILM !... SALUT LES MECS !...


MANON ET FLIRT, JE VOUS PRÉSENTE MON AMI JÉRÔME !
SALUT !...


ENCHANTÉ LES FILLES ! IL Y A UN ENDROIT OÙ ON PEUT SE LAVER LES MAINS !?... TU VIENS DEUX MINUTES, LUCIEN...


T'AVAIS RAISON LUCIEN ! JE SUIS DÉJÀ VACHEMENT AMOUREUX ! D'AUTANT QUE J'AI TOUJOURS EU UN PETIT FAIBLE POUR LES MÉTISSES !!!...
EH !... MAIS !?...
FIN

AMIGA MANIAC

PAR IMRE

Je suis persuadé que vous attendiez impatiemment les résultats du test psychologique du mois dernier, eh bien les voilà... Avant cela, ce mois-ci je vous propose de retrouver le numéro de page d'AC sur laquelle on peut trouver cette suite de caractères : %&*£µ%. A vous de jouer, il y aura un tirage au sort qui désignera le gagnant (jeu de son choix à choisir parmi la liste proposée le mois dernier ou dans «la boutique des bonnes affaires»). Envoyez votre réponse sur carte postale uniquement (n'oubliez pas que la rédaction récompense chaque mois la carte la plus originale ou osée, cf rubrique «EN VRAC»). Donc, pour les réponses du n°12, selon le tableau ci-dessous, comptabilisez les sigles obtenus pour chacune de vos réponses ; vous obtiendrez par exemple : 12 cercles, 8 triangles, 5 étoiles et 7 carrés. Maintenant, calculez vos trois coefficients psychologiques de la façon suivante : divisez le nombre de cercles obtenus (dans mon exemple il y en a 12) par chacun des nombres obtenus pour chaque sigle. Dans notre exemple cela donne :

12 cercles / 8 triangles = 1,5 = C1
12 cercles / 5 étoiles = 2.4 = C2
12 cercles / 7 carrés = 1,7 = C3

Selon la valeur de chaque coefficient (C1, C2 et C3), reportez-vous à l'explication psychologique que je vous donne dans le tableau : vous obtiendrez ainsi trois explications complémentaires vous concernant.

UN JEU OFFERT, ET UN !

Le gagnant du tirage au sort pour le dernier numéro... C'est Mathias Kremer (du 87), qui gagne le jeu SIM ANT (le dernier du stock disponible, quelle veine !). Vous avez peut-être déjà eu l'occasion de remarquer ce nom dans la rubrique EN VRAC, puisqu'il nous a fait parvenir une carte postale des plus... intéressantes.

	C1	C2	C3
INFERIEUR A 1	Pour vous, l'Amiga est un produit de consommation et l'acquisition de cette machine a été un concours de circonstances. L'Amiga vous satisfait dans l'instant présent mais vous attendez la première occasion pour le trahir. Le PC vous a déjà conquis...	Ce qui vous importe c'est avant tout de jouer, peu importe la machine utilisée et pour vous l'Amiga est un outil ludique. D'ailleurs, vous n'avez jamais vraiment pris le peine d'explorer ses ressources variées et son aspect professionnel vous échappe totalement.	Pauvre de vous ! Vous avez un Amiga parce que cela ne vous revient pas cher. Vous n'êtes pas du genre à courir acheter un jeu... Vous préférez attendre que quelqu'un vous le prête. Sans l'Amiga, vous ne prendriez pas la peine de faire de l'informatique... Sauf gratuitement !
ENTRE 1 ET 3	Non, c'est sûr, vous appréciez l'Amiga à sa juste valeur tant qu'il affiche une santé de fer. L'Amiga vous procure des instants heureux mais tôt ou tard vous céderez sans doute au chant des sirènes de nouvelles plates-formes ou du PC.	Vous vous êtes consacrés aux jeux mais l'Amiga a su quelque fois attiser votre curiosité. Il est vrai que les activités diversifiées qu'offre l'Amiga ont de quoi vous faire parfois dévier pour la bonne cause de votre véritable passion : le jeu.	Vous avez tenté un juste équilibre entre votre portefeuille et vos rêves. Ceci vous a permis d'explorer quelques unes des richesses de l'Amiga sans entrer dans le clan des passionnés. Sans vous ruiner, vous avez su rentabiliser votre Amiga et êtes parvenu à vos fins.
SUPERIEUR A 3	L'Amiga c'est tout pour vous ! Vous ne vous en séparerez pas de si tôt, pour le meilleur comme pour le pire. Et ce ne sont surtout pas les PC qui vous feront changer de discours, bien au contraire, l'Amiga n'a rien à leur envier. Vous êtes le passionné par excellence.	De l'aspect ludique de l'Amiga vous ne connaissez que quelques titres de jeu, à vrai dire, cela ne vous intéresse pas. Vous n'hésiteriez pas à vous faire greffer un Amiga à la place du cerveau, ça vous permettrait de travailler en multi-tâches.	Vous faites partie de ces passionnés qui ont su exploiter les richesses de l'Amiga, aussi bien dans le domaine ludique que professionnel. Du mieux que possible, vous vous efforcez d'être à la pointe de la technologie et être le premier à posséder les nouveaux produits.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	▲▲■■	●●✱	▲▲▲■■	▲▲■■	■■■▲	●●	▲▲■	●●●✱✱✱	●▲▲	●●✱✱
B	●●✱	●▲▲✱✱	●●■	▲■■■	✱✱✱■	▲▲▲■■■	✱	■■■■✱▲	■■■✱✱✱	▲▲■■
C	●✱■	●●●	●✱✱	●●▲	●●●	▲▲■■●	✱✱■	●●✱✱	●●●	●●●✱■
D	▲▲▲	▲▲▲■■■	●●●✱	●●●✱✱	▲▲▲●	●●●✱	●✱✱	▲▲▲✱■	▲▲■■■	▲▲▲▲▲

PETITES ANNONCES (15 Frs)

(Gratuit pour les abonnés)

EH OUI, COME DANS TOUT BON MAG QUI SE RESPECTE, LES P.A. SONT PAYANTES. NOUS VOUS INFORMONS DONC, CHERS LECTEURS, DORENAVANT, VOUS DEVREZ JOINDRE AVEC VOTRE P.A. UN PETIT CHEQUE DE 15 Frs. SAUF POUR LES ABONNES : C'EST GRATUIT (IL VOUS SUFFIT DE NOUS EXPEDIER L'ETIQUETTE D'EXPEDITION DU MAG.

DEPARTEMENT : ☐☐

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

PC CD - MAC CD - CD32 - CD-I - MEGA CD - 3DO -
PSX - SATURN - NEC FX - NEO GEO CD - JAGUAR CD

LA DIFFERENCE EST DANS LE CONTE

NOUVEAU

CD Concept

CD CONCEPT N°3

L'essayer, c'est l'adopter !

PC

DARK FORCES,
PIZZA TYCOON,
FULL THROTTLE,
VIRTUA CHESS,
PSYCHO PINBALL,
Orion's Conspiracy,
Jewels of the Oracle,
The Scottish Open,
X-COM.

MAC

Jewels of the Oracle,
VIDEOSHOP 2.0 Demo,
REALMZ 1.54,
WOODSTOCK,
GALAXIE BALL 2.05,
Digital Messiah 2.0,
System's Twinlight,
LETTER LAND,
Et le meilleur
du DP.

MENSUEL - N°3 - MARS 1995 - 38 Frs

SPECIAL TOURNOIS
- le 1er tournoi sur PS-X et SATURN
- VIRTUA CHESS

DARK FORCES
mieux que DOOM ?

Le phénomène
PS-X
JAGUAR + CD, ça se précise...

UN N°3 DECHIRANT !

LE MAG ET LE CD
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

CARTON ROUGE
league édition



Numéro 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne!

Parcourez la vie trépidante d'un manager de club de football. Dans ce milieu redoutable, tentez de faire carrière et de mener votre équipe au titre de Champion de France. Il vous faudra non seulement faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et de psychologie pour vaincre les meilleures équipes de France, mais également vous montrer habile gestionnaire pour développer cette véritable entreprise au fur et à mesure des saisons.

Par le nombre de paramètres pris en compte, sa grande convivialité, ses graphismes et nombreuses animations de toute beauté, "Carton Rouge" a déjà connu un succès exceptionnel dans les pays de football et de jeux vidéos que sont l'Allemagne et l'Angleterre.

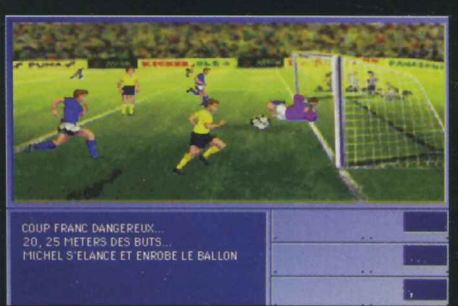
Jeu entièrement en Français.



Avec les commentaires sportifs de
Didier ROUSTAN
sur la version CD ROM







- matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur
- composition d'équipes, planning d'entraînement
- multiples tactiques de jeu, séminaire pour entraîneur
- statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- établissement des salaires et primes de match
- tarification des billets, modernisation du stade
- gestion des transferts de joueurs
- négociation avec les sponsors, campagne publicitaire de supporters
- analyses d'après-match, critiques des joueurs
- conférences de presse, interviews à chaud
- 1 à 4 joueurs

1,27 F / min
36.15
SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - TELECHARGE
COMMANDES





Distribution exclusive Silmarils

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT JUSQU'AU 31/03/95

Commande de «CARTON ROUGE» à renvoyer avec votre règlement à :
Silmarils, service commande, 22 rue de la maison rouge, 77185 Lognes

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
Tél. :

☐ AMIGA 500/600 ~~349 F~~ **299 F** ☐ PC 3,5 ~~349 F~~ **299 F**
☐ AMIGA 1200/4000 ~~349 F~~ **299 F** ☐ PC CD-ROM ~~399 F~~ **339 F**

TOTAL A PAYER
☐ CHEQUE
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT (+ 30 Frs port) F