UN AMIGA... ET RIEN D'AUTRE !

AMIGA CONCEPT N°14

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°14 - AVRIL 1995 - 35 Frs

SCOOP DU MOIS...
Toutes les nouvelles machines de New Commodore !

Nouvelle rubrique :
Apprenez à programmer des jeux en Blitz Basic.

LA DOOMANIA :
Une réalité sur Amiga, avec ALIEN BREED 3D





DOODLEBUG:
LE POISSON D'AVRIL,
MAIS UN AUTRE
JEU VOUS ATTEND
EN GUISE DE
SURPRISE...

(DISQUETTE GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE)

ALL TERRAIN RACING :
C'est de la dyna mite !

M 3452 - 14 - 35,00 F

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



Dans la vie, on connaît des hauts et on connaît des bas, mais finalement on se souvient davantage des hauts que des bas. Aussi, le mois de mars, qui n'a guère bousculé l'actualité des jeux sur notre machine, tombera vite dans l'oubli contrairement à ce mois d'avril qui révèle une recrudescence des titres Amiga. Les possesseurs de CD32, en particulier, vont pouvoir exercer leurs talents de joystickeur sur l'avalanche de jeux qui déferle, une fois n'est pas coutume, des monts britanniques. Comme nous vous l'avions annoncé dans le précédent numéro, la dite console a dorénavant trouvé son ultime version de THEME PARK ! C'est pas trop tôt, on commençait à désespérer, mais le résultat en vaut la peine même si le contrôle au joypad n'est pas tout à fait adapté à ce type de simulation, mais ça, c'est une autre histoire. On retiendra aussi la venue d'ALL TERRAIN RACING, sur CD-32 comme sur AMIGA, le jeu de bagnoles névrosées de chez TEAM 17, dont nous vous avions déjà proposé un cover-disk. Toute la rédac' a dorénavant les pieds et mains liées à ce jeu, cause de bien des luttes acharnées (fait pas la gueule Fabien, t'as pas fini de t'énerver !). Un mois d'avril également marqué par l'excellence de nos disquettes de couv (mais non, je ne me gargarise pas), à savoir que vous allez enfin pouvoir goûter au VRAI kill'em up 3D à la DOOM (argh, je l'ai dit !) avec ALIEN BREED 3D version jouable, sans aucun doute, la révolution de l'année. Ca, c'est donc pour les possésseurs de 1200 et 4000 et pour toutes les configurations (500, 600...), qu'ils ne se sentent surtout pas laisés, la disquette que nous leur proposons ne fait pas partie des moindres puisqu'il s'agit d'un jeu de plates-formes de CORE DESIGN : DOODLEBUG en version complète ! Me croira qui veut, c'est vrai qu'on est en Avril et que les farces sont faciles...

En ce qui concerne la sempiternelle question de la reprise de Commodore, nous n'avons pas eu de confirmation officielle du dénouement, alors on préfère ne rien vous dire au risque de déballer des conneries. Nous en saurons bien davantage pour le prochain numéro car, à l'occasion de l'ECTS qui se tiendra (ou plutôt qui s'est tenu, à la date où vous lisez le mag) du 26 au 28 mars, nous avons obtenu un entretien avec David Plaisance. On va enfin savoir si les promesses annoncées, quant à la reprise de la production des machines dans un premier temps, sont sur le point d'être respectées. Dans le pire des cas, l'ECTS vous apportera suffisamment de news pour faire patienter la joie et le soulagement que des nouvelles Plaisanciennes pourraient susciter en vous.

Imré ANTAL

EDITO

LES DISQUETTES D'AC 04
Avec en notamment, la disquette événement de ALIEN BREED 3D, le premier logiciel à la DOOM ! LE logiciel de l'année...

EN VRAC 06
Toutes les news du monde Amiga. Pour s'informer et rester dans le coup, tout simplement.



DOSSIER : LES NOUVELLES MACHINES DE NEW COMMODORE 16
En exclusivité inter-gallactique, universelle et mondiale... Amiga-Concept vous dévoile toutes ces machines qui vont faire de l'Amiga une machine encore plus à part que jamais.

DOSSIER : LE CEBIT. LA GRANDE MESSE DE L'INFORMATIQUE 18
L'un des plus grands salons informatique mondial avec près de 320.000 m2 d'exposition ! L'équivalent de toute la surface du parc des expositions de la Porte de Versailles ! Rencontre avec un personnage mythique : John BOHMER, le fondateur de la société norvégienne SCALA qui édite le logiciel du même nom.



REVUE DE PRESSE 22
Nos chers confrères hors héxagone passés au crible. Des nouvelles encore plus brûlantes de la scène Amiga.

PREVIEWS 24
La DOOMANIA va réellement débuter sur nos Amiga avec la venue du déjà légendaire ALIEN BREED 3D. Egalement, un dossier spécial GAMETEK.

CHRONIQUE DE LA REDAC' 28
Mais qui sont ces tapettes venues d'ailleurs et d'ici ?

TESTS 30
De la dynamite avec A.T.R : un jeu de bagnoles qui va occuper vos longues soirées d'hiver. THEME PARK enfin sur CD-32...

LA PIN-UP 42
Un beau poisson d'Avril : vous nous en direz des nouvelles !

COTE DE POPULARITE 53

GUIDE-JEU : PINBALL ILLUSIONS 54
Tous les bonus, toutes les combinaisons de rampes pour éclater les cagnotes.

TRUCS & ASTUCES 56
La dernière partie de la soluce d'ALIEN BREED TOWER ASSAULT, une soluce rétro des VOYAGEURS DU TEMPS, et bien d'autres bidules...

ABONNEMENT 59
Restez pas dans votre coin,

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 : 30 86 50 90 (Rédacteur en chef)
30 86 50 91 (Abonnement)
FAX : 39 15 75 56
Siège social :
55 rue Henri Richaume,
78360 MONTESSON

Gérant : Jérôme Quêtard

Associés : Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quétard, Yann Samama, Michèle Tronel, FrançoisPerret.

Directeur de publication :
Jérôme Quétard (30 86 50 96)

Service comptabilité :
Lydia Gouello (30 86 50 97)

Responsable publicité :
Gérard Terbarseghien
(30 86 50 95)



rejoignez le clan retranché des tapettes.

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES 60

DEMONIAC 62
Mais comment se nomment les fous de démos ?

DOMAINE PUBLIC 65
Des logiciels à petits prix avec parfois une qualité commerciale... De quoi remplir vos logithèques.

PROGRAMMATION :
LE BLITZ BASIC 2 70
Apprenez à programmer des jeux en BLITZ BASIC, ce language si souvent utilisé pour son rapport SIMPLICITE/PUISSANCE. SKIDMARKS, GUARDIEN... voilà des exemples de jeux programmés en BLITZ.

COIN DES BIDOUILLES 72
A vos tournevis, pinces et fer à souder !

TEST NEWS 74
Le géant SCALA MM400 enfin disponible et le non moins méritant IMAGEFX 2.0. En bref, du VIDEO-TITREUR et du TRAITEMENT D'IMAGES.



COURRIER DES LECTEURS 78

PETITES ANNONCES 80
Encore davantage de PA.

AMIGA MIC-MAC 82
Etes-vous un fidèle d'AMIGA-CONCEPT ? A vous de jouer...



LA DISQUETTE GRATUITE

(offre valable jusqu'au 1 Mai 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.

☐ **DOODLE BUG**

OU

☐ **n°14 bis : ALIEN BREED 3D**

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

Coupon à renvoyer à :
AMIGA CONCEPT
DISK 14
47-49, Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

1 _____
2 _____
3 _____

PREVIEWS 24

ALIEN BREED 3D 24
BALDIES 27
BRUTAL 26
BUREAU 13 26
KING PIN 38
STAR CRUSADER 27
ELITE FIRST ENCOUNTERS 27

TESTS 30

DISKS
ALL TERRAIN RACING 30
COMPIL' FUN 46
COMPIL' GRANDSLAM 47
COMPIL' COLLECTORS 50
DAWN PATROL 36
KING PIN 38
SOCCER SUPER STARS AGA 39
STRATEGY GAMES 51
WHIZZ AGA 44

CD
AKIRA 49
ALL TERRAIN RACING 30
CLOCKWISER 52
DEATH MASK 40
FLINK 48
KING PIN 38
THEME PARK 33

LA COLONNE DE L'EDITEUR

Alors que rechercher un Amiga neuf revient à peu près à vouloir se procurer un bon jeu d'arcade sur PC, le marché de l'occasion s'avère être en plein essor. Le moindre Amiga, vendu à un prix attractif, part tout de suite. Du coup, les tarifs flambent et il n'est pas rare de trouver un A1200 nu pour 2.500 frs ou bien un A500 pour 1.500 frs. Tout cela pour vous dire que, malgré une situation critique et un appauvrissement relatif des news, l'Amiga arrive encore à fidéliser d'anciens possesseurs et à en conquérir de nouveaux. Ah, si la production de machines repartait... Les personnes qui enterraient l'Amiga, aussi vite que l'Atari ST, seraient (et le seront très bientôt) assez surprises. Décidément, l'Amiga est vraiment un vieux lion aux dents longues qui continue à rugir haut et fort.

Le directeur de publication
Jérôme QUETARD

Assistante de publicité :
Anna Dos-Santos (30 86 50 94)

Service juridique :
Michèle Tronel

Illustrations :
MANTRI et BETKA Mickael

Chef Maquettiste :
François Perret (30 86 50 93)

Maquettiste :
David Brismontier

Rédacteur en chef :
Imré Antal (30 86 50 90)

Rédactrice en chef adjointe :
Isabelle Hug (30 86 50 91)

Assitant de rédaction :
Fabien Dupressoir

Rédacteurs :
Séverine Ducly, Damien Bancal, Stéphane Gabillot, Sébastien Mézière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes, Didier Goulet,

Abonnements : 30 86 50 91
Direction A.C. : 30 86 50 97
FAX DIRECTION : 39 15 11 57

Flashage : SIDER
PLAISANCE SYSTEM
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie

N°ISSN : 1251-7828
Tous droits de reproduction réservés
Copyright 1995

Distribué par NMPP



LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



DOODLEBUG (tous les Amiga) La version complète & commerciale (CORE DESIGN)

RESUME DE L'HISTOIRE :

Un nouveau jour paisible et ensoleillé se lève sur les terres magiques de Cartoonia. Soudain,... le silence est rompu. «A l'aide... sauvez-moi», crie la princesse Lady-Bug ; «C'est le méchant...», sa voix s'évanouit tandis qu'une grande silhouette l'emporte dans le lointain.
Le roi est bouleversé par la disparition de sa fille et fait appel aux habitants de Cartoonia pour délivrer la princesse de son terrible destin.Il prend les crayons et la gomme magiques sacrés qui furent autrefois utilisés par les humains pour créer Cartoonia et les donne au courageux petit insecte qui s'avance. 'C'est la seule aide que je puisse t'offrir, mais surtout, Doodle, dépêche-toi.»

CLAVIER ET OPTIONS JOUEUR :

HELP = Fait apparaître le menu aide
P = Pause
M = Avec/sans musique
F = Avec/sans filtre audio
ESC = quitter le jeu en cours

IMPORTANT : Pour pouvoir faire fonctionner le jeu sur A1200 il faut désactiver le CPU cache (dans menu BOOT OPTIONS) et mettre en mode DISPLAY ORIGINAL (DISPLAY OPTIONS). Ces options font partie du MENU BOOT de votre 1200 qui apparait lorsque vous maintenez les deux boutons de la souris enfoncés, après avoir rebooté la machine (touches simultanément enfoncées : CTRL + AMIGA DROIT + AMIGA GAUCHE).

BUT DU JEU

Vous devez traverser chacune des terres dans une limite de temps donnée pour délivrer la princesse. Vous pouvez trouver des indices en parlant à certains des personnages interactifs du jeu, ou vous pouvez utiliser vos pièces d'or pour acheter des véhicules qui vous seront peut-être utiles. A chaque niveau se trouve une porte. Lorsque vous l'ouvrez, vous passez à une nouvelle partie de ce niveau. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter un gardien qu'il faut vaincre pour pouvoir passer au niveau suivant.

LES BONUS

A part les têtes de mort qui vous font perdre de l'énergie, n'oubliez pas de ramasser les objets qui traînent par terre. Les crayons et les gommes vous permettront soit de détruire en masse des ennemis, soit ils vous donneront une fonctionnalité particulière.
Les autre objets vous sont, de toute façon, tous bénéfiques.

LE JUGEMENT D'AMIGA-CONCEPT :

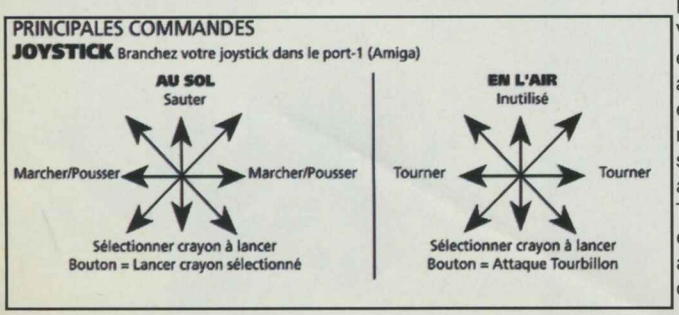
Bien que ce ne soit pas un jeu AGA, les couleurs sont nombreuses et donnent de l'éclat aux graphismes d'une beauté encore rare. Le jeu vous paraîtra un peu difficile au premier abord, et pourtant... avec un peu d'entrainement, c'est un jeu dont la durée de vie est importante.



ALIENBREED 3D (1200 & 4000 uniquement) La démo jouable (TEAM 17)

Eh oui, voilà qu'il se précise le petit amigadoom. Quand on a vu cette démo, on est pris d'une irrésistible envie d'interdire à tout autre éditeur de sortir n'importe quel jeu sur Amiga. Enfin, c'est absurde, puisque c'est à peu près ce qui se passe naturellement. Pourtant, c'est terrible. Voir ce splendide AB3D qui se prépare, et constater, à contrario, toutes les autres infamies que le gros des éditeurs, agaçant comme un essaim de mouettes, vient merdeusement larguer sur nos bécanes ; ça fout le boulomètre à zéro. AB3D, comme tous les soft Team17, n'est pas de ces déjections, et est même excellemment parti (et bientôt arrivé) pour devenir un des jeux phares de l'Amiga 1200. Il démontre que celui-ci est bel et bien susceptible d'accueillir un soft d'arcade intégralement fait de 3D mappée. Non seulement les décors le sont, mais encore les aliens ou autres bestiaux. Ainsi vous pourrez apercevoir un bipèdoïde (façon ED 209 dans Robocop), entièrement généré en 3D texturée (temps réel évidemment). Ca déjà, c'est plus fort que Doom. Doom a d'autres avantages, mais il s'incline aussi sur le plan de la zique, et d'autres effets mappés : superbe transparence aquatique ou giclures de sang sur les murs. Pour vous diriger, utilisez les flèches si vous bootez directos sur la disquette, sinon, ce sera la souris. Actionnez les mécanismes avec la barre espace, et déplacez-vous latéralement grâce aux touches «:» et «=». Ceux qui ont la chance de posséder la moindre petite extension mem ou carte acc vont breeder leur mère, tellement c'est fluide.







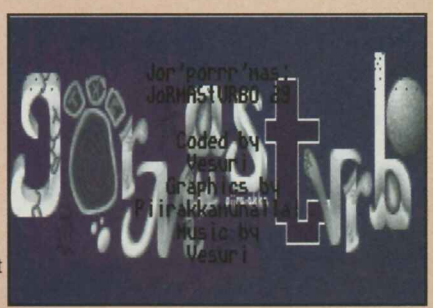
CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA NOUVELLE FORMULE (p.59)

LE PLEIN DE NOUVEAUTE !

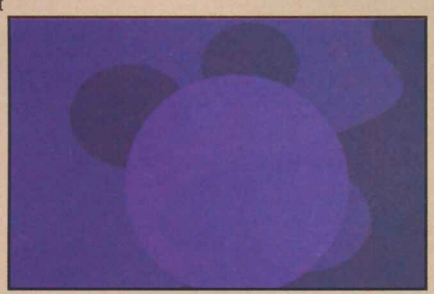
Ah ! le mois de mai, ses pâquerettes, sa fête du travail, la fête des mères et ... ses disquettes abonnés !

DISQUETTE 15 - 2 (DEMOS)

Comme d'habitude, nous allons commencer par les démos pour les machines possédant le Kickstart 1.3, c'est à dire les Amiga 500, mais elles fonctionnent aussi parfaitement sur Amiga 600 et Amiga 1200.



Tout d'abord 2 démos du groupe Allemand Unlimited : WORLD OF COMMODORE et NIGHTMARE. WORLD OF COMMODORE réalisée, comme son nom l'indique, pour ce célèbre salon de l'Amiga en Allemagne, nous prouve que l'Amiga 500 est encore capable d'égaler le 1200 avec de superbes effets de dégradés dans des cubes puis des objets en 3D, le tout sur une musique avec des voix digitalisées. La deuxième production de Unlimited, NIGHTMARE qui est plus proche du fanzine sur disquette que de la démo. Pour changer, tous les textes sont en anglais mais l'interface, très bien conçue, facilite l'accès aux différentes rubriques (news de la scène, potins...) pour les débutants.
Une fois n'est pas coutume, une réalisation française sera présente sur la disquette (COCORICOOO !) : HAPPI NOELLE du groupe Exalis, une musique complètement délire, des graphismes qui ne le sont pas moins, cette intro vaut le coup d'oeil, je profite d'ailleurs de ces lignes pour passer le bonjour à CJC, le nouveau swappeur d'Exalis (merci gars !).
Pour finir avec les démos pour A500, voici JORMASTURBO, pour les amateurs de TECHNO/TRANCE, aucun effet spectaculaire puisqu'il n'y en a qu'un ! Mais la musique est vraiment canon (pour ceux qui aiment bien-sûr).

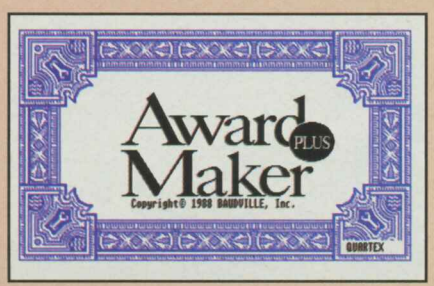


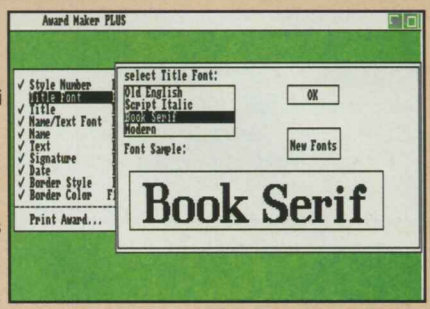
Venons-en maintenant aux démos pour Amiga 1200 avec PEVERLY HILLS et FEARS. PEVERLY HILLS du groupe STEELAR, présentée à la PARTY 4 nous propose un voyage dans un paysage en 3D mappée, en cliquant avec le bouton droit de la souris, vous prenez le contrôle et vous vous déplacerez dans cet univers de 3D...

FEARS du groupe Bomb (ex Complex) est en fait la preview de ... DOOM sur Amiga, mais contrairement aux précédentes versions (comme POOM dont nous vous parlions dans un précédent numéro d'Amiga Concept), il y a cette fois-ci des ennemis et vous pouvez les tuer avec la barre d'espace, la sélection des armes se fait avec les touches F1 à F4 et une carte du monde où vous êtes peut être obtenue avec la touche M. Ne croyez pas que ce soit un poisson d'Avril, le voilà notre DOOM pour Amiga...

DISQUETTE 15 - 3 (UTILITAIRES)

Dur dur de faire la sélection dans le domaine public, soit c'est un programme de qualité commerciale et dans ce cas il prend toute la disquette, soit c'est une grosse daube et la j'en mets 40 ! Alors que choisir : la qualité ou la quantité ?! Je vais choisir la deuxième solution en vous proposant 3 utilitaires du domaine public : AWARD MAKER, CRUNCH MANIA et VIEW TECK.





AWARD MAKER Plus va vous permettre d'exaucer votre plus grand veux, celui d'avoir l'Award du meilleur défenseur de l'Amiga ! En effet AM+ est un générateur de diplômes, pas moins de 282 modèles sont déjà en mémoire et libre à vous d'en créer d'autres. Quelques exemples : N°55 pour un anniversaire, N°65 pour la première place, N°245 pour une invitation...

CRUNCH MANIA est un compacteur de fichiers, une interface graphique très bien étudiée fait de CRUNCH MANIA un excellent cruncher pour les débutants.
VIEW TECK vous permettra de visionner vos dessins IFF dans n'importe quelle résolution, mais en ajoutant des datatypes, vous pourrez également visionner des fichiers GIF, JPEG...





en VRAC

LA DISQUETTE 13bis...

Le mois dernier, on vous avait proposé la démo jouable de KING PIN avec en cadeau surprise la démo déroulante d'ALIEN BREED 3D sur 1200. KING PIN est un jeu qui nécessite seulement 1 Mo de mémoire vive mais le système de décompactage, utilisé par TEAM 17 pour réaliser cette démo, nécessitait 2 Mo de mémoire ! En désespoir de cause, à la dernière minute, nous avions rajouté «à la main» sur le coupon même que la démo nécessitait 2 Mo et non 1 Mo comme cela était indiqué sur la couverture du magazine. Désolé donc, pour ceux qui n'avaient pas remarqué ce détail et qui avaient commandé la disquette, pensant qu'elle allait fonctionner avec 1 Mo seulement. On avait pourtant insisté pour avoir une nouvelle démo du jeu qui fonctionne avec 1 Mo mais l'éditeur a été dans l'impossibilité de faire tenir le jeu sur une seule disquette.

L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE

Déjà spécialiste des pièces détachées neuves à prix d'usine et du matériel d'occasion pour Amiga, L'Informatique Evolutive (c'est pas de ma faute si c'est son nom...) rajoute aujourd'hui à son catalogue la distribution de tous les logiciels Freeware et shareware existants sur cette même machine. Vous pouvez trouver tous ces programmes au prix de plein de sous (15 frs).
INFORMATIQUE EVOLUTIVE,
8 rue Corcomaire, 30000 Nîmes.
Tél : (16) 66 21 74 89.

VAVAVOOUUUMMM !!!

Si vous êtes intéressé par un bon shareware, je vais vous conseiller un jeu de plates-formes, TURBOJAM, qui est en fait une course de voitures qui est en fait un bomber man. Bon ok, mon chien a eu du mal à m'expliquer le jeu mais le petit chenapan m'a confirmé qu'il faisait partie des meilleurs qu'il ait vus. Il ne coûte que 50 francs, comporte 3 disquettes et est installable sur HD. Pour plus de renseignements contactez : Patrice (et Chantal) Kristofiac, 1 rue du Vermont, 62720 Rety.

LES DEPARTEMENTALES DE L'INFORMATION

Les autoroutes de l'information, vous connaissez maintenant !? C'est tout ce qui a rapport avec les nouvelles technologies et réseaux qui font véhiculer l'information directement chez vous. Selon les dirigeants des TELECOMS, tous les ménages français seront connectés à ces services télématiques d'ici 2015. Les projets sélectionnés pour la réalisation de ces nouveaux réseaux télématiques bénéficient de taux de transfert hallucinants qui permettront à chacun de consulter la moindre petite information et ce en haute résolution : par exemple, quand vous consulterez les hôtels de la région dans laquelle vous souhaiterez passer du bon temps, il vous sera donné la possibilité de consulter l'intérieur des chambres, les environs géographiques et, pourquoi pas, le physique des serveuses et femmes de chambre. Comme vous le voyez, les horizons sont ambitieux mais à l'instar des réseaux télévisés câblés, ces réseaux de télécommunication remporteront-ils le succès escompté ? Alors que les minitels français, enviés de tout l'occident, sont loin d'avoir trouvé leur nid dans chaque foyer français (35% seulement) et constituent jusqu'à présent de petites départementales de l'information, les autoroutes qui, comme le nom l'indique, coûteront encore plus cher à l'utilisateur, pourront-elles vraiment s'implanter comme un produit de grande consommation ? Il faudrait pour cela que les TELECOMS démocratisent avant tout leurs tarifs et proposent une meilleur qualité de service. Une entreprise qui n'est même pas fichue de faire transvaser correctement deux lignes téléphoniques, saura t-elle se montrer à la hauteur pour installer, promouvoir et gérer un tel projet...

AMIGA SHOW 1995.

Les Belges sont fous (Mais fort sympathiques). Digital Précision est une entreprise Bruxelloise qui organise du 6 au 7 mai 1995 un salon informatique où vous trouverez de l'Amiga et rien que de l'Amiga. Il y aura donc des revendeurs, un concours de démos et de dessins et un coin de l'occasion où vous pourrez vendre votre matériel d'occase, ainsi que votre chien. Cela se passera au centre culturel Wauterbos, 1640 Rhode Saint Genèse. Le prix d'entrée (120 FB) ne vous sera pas réclamé si vous vous présentez avec votre Amiga Concept du mois d'Avril (le coupon ci-joint devrait suffire). D'ailleurs, votre mag préféré devrait s'y rendre aussi... Message de dernière minute, ne vendez pas votre chien, mangez le...

ENTREE GRATUITE - ENTREE GRATUITE - ENTREE GRATUITE

ENTREE GRATUITE

AMIGA SHOW

SAMEDI 6 & DIMANCHE 7 MAI 1995

de 9h à 19h non-stop

CONCOURS ET EXPOSITIONS
DEMONSTRATIONS & VENTE
Nouveaux & occasions

Entrée gratuite offert par votre revue favorite

1995

Bar et buffet froid non-stop à des prix démocratiques

AMICAL AMIGA BRUSSELS

Centre Culturel Wauterbos
Wauterbos
1640 Rhode-St-Genèse

ENTREE GRATUITE

ENTREE GRATUITE - ENTREE GRATUITE - ENTREE GRATUITE

UN PERIPHERIQUE POUR LA SPA

Commodore Cameroun vient de proposer un logiciel vous permettant de suivre l'évolution de votre chien. Le logiciel comprendra une niche truffée de capteurs qui vous permettront de connaître le taux de croquettes ingurgitées par votre animal favori, etc... Ce périphérique pourra se connecter aux jouets de votre chien, à sa gamelle. L'ensemble pourra être contrôlé par un simple Amiga 500. Un disque dur de 2 giga est fortement conseillé.



en VRAC

6 QUOUETCHES

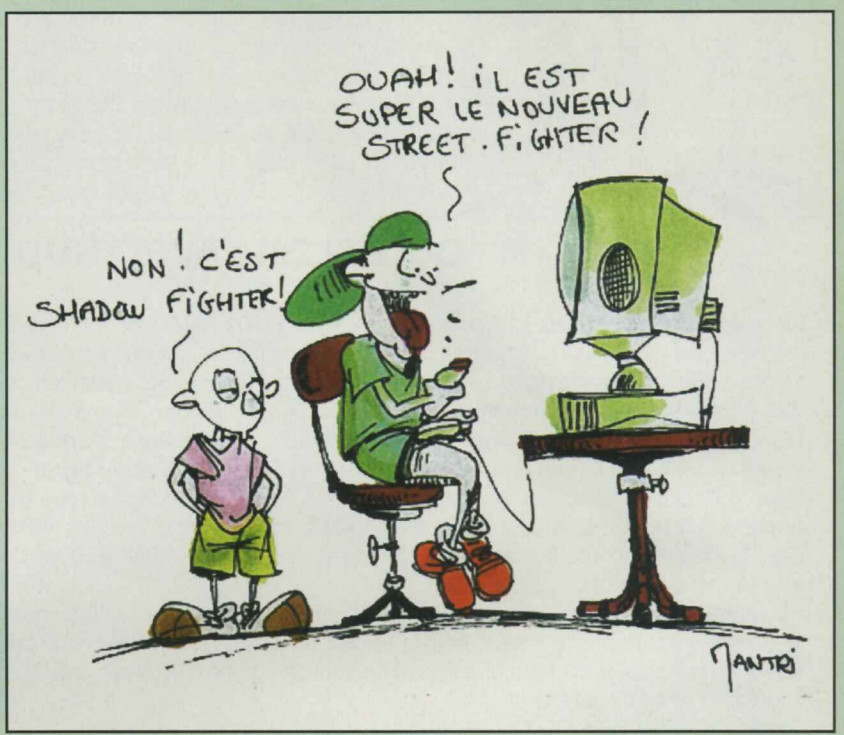
Savez-vous qui est le premier fournisseur de lecteurs de disques à cartouches amovibles au monde, qui annonce une baisse des prix allant jusqu'à 30% sur les cartouches 5,25 pouces de 44, 88 et 200 Mo, qui a commercialisé plus de 1,5 millions de lecteurs et 8 millions de cartouches dans le monde entier depuis sa création en 1992 ? Non, c'est pas mon chien, mais Syquest qui est suffisamment connu pour la qualité de ses produits et voyez plutôt les prix : La cartouche SQ400 (44Mo) est à 285 francs HT et la cartouche SQ327 (270Mo) seulement à 399 francs HT. Que le monde est formidable avec Syquest !

ERRATUM

Le mois dernier, dans le test de DIRWORK 2.1 (page 72), une petite erreur s'est glissée dans la mise en page, fruit de l'humour de notre vénérable bitos en herbe, j'ai nommé Daniel. Pour le distributeur du produit (en l'occurence FFD), il ne fallait pas lire Fist Fucking Distribution mais France Festival Distribution ! Personne ne l'avait remarqué mais à la demande du distributeur, rectification est faite.

GREMLIN AU COMBAT

GREMLIN a apparemment quelques dénouements litigieux dans sa publication du jeu SHADOW FIGHTER. Il semblerait que le programme ait utilisé quelques morceaux choisis de programmes concurrents, et les propriétaires initiaux réclameraient des droits d'auteur. La musique de présentation serait issue d'une démo de groupe, certains dessins d'arbres d'un jeu bien connu et réputé et quelques personnages d'autres jeux de combats concurrents. Il faut avouer que le résultat en vaut la chandelle mais la repompe d'autres créations n'était sans doute pas nécessaire d'autant plus qu'il se pourrait que ces incidents soient à l'origine de l'indisponibilité du jeu dans les étalages de vos revendeurs habituels. Tout ceci est à prendre au conditionnel pour l'instant, nous attendons rapidement le dénouement de cette mésaventure, peu habituelle, qui pourrait priver les passionnés du meilleur jeu de combat sur Amiga. A suivre avec des pincettes...

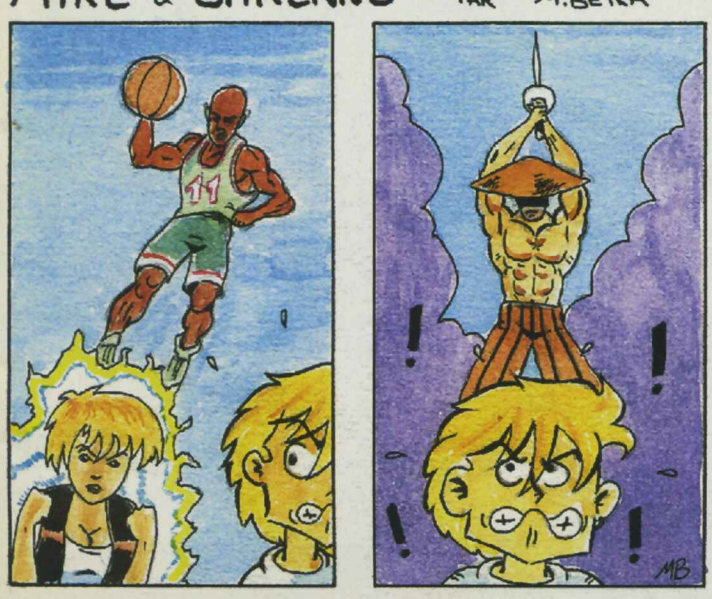


UN OCEAN D'INJUSTICE POUR L'AMIGA...

Ca nous pendait au nez, gros comme une salle morve de doberman, au regard de la faible production Amiga en 1994 de la part d'OCEAN : l'éditeur vient en effet d'annoncer qu'il arrête tout développement sur Amiga. Fort heureusement, il semblerait que TFX soit tout de même conduit à ses termes, il serait d'ailleurs achevé et en cours de débuggage. D'un autre côté, on ne perd pas grand chose, oh, si, quand même... On n'aura pas l'occasion de voir un second volet de SHAQ FU : DOOMMAAAAGGE !! Bon, c'est vrai, c'est pas jouasse comme nouvelle, ça fait toujours un éditeur de moins, mais il suffirait que la production d'Amiga soit relancée (Ce mois-ci, si tout se passe comme convenu) pour que tout puisse redémarrer : les revendeurs n'attendent que ça car la demande d'Amiga est devenue telle que les Amiga s'échangent et se revendent à prix d'or : de l'occasion au prix du neuf parfois !



MIKE & GARENNE PAR M.BETKA



en VRAC

THE BUGS PARTY III

Le groupe Bugs ça vous dit quelque chose ? Mais si, cherchez bien dans l'un de vos premiers Amiga Concept. Pourquoi je vous parle de ce groupe ? Eh bien, cette équipe a décidé de vous inviter à leur party qui aura lieu les 4, 5 et 6 Août 1995 à Masnières dans le Nord de la France. Ce meeting sera dédié à l'Amiga mais aussi, chose étrange de nos jours, à l'Amstrad CPC (eh oui, y'en a encore !!!). Plein de groupes sont déjà sur la liste des participants comme Psykotrope, Empire, CJC of Cocoon, Exalis et même mon chien, alors si vous souhaitez faire partie de cette fête qui s'annonce très conviviale, contactez : Mr Garcia Sébastien, 20 allées des bleuets, 59241 Masnières. La party coûtera 100 francs pour 3 jours, repas, logements et mon chien compris. Renseignements : (16) 27 37 54 34.



CARTES POSTALES D'UN AUTRE MONDE...

Ames sensibles s'abstenir ! Fabien a eu une petite envie de rendre en voyant l'une de ces cartes reçues pour le jeu de l'Amiga Mic-Mac... Devinez laquelle ? Eh bien, c'est celle qui a remporté notre faveur pour son côté... imposant. Comme quoi, on peut parfois préférer un boudin à un top modèle ! L'expéditeur, Cédric Lerange (59), a qualifié sa carte de «X horreur», il n'a pas tort ; on va avoir des problèmes avec la SPA, c'est sûr ! Mais quoi qu'il en soit, Cédric, tu a bel et bien gagné le jeu de ton choix (bigophone à la rédac' pour nous le préciser).

DU SOLEIL, AVEC SUD'FANZ !

Nous venons de découvrir le troisième numéro de SUD'FANZ. Comme son nom l'indique, c'est un fanzine... venu du sud de la France (qui l'eut cru ?). 17 pages de news sympathiques sur des domaines variés dont la scène Amiga fait partie : un peu légère d'ailleurs la partie Amiga, mais faut avouer que ça change. A part les news et les démos qui composent le coin Amiga, des rubriques cinéma, musique et médecine (??!?) viennent compléter les 17 pages de ce fanz' de bonne humeur. Disponible chaque mois, ou presque, auprès de toutes les bonnes charcuteries au prix de 5 frs (tout juste le prix des photo-copies...), SUD'FANZ vous propose même de participer de quelque façon que ce soit à sa réalisation ou à sa renommée. Pour tout contact et acquisition du sus cité mag, une seule adresse, que dis-je, deux adresses : SUD'FANZ, 36 rue Félix Armand, 11500 QUILLAN, ou bien, SUD'FANZ, 15 rue Louis Torcatis, 66430 BOMPAS. J'aurais pu clore ici mon article, mais je me suis attardé sur leur dossier comparatif : AMIGA-CONCEPT vs D... (un confrère que tout le monde reconnaîtra), le voici mot pour mot :

«Si je me permets ce petit comparatif, c'est parce que because car entre ces deux mags, y'a beaucoup de différences sur des choses pourtant identiques dans la réalité. Hum ! Si vous n'avez rien compris à ce charabia, et bien voici quelques preuves et différences assez évidentes et compromettantes, très déroutantes pour les lecteurs.

The Clue : AC = 47 %, D = 80 %

Jungle Strike : AC = 49 %, D = 85 %

Shadow Fighter : AC = jeu de l'année, tout excellent, D = Animation très moyenne, ainsi que les graphs, jeu banal.

D = «sortie imminente de Cannon Fodder 2», AC = Déjà testé depuis un mois.

Voici donc ces quelques détails qui font que le choix du lecteur est assez difficile : à qui se fier donc ?

Il est vrai que ces magazines, comme le faisait constater ce Yéti de Jack, ne cassent pas assez les jeux qui sortent sur CD-32, et qui n'ont pas changé d'un prout depuis la version 500 (donc non AGA) : en termes plus clairs, il ne faut pas se gêner de couler les jeux adaptés de 500 à CD-32, dont seuls changent les bruitages ou la musique (scandaleux !)... Ensuite, il est évident que D... est en retard d'une décennie vis-à-vis de CONCEPT (voir exemple ci-dessus), et il semble aussi qu'AMIGA-CONCEPT dévie un peu sur PC (CD-CONCEPT, et rien pour CD-32 sur le CD), tout en le traitant de mille mots des plus gentils (c'est vrai que PC c'est Pas Cas). Peut-être me trompais-je, peut-être que CD-CONCEPT est une équipe indépendante à AMIGA-CONCEPT, peut-être ne suis-je pas assez au courant, peut-être... Mais bon, les faits sont là et, en somme, on pompe le fric là où y'en a, comme tout le monde fait de nos jours. Mais ces deux mags restent tout de même très très sympathiques , mais bon, il faudrait se mettre d'accord, dans l'intérêt de tous. En ayant dévié un peu, je dirais donc que malgré ces quelques défauts, D... et AMIGA-CONCEPT sont les 2 meilleurs magazines sur Amiga, et ils se complètent. De plus, les disquettes sont là, ce qui n'est pas négligeable (2 pour CONCEPT chaque mois).»



La réponse du rédac'chef d'AC :

Vous ne trouverez jamais deux magazines qui apprécient exactement de la même façon les logiciels ; les goûts et les couleurs, ça se discute... En ce qui concerne les écarts de notation que tu a remarqué entre les deux mags, il faut bien distinguer auparavant le degré d'objectivité d'un magazine. Il y a des magazines dédiés aux annonceurs (comme L'ORDINATEUR INDIVIDUEL...) et qui en tirent leur principale source de revenus : dans ce cas de figure, c'est la lèche à donf, il ne faut en aucun cas mécontenter de potentiels annonceurs publicitaires. Dans le second cas de figure, le magazine privilégie son lectorat, l'information est la plus objective possible, au risque de se mettre en froid avec certaines sociétés. Nous considérons faire partie de la seconde catégorie, quant à Shadow Fighter, où les avis étaient contradictoires avec le magazine que tu as cité, souvenez-vous de SIERRA-SOCCER : la presse informatique qui avait eu l'occasion de tester le jeu avant nous (en loccurence BATON DE JOIE), qualifiait le jeu de médiocre... A partir du moment où nous l'avons testé et dit le plus grand bien, comme par miracle, les avis de toute la profession ont reviré et la presse l'a même désigné comme une référence en la matière. Quant à CD-CONCEPT, tu as visé dans le mille, c'est bien une équipe indépendante à celle d'AMIGA-CONCEPT. Même si deux ou trois personnes travaillent pour les deux magazines, il n'en reste pas moins qu'AMIGA-CONCEPT n'a jamais perdu ses convictions et a toujours gardé son franc parlé quant au monde du PC. CD-CONCEPT, comme tu le précises, est très branché PC en raison de l'actualité. En ce qui concerne le CD de couverture, depuis le premier numéro du mag, des jeux CD-32 avaient été prévus (20 chaque mois), mais tant que les liquidateurs n'auront pas concédé les droits de l'Amiga à un repreneur, une telle opération coûterait plus de 800.000 francs de royalties : en effet, le programme qui permet de faire booter un jeu sur CD-32 est copyright Commodore et coûte 3 dollars par CD pressé...

Sur ce, merci les gars pour votre fanzine, ça nous aura au moins permis d'éclaircir quelques points auprès de nos lecteurs. Bonne continuation !



Spécialement pour tous ceux qui ne connaissent pas encore la collection Domaine Public de BAB MICRO CENTER pour l'Amiga, nous avons décidé de vous offrir deux disquettes extraites de notre collection, ainsi que notre dernier catalogue (mars 95) complet sur disquette...





Sex Machine Disk : jeu à caractère érotique interdit aux moins de 18 ans !

Gratuit

Le jeu DOODY Gratuit pour vous. Passez de longues heures à vous amuser avec cette excellente reprise sur Amiga du hit des jeux de plateforme, Mario-Bros. Incontournable...



SEX Machine Disk

Gratuit

Le jeu Sex Machine Disk, fonctionne sur Amiga 1200 en utilisant Relockick (émulateur de Kickstart 1.3). Si vous ne le possédez pas, il figure dans notre collection sous la référence 3377.

Le jeu Sex Machine Disk Gratuit pour vous. Jeu très distrayant et coquin... Tellement coquin, que vous devez avoir 18 ans pour le commander... Une offre que vous ne trouverez pas chez DI

LE CATALOGUE



Gratuit

Notre catalogue sur disquette détaille le contenu de plus de 4500 disquettes choisies de Freeware et shareware pour l'Amiga. La meilleure et la plus importante collection recensée en France.

Un classement par catégorie et un commentaire détaillé pour chaque titre vous permettront des recherches faciles, et un choix certains. Compatibilités avec les différentes machines indiquées. Pour vous aujourd'hui, un autre autre cadeau gratuit pour vous faire mieux connaître notre fabuleuse collection...

Notre catalogue sur disquette à jour au 31 mars 1995, Gratuit pour vous. Découvrez plus de 4500 logiciels du Domaine Public sélectionnés parmi plus de 10000 testés...

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

Nom / Prénom _____

Adresse _____

_____

Code Postal _____

Ville _____

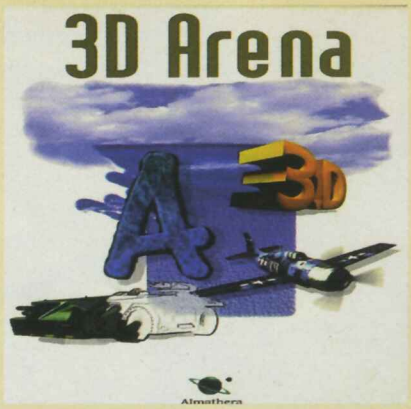
Téléphone _____

Signature et règlement par chèque obligatoires :

DOODY Jeu de plateforme	GRATUIT
SEX MACHINE DISK Jeu-X	GRATUIT
Catalogue complet sur disquette	GRATUIT
Cadeau SURPRISE	GRATUIT
Je participe volontiers aux frais de port et d'emballage :	12 F
TOTAL : Ci-joint un chèque de :	12 F

en VRAC

IMAGINEZ VOTRE MONDE



Almathera propose des objets 3D prêts à l'emploi pour IMAGINE, LIGHT WAVE and REAL 3D. Exclusivement sur CD, cette collection vous permettra d'utiliser la collection 24 bits de LIGHTWAVE.
Vous y trouverez des textures et des animations qui seront utilisables avec Retina ou encore avec la carte Opal vision. Si vous voulez un peu plus de renseignements, contactez Almathera (qui édite PHOTOGENICS !), au 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey CR4 3TD en Angleterre ou bien PHOENIX DP, distributeur officiel en France (tél : (16) 59 82 95 00). Vous pouvez dès maintenant commander ce CD-ROM (utilisable sur Amiga comme sur PC) au prix de £24.95 (soit environ 220 frs).

PWB 0.95

PWB est une disquette dédiée à la parole sur Amiga qui permet de patcher la Translator.library afin d'améliorer le synthétiseur vocal. Pour des raisons de royalties, que Commodore aurait dû verser aux auteurs de la synthèse vocale, le translator n'est plus fourni avec le workbench depuis la version 3.0 : pour l'utiliser, vous pouvez tout simplement le récupérer d'un système 1.3, par exemple. PWB marche sur tous les systèmes. Pour la modique somme de 30 frs vous bénéficierez de ce nouveau système. Pour cela vous devez vous adresser à Patrick Banoist, «MOKOPEITA», 64480 Ustaritz.

GROSSE ORGIE POUR UN ORDI

La Maison des jeunes et des loisirs de Las Cobas organise une méga réunion dans la région de Perpignan pour tous les adeptes de la micro-informatique. Vous pourrez goûter aux joies de la création graphique et à un concours sur un ou plusieurs jeux et d'ailleurs, un abonnement à Amiga-Concept de 6 mois (formule 1 avec ses trois disk mensuels) est offert pour chacun des vainqueurs. Cette surboom, qui espère accueillir près de 200 personnes, aura lieu le 13 et 14 mai. Pour plus de renseignements, contactez Pierre-Olivier Rakotondrabe, 5 place du Mid, 66410 Villelongue de la Salanque.
Tél : (16) 68 73 99 81.

SATURNE PARTY REPORTEE

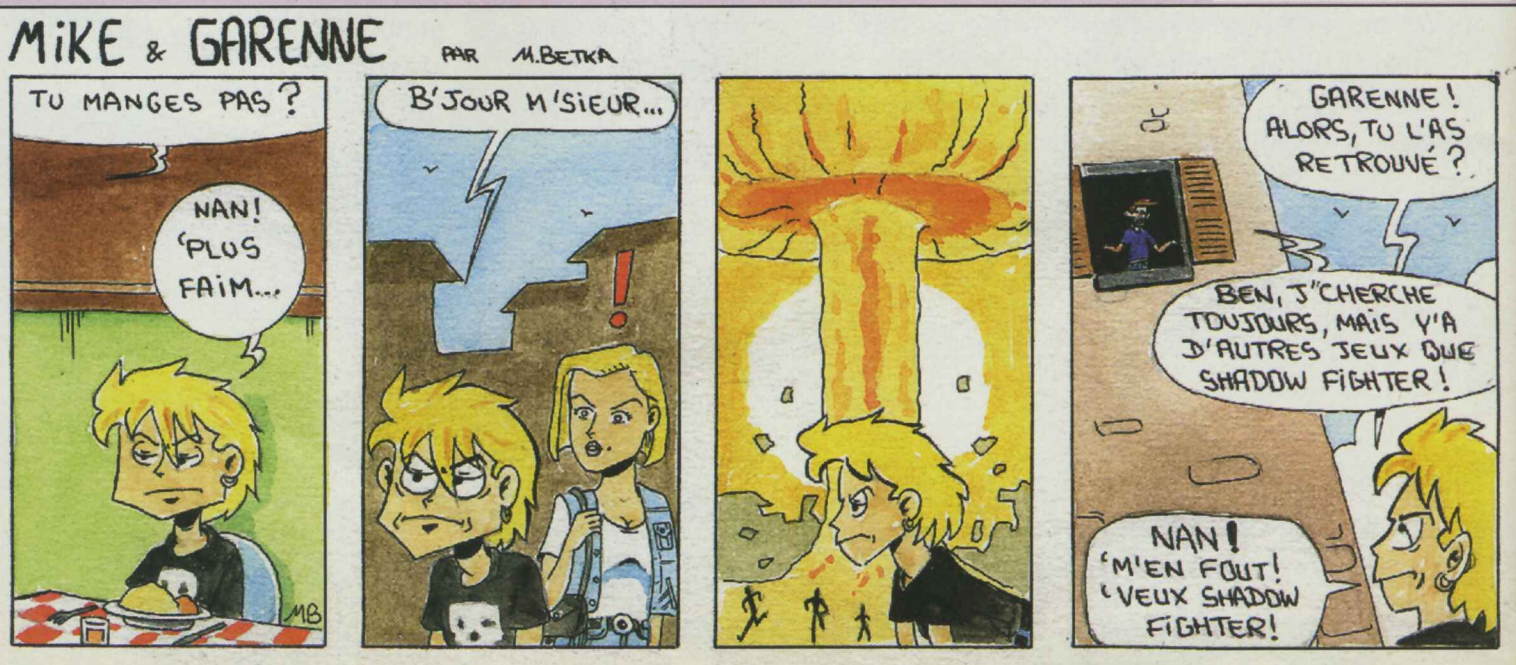


Et oui, la Saturne Party, pour le moment, n'aura pas lieu. Et ce, en raison de magouilles purement politicardes. En effet, la ville de Paris qui proposait une salle et un système de sécurité à des conditions avantageuses n'a pas tenu ses promesses, du moins, pas avant les présidentielles (fichues élections). C'est donc avec regret que nous vous annonçons le report temporel de cette sublime Party qui se tiendra finalement au mois de mai/juin (et ne croyez pas que ce soit un poisson d'Avril). D'ailleurs si vous êtes propriétaire d'une salle de plus 4000m2 située dans la région parisienne, n'hésitez pas à nous contacter, nous ferons suivre la bonne nouvelle.

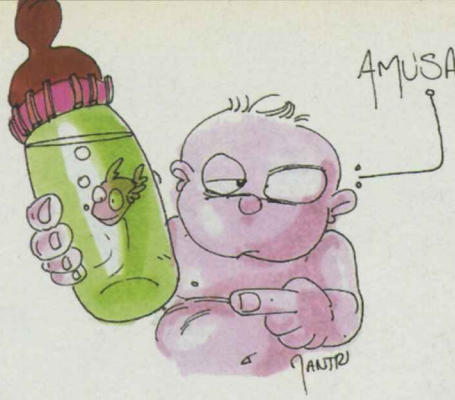
LE MARIAGE DU SIECLE



Renegade et Warner Interactive ont décidé de faire vie commune pour le meilleur et pour le pire (décidément les mariages sont à la mode, n'est-ce pas Sandrine et David !). En espérant que cette union nous donne des tas de petits enfants, nous les félicitons et leur souhaitons longue vie.



en VRAC



L'AMIGA SUPER STAR

Une vidéo rien que pour comprendre votre Amiga. Atol vous la propose afin que vous découvriez, ou redécouvriez, votre ordinateur à fond. Vous verrez ainsi comment fonctionne votre Workbench, comment configurer une imprimante... Des procédés de base qui chez certains font défaut. Pour vous la procurer, appelez Atol au 43 76 21 92 ou écrivez-leur au : 2, rue gougeard, 72000 Le Mans. Son prix de lancement est de 175 frs. Dépêchez-vous !



TECH COM ET L'INFORMATION

Aujourd'hui, Tech Com est l'un des principaux groupes commercialisant des bases d'informations sur le secteur informatique et Telecom. Ils viennent de créer un service de 3617 vous permettant d'accéder à compuBase. 10000 produits sont d'ores et déjà disponibles, plus de 50000 le seront dès la fin 95. Alors, pour y accéder, faîtes le 3617 qui n'en veut (oup pardon), je voulais dire le 3617 CompuBase ou bien disposez du nouveau service minitel professionnel au 36 29 45 15.

LA PASSION DE L'AMIGA

Quartz Informatique est une entreprise fidèle à l'Amiga. C'est pourquoi ils ont décidé de commercialiser des produits phares de notre machine. Entre autres, nous retrouvons AZUR et PAGESTREAM 3.0 version française. Cette gamme ira en s'incrémentant. Alors, n'hésitez pas à les contacter.

LA VENTE PAR CORRESPONDANCE, CA MARCHE

Toujours dans la série mariage, notons l'association de CIS et Phase Informatique qui recréent l'enseigne d'Amiga Direct. Ces personnes morales vous proposent des produits de haute facture Amiga à des prix forts intéressants : SCALA MM211 à 790 frs, FINAL COPY à 390... Pour bénéficier de leurs services, voici leurs coordonnées : Phase Informatique, 93 avenue du Général Leclerc 75014 Paris, tél : (16-1) 45 45 73 00, fax : (16-1) 45 45 50 17 (ça, de la pub gratos, ou je ne m'y connais pas).

QUARTZ informatique

BP 27 - 74401 CHAMONIX Cedex
Tél/Fax/Rép : 50.53.82.62 (Reconnaissance automatique)

Quel éditeur de textes vous propose des marques, blocs et replis illimités, des vues multiples, des paragraphes, des marges droite et gauche, des fonctions de tri, une interface DICE et est entièrement paramétrable ?

AZUR

Par Jean-Michel FORGEAS

Tout ceci et beaucoup plus encore pour **300 Frs** seulement !

A tous les maquettistes de PAO : vous pouvez d'ores et déjà abandonner votre souris cyclope du bouton :

PageStream 3.0f

Débarque sur vos Amigas !

Une totale révolution dans le domaine de la mise en page, jamais celle-ci n'a été effectuée avec autant de puissance et de facilité, et surtout pas à **2850 Frs** .

Les productions **Ralf & Cie** vous attendent :

- **Astrologie 4.03** (Thème astral, Astro Chinoise, Numérologie, Karma, Biorythmes, ...) **80 Frs**
- **Kit utilisateurs** (WhereIs, Autolock, SmartTime, ModName, Replace, ...) **80 Frs**

Votre Amiga 1200 se morfond sans disque dur et ce n'est plus vivable pour vous, les nôtres sont des IDE 3"1/2 et nous vous les livrons avec tous les câbles de branchement et la notice détaillée et illustrée vous garantissant leur montage en interne :

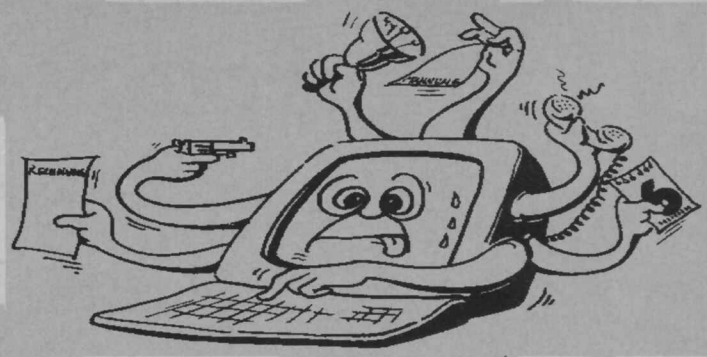
345 Mo : 1580 Frs 420 Mo : 1740 Frs 540 Mo : 1860 Frs
(Possibilité de montage dans nos ateliers, nous consulter)

CD-ROM triple vitesse SCSI (A3000 ou carte)	**1880 Frs**
Carte Picasso 2 RTG peuplée 1 Mo (Superbe !)	**2390 Frs**
Kit ROMs 3.1 pour A500/A2000	**700 Frs**
Kit ROMs 3.1 pour A1200/A3000/A4000	**800 Frs**
Dice Pro (Le meilleur compilateur C) :	**1250 Frs**
Blitz Basic 2 (Le plus rapide des basics) :	**750 Frs**
Praxitel 1.5 (L'émulation Minitel sur Amiga) :	**450 Frs**
On the Ball (L'agenda de vos rendez-vous) :	**350 Frs**
Hyper Cache Pro (Accélérez vos disques durs) :	**300 Frs**
Kit Commodore 3.1 (Le système de la CD32) :	**140 Frs**
Sherlock (Le désassembleur intelligent) :	**550 Frs**
Color Bust (Scanner à main 16M de couleurs) :	**2990 Frs**
MS 1200 (Scanner à plat 24 bits 1200 DPI) :	**7790 Frs**
MS 2400 (Scanner à plat 24 bits 2400 DPI) :	**9790 Frs**
Asim CDFS (Driver CD-ROM & CD-Photo) :	**650 Frs**
Megachip (2 Mo de chip sur A500 & A2000) :	**1450 Frs**
USR Sporster (Modem, Minitel, Fax sur Amiga) :	**1650 Frs**
Carte M-Tec 1230/28 (Boostez votre A1200) :	**1350 Frs**
Apollo AT500 (Mettez un HD 3"5 IDE / A500)	**790 Frs**
CI 176 (WB2.04+ Lecteur 1,76 Mo externe)	**990 Frs**
Squirrel SCSI 2 (Interface SCSI2 PCMCIA)	**590 Frs**

Et beaucoup, beaucoup d'autres articles AMIGA, demandez notre catalogue détaillé gratuit contre une enveloppe à votre adresse timbrée à 6,70 Frs

Vous programmez ? Nous diffusons ! Appelez-nous !

AXIOM COMPUTER



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

A M I G A - A M I G A - 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
- Disque Dur 40 Mo = 650 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

JEUX NEUFS

- 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
- LE ROI LION : 259 Frs
- MR BLOBBY : 159 Frs

Nombreux autres jeux disponibles

LES AFFAIRES DU MOIS :

Opération Disque Dur pour votre A1200.
Disque Dur IDE 40 Mo Interne, livré formaté avec notice, D7 et cable + 10 Mo de DP. Produit Neuf.
650 Frs

Opération un moniteur pour votre Amiga.
*Moniteur 1083 S : 1000 Frs **
*Moniteur 1084 S : 1100 Frs **

Opération rachat de votre A1200.
Nous vous rachetons votre A1200 nu 1500 Frs, 2200 Frs avec moniteur et 2500 Frs avec moniteur et disque dur.

C O N S O L E S - C O N S O L E S - C O N S O L E S



Nos Consoles sont livrées avec les cables, une manette et un jeu.

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

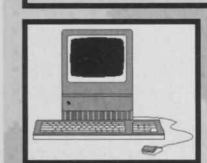
Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

LES AFFAIRES DU MOIS :

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

OPERATION RACHAT 3DO
Vous souhaitez vendre votre 3DO, contactez-nous, on vous la rachète.

M A C I N T O S H - M A C I N T O S H - M A C I N T O S H



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

OPERATION :
MON PREMIER MAC

MAC SE 1/20 : 1700 Frs

MAC CLASSIC 2/40 : 2300 Frs

MAC CLASSIC 2/40
+ Imprimante Style Writer
+ 10 Disquettes vierge
+ tapis souris
= 3200 Frs

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

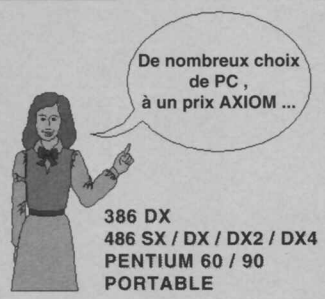
AXIOM COMPUTER

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

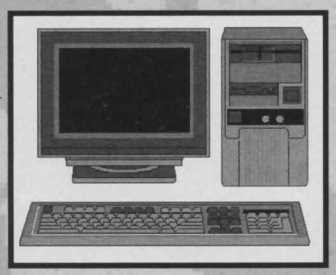
A 5 mn du RER Ligne A Station Houilles-Carrières

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

COMPATIBLE PC - COMPATIBLE PC - COMPTABLE PC



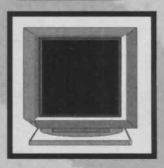
386 DX
486 SX / DX / DX2 / DX4
PENTIUM 60 / 90
PORTABLE



PC 486 SX 25 4/120 SVGA
5000 Frs
PC 486 DX 33 4/250 SVGA
6000 Frs

PC 486 DX2 66 4/350 SVGA
7000 Frs
PENTIUM 60 8/500 SVGA
8500 Frs

- Carte Sound Blaster Pro 16 : 1000 Frs
- Barrette 1 Mo : 350 Frs
- Souris Compatible Microsoft : 100 Frs



Moniteur 17" N/B
1500 Frs

OFFRE SPECIALE N°1

PC 486 DX33 4/250
+ Moniteur SVGA
+ Imprimante Jet d'encre
+ 2 Jeux

= 6500 Frs

OFFRE SPECIALE N°2

PC 486 DX2/66 8/350
+ Moniteur SVGA
+ Carte Sonore
+ 2 jeux

= 7500 Frs
(Lecteur CD-Rom + 800 Frs)

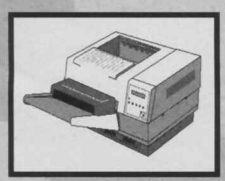
OFFRE SPECIALE N°3

PC 486 DX2/66 8/350
+ Moniteur SVGA
+ Carte Sonore
+ Lecteur CD- Rom
+ Imprimante Jet d'encre
+ 2 jeux CD

= 9000 Frs

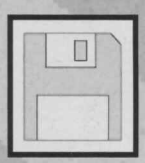
Moniteur, disque dur...ainsi que de nombreux jeux PC sont disponibles. Pour tous renseignements, nous contacter.

DIVERS - DIVERS - DIVERS



IMPRIMANTE

- Apple Style Writer 2 : 1500 Frs (MAC)
- Apple Style Writer 1 : 500 Frs en l'état (MAC)
- Canon BJ 10 : 900 Frs (Jet d'encre)
- HP 500 : 1500 Frs (Jet d'encre)
- Commodore MPS 1270 : 900 Frs (Jet d'encre)
- Citizen 120 D : 500 Frs (9 Aiguilles)



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 Compatible Microsoft : 100 Frs
- Cable SCSI : 150 Frs
- Boite de rangement D7 : 50 Frs
- Carte Sound Blaster PRO 16 : 1000 Frs
- Carte PC 386 DX 40 : 800 Frs
- Mémoire 72 Broches 1 Mo : 350 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.

= 700 Frs

(Matériel en parfait état de marche)

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.



BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL

AC 14

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

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

AGENDA

15 au 17 AVRIL 1995
SATURN PARTY 3
Parc Floral de Paris
REPORTEE pour le mois de mai ou juin... Pour cause de période électorale semble t-il....
tél : (16-1) 43 87 69 83

21 au 23 Avril 1995
AMIGA ULTRAS FESTIVAL
Mairie d'Arbas
Une demo-party, 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 : (16) 61 90 16 66, fax : (16) 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, 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.

GENERATION-ORDI
13 et 14 Mai 1995 (après-midi)
Maison des jeunes et des loisirs de Las Cobas
Une grande réunion d'adeptes de l'informatique de Perpignan et de la région. Le but des organisateurs : vulgariser auprès du grand public les activités de la micro-informatique par l'intermédiaire d'un concours de création graphique et d'une compétition sur un ou plusieurs jeux. Entrée gratuite pour le public et 30 frs de participation pour les compétiteurs (des abonnements AC a gagner entre-autre). Tél : (16) 68 73 99 81 (Pierre-Olivier RAKOTONDRABE).



UNE EQUIPE DECAPANTE

Depuis que la boutique NEW TECH VIDEO a ouvert ses portes en juillet dernier, nous n'avions jamais eu l'occasion de vous présenter son équipe «familiale». Situé aux abords du célèbre boulevard Voltaire (métro Oberkampf), ce show-room nous rappelle chaleureusement ces boutiques d'antan qui vous accueillaient à bras ouverts sans vous donner l'impression que vous étiez un client et rien qu'un client. Une équipe composée de trois redoutables passionnés de l'Amiga (parfois un peu cinglés) qui ne rechignent jamais à donner des combines, des conseils en tous genres. Si vous avez du matos qui foire, ces gars là trouveront toujours une astuce pour venir à bout de votre problème et si vous recherchez des jeux ou des compilations à très bas prix (50 misérables brouzoufes en général), vous en reviendrez les bras chargés de hits. Alors, un conseil, pour les avoir rencontrés je peux vous dire qu'en plus de répondre à vos questions, ils vous feront passer un moment qui vous fera regretter d'avoir jusqu'à présent perdu votre temps dans les grandes surfaces à la recherche de vendeurs compétents. Je pourrai garder l'information, rien que pour moi et vous en priver, mais j'vais être sympa, j'vous en fais profiter... J'vous donne leurs coordonnées : NEW TECH VIDEO, 34 rue de Malte, 75011 PARIS (métro Oberkampf, au fond de la petite rue de pavés). Tél : (16-1) 43 57 60 06, fax : (16-1) 43 57 99 29. Ouvert de 10 H à 19 H (non-stop !) du mardi au samedi et à partir de 14 H le lundi.

PUTAIN, ENCORE DEUX MOIS...

Les présidentielles approchent à grand pas. Il ne vous reste que deux mois pour choisir. Mais, l'éventail n'étant pas très large, en fait vous n'avez que deux alternatives : ou bien le programme proposant un plan de restructuration de Commodore, ou bien celui, très ambitieux, de voir enfin les loches de la playmate d'Amiga-Concept. L'heure de la méditation et de la réflexion est arrivée.

DU SCSI POUR MOINS DE 600 FRANCS

Et oui, cela devient possible grâce à l'extension SQUIRREL qui vient se brancher sur le port PCMCIA. Vous pouvez ainsi rendre compatible votre Amiga 600 et 1200 avec un lecteur CD-ROM, lecteur Syquest (44,88,105 où 270 Mégas), lecteur Magnéto-Optique (21,128,540 où 1200 Mégas), un scanner Epson, un disque dur de 8 gigas, un streamer Ricoh 50 Mégas, un lecteur DAT, un lecteur Mini-Disc, un vibro Tasseur ... Vous allez jouir de la possibilité d'écouter Kylie Minogue (sur CD où Mini-Disc) en travaillant sur Lightwave, Excellence, où ce que vous voulez. Bon alors, le prochain qui se plaint dans la série «j'ai plus de mémoire de masse» je le colle à la porte avec un rapport de chez Mr CUDA.

JOJO est de retour, le carnage continue...

Rapelle-toi Amiga, il pleuvait sans cesse sur la France ce jour-là !!! Georges Fornay est de retour ? Après avoir tenté, en vain, d'acheter la SEITA, RENAULT, USINOR-SACILOR, Images de Press, L'équipe PC, avec son malheureux salaire de VRP chez Herta (salaisons, saucissons secs, et jambons). L'ancien directeur de Commodore France tiendra Samedi 1 Avril une conférence de presse où il annoncera son projet de rachat du groupe Bull (celui qui va mieux que les autres parce qu'il a un déficit plus gros). D'après ses dires, l'affaire ne serait pas évidente avec un salaire de moins de 10000 Frs par mois, mais qu'importe : il promet de couler la boite en moins de deux mois. «Et si ça marche pas, j'essaye le Crédit Lyonnais !!!». Ouf, on croyait que les bons directeurs d'entreprise étaient morts, ressortez les flingues, il en reste !!!

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 Modern	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 2"1/2	100
Câble disque dur 2" 1/2 - 3"1/2	100
Prolongateur Joy	100
Cable Imprimante	100
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200	470
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	NC
Interne A 500	480
Interne A 2000	560
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio Plus	690
Home Music Kit	240
Interface Midi	200
Megamix Master	350

MONITEURS

1085S	1290
Multiscan	2890
SVGA 14"	1690

GRAPHIQUE

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

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX	1290
CANON BJ 200	1890
CANON BJC 600	3890
H.P Deskjet 520	1990
H.P Deskjet 560 C	3690
Fournies avec cable et driver	

DIGITALISEUR

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

VIDEO

GENLOCK G Lock	2490
GENLOCK PA2	3200
GENLOCK CIRIUS	6700

NOUVEAU

OVERDRIVE CD	1990
CONVERTISSEUR SX1	1790

MODEM

Sporter 14400 Bd	NC
Supra Fax V32	2790

CARTE ACCELERATRICE

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

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

AMIGA 1200



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

2490 F

Avec pack DYNAMITE 2690 F

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

Prix et disponibilité nous consulter

AMIGA 4030 et 4040



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

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

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponibilité nous consulter

PROMOTIONS

PACK DYNAMITE

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

PACK PHOTO

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

PACK MUSIQUE

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

PACK OVERDRIVE CD

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

CENTRE AMIGA DIRECT
CENTRE PREFERENCE AMIGA
POINT DE VENTE CUDA

REPRISES

NOUS RACHETONS AU COMPTANT

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

OCCASIONS

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

LOGICIELS

GRAPHIQUES

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

VIDEO

SCALLA MM 300	1990
SCALLA MM 211	990
SCALLA VT 100	390
VIDEO DIRECTOR	1390
BROADCAST TITLER	690
CINE MORPH	890

BUREAUTIQUE

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

MUSIQUE

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

DOMAINE PUBLIC

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

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	**2,80 F**	**2,70 F**	**2,50 F**	**2,30 F**
3"1/2 DF HD	**2,90 F**	**2,80 F**	**2,60 F**	**2,40 F**

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TEL :
MON ORDINATEUR :

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

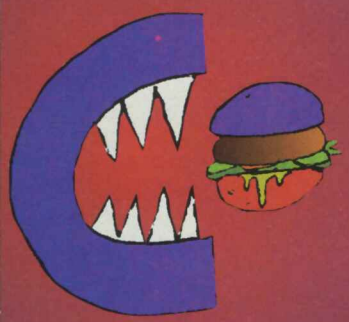
❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue [| | | |] Date d'expiration [| | | | | | | | | | | | | | |]

❑ Carte club AMIE

Date : Signature

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

LE FUTUR DE



AVEC LE RENOUVEAU DE L'AMIGA, DE NOUVELLES MACHINES ONT ETE MISES EN CHANTIER PAR LES INGENIEURS DE DAVID PLAISANCE. AMIGA CONCEPT VOUS LES MONTRE EN AVANT PREMIERE.

Si il y a encore quelques mois on pensait que notre machine était morte, il en va tout autrement aujourd'hui. Après quelques mois d'incertitude les ingénieurs de New Commodore ont enfin dévoilé leurs nouveaux bébés et attention, c'est de la dynamite.

A PLUS 500.

Ce qui devait arriver, arriva. Les Amiga 500 n'existent plus. La raison en est simple, le chip AGA rivalise parfaitement avec les autres machines, donc, New Commodore ne pouvait plus se permettre de commercialiser une machine devenue obsolète. Mais l'arrivée en force des nouvelles machines que nous allons vous présenter tournera cette page d'histoire.

Nous ne pouvons pas tout vous montrer car premièrement nous avons promis de ne pas tout dévoiler pour des raisons de secret industriel, mais parce qu'il faudrait sortir un numéro spécial de 90 pages pour pouvoir vous offrir en pâture ces tonnes de nouveautés que New Commodore est en train de préparer dans ses laboratoires anglais et américains.

AMIGA 5060 and Co.

Commençons par le système en lui-même. Une section de New Commodore s'est penchée sur LE nouvel Amiga. Surnommé pour le moment Dog256, cette machine sera un 4000-60, processeur 68060 d'une vitesse de 50 Mhz avec 10 méga de ram. Celui-ci sera vendu avec un disque dur de 250 méga, un lecteur CD quadruple vitesse et 10 disquettes vierges. Le prix du bijou tournera aux alentours des 15.000 francs. Rien n'est impossible à New Commodore, pour preuve, vous avez certainement du lire, dans les «VRACS» de ce numéro, qu'une carte Pentium pourra être insérée dans la joie et la bonne humeur sous son 1200 préféré. Nous venons de tester cette dernière et il s'avère exact qu'elle a tendance à chauffer au bout de 10 minutes, mais ne faisons pas trop la fine bouche, après tout l'achat d'un ventilo, qui ventilera votre Amiga ainsi que votre pièce, ne pourra s'avérer que bénéfique. Le seul hic restera pour le moment au niveau du prix de la carte : 19 000 francs (Sic !), mais espérons que la production permettra de rendre ce produit plus attractif.

Ne vous inquiétez pas, il y aura aussi de nouveaux produits pour nos petites bourses (!), qui n'ont pas vraiment les moyens d'une entreprise qui voudra s'acheter une bécane et son extension à 33000 francs.



LA MACHINE QUI FAIT TREMBLER LE JAPON

Eh oui, New Commodore a réussi à intégrer dans les nouveaux Amiga 1200 le microprocesseur RISC de la PS-X : pour pouvoir l'utiliser il suffira, par le biais de votre disque dur, de cliquer sur l'icône RISC et le tour sera joué. Bien sûr, si vous utilisez cette fonction, les anciens jeux 1200 ne tourneront pas, sauf ALIEN BREED 3D et MEGARACE



qui sur une CD 32 tourne déjà à 30 images par seconde : avec l'émulation RISC et un lecteur CD-ROM, le jeu tournera en 70 images par seconde !

Le nouvel Amiga aura différentes options qui seront accessibles à l'achat (comme pour l'acquisition d'une automobile et de ses options). Par exemple, le 1200 de base coûtera 1900 Francs, il ne comportera pas d'option mais vous pourrez lui en adjoindre :

- L'Amiga 1200 + 2 lecteurs intégrés. Ici, la nouveauté réside dans le fait que pour 150 francs de plus vous aurez le droit de profiter d'un second lecteur en dessous de celui existant déjà, l'intérêt étant bien sûr de pouvoir éviter les multiples manipulations nécessaires lors d'un chargement ou encore lors d'une installation sur disque dur.

- L'Amiga + 2 lecteurs + 10 disquettes. Alors là, je vous l'avoue, je n'ai pas bien compris le positionnement marketing, gageons que pour 150 frs de plus, les disquettes soient des HD.

La liste n'est pas exhaustive, et il est prévu quelques 12 options supplémentaires, HD, CD ROM etc...

Pour finir dans la série des nouveaux ordinateurs de New Commodore, le portable Amiga semble encore un peu léger, celui-ci n'a qu'une autonomie limitée à 1 heure et ne dispose d'aucun disque dur. Il semble que les ingénieurs de New Commodore aient connu des problèmes avec les batteries. Il est pourtant de la taille d'un Amiga 600 et ne pèse pas plus de 16 kilos.
A suivre...



LES GADGETS QUI VONT RENDRE VOTRE AMIGA ENCORE PLUS BEAU.

New Commodore a eu une riche idée en proposant une série de gadgets aussi inutiles que beaux, alors pourquoi s'en priver.
Plusieurs produits ont été réalisés, ils se divisent en gammes distinctes qui ont une correspondance avec les loisirs.
La première gamme s'appelle Sea and Sun, elle semble destinée aux possesseurs de piscine car elle se compose d'un ensemble de bouées qui vous permettront d'utiliser votre Amiga en milieu liquide, il faut espérer que l'étanchéité soit sans faille car je doute que votre brushing soit présentable une fois sorti de la piscine.
Les prix avoisineront les 100 francs par bouée, et les couleurs seront au nombre de 50.
La seconde innovation touche une cible très distincte, et permet de remarquer que New Commodore connaît très bien les Amiga-fans.
Cette gamme de produits s'appelle Cristale (avec 1 l et 1 e) ; pour ce nom qui sonne bizarre avec l'informatique, New Commodore proposera, avec les Cristalleries de Baccara (France) et de Jackson ville (U.S.A.), un Amiga 1200 de Base transparent et, vous l'aurez deviné, tout en cristal. L'intérêt ? Ces machines qui seront tirées au maximum, du moins au début, à 1000 exemplaires permettront de récompenser les gagnants de Démo party. Le prix ne nous a pas été communiqué et de toute façon si c'est offert...
Un nouveau clavier sera aussi disponible pour CD 32 et 4000. Celui-ci s'inspire étonnament des claviers ergonomiques des MAC Quadra. Le plus des claviers New Commodore, réside dans le fait qu'ils auront une connection non plus par un simple câble qui peut, par inadvertance, être coupé, mais par liaison infrarouge ce qui permettra aux joueurs de l'utiliser où bon leur semblent, le clavier ne comportant que les flèches, ou encore, pour les adeptes des tableurs, le pavé numérique. Un seul inconvénient : il ne faudra pas s'éloigner de plus de 100 mètres pour le bon fonctionnement de l'ensemble. Le prix de ce clavier sera de 750 francs environ, ce qui paraît raisonnable, par contre les mini-piles qu'il faudra placer dans chaque partie du clavier n'ont qu'une durée de vie de 12 heures, si vous utilisez votre machine non stop.
Le casque virtuel, on vous en parle tellement que vous pensez savoir ce que c'est. Mais en avez vous déjà vu un ? Eh bien, les petits gars de chez New Commodore, nous en ont envoyé un, et je peux vous affirmer que ce truc promet bien des surprises, certes le seul jeu que nous ayons pu tester pour le moment est Alien Breed 3D, mais je ne vous raconte pas la sensation oppressante du casque ; en plus, si vous êtes un peu émotif et que vous bougiez plus que prévu, vous risquez de vous en sortir avec quelques bleus. Comme ce casque reste encore top secret, nous ne pouvons vous en donner qu'une description succinte. Celui-ci ressemble à une grosse paire de lunettes de ski, vous y rajoutez à cette paire de lunette 3 câbles qui partent de chaque côté du casque, et un qui est relié à votre Joystick préféré. Le prix du casque sera de 1400 francs.





UNE DATE, UNE DATE, UNE DATE...

C'est vrai ça, c'est bien beau, mais c'est pour quand tout ceci. Soyons francs avec vous, nous avons la date de sortie de seulement la moitié des produits, et par exemple, les gadgets seront dans tout vos magasins dès le mois de juin, pour ce qui est du casque et des Amiga, sauf le Cristale, il va falloir attendre encore un petit peu car ils ne sont pas annoncés avant le mois de novembre 1995 pour le casque, et janvier 1996 pour les Amiga de base et options. Pour l'Amiga RISC, la date a été avancée d'un mois, nous nous en félicitons, il sortira donc pour Noël 1995. Pour le reste, comme par exemple le clavier aux connections infrarouges, aucune date ne nous a été transmise car le bon fonctionnement de l'ensemble n'est pas encore maximisé et quelques bugs (de taille) sont encore à corriger ; par exemple, la forme du nez étant différente pour chacun, certains utilisateurs seraient pénalisés. Un rêve peut en cacher un autre, mais l'espoir reste permis. Enfin, New Commodore nous a aussi annoncé un kit spécifique qui pourrait venir équiper les fauteuils d'avions : certaines compagnies aériennes ont, parait-il, déjà pris commande de ce qui permettra aux passagers des vols internationaux, de jouer pendant leur voyage. Le kit comporte un écran plat 22 cm à cristaux liquides, qui viendrait se plaquer contre l'arrière des sièges, l'Amiga, quant à lui, bénéficierait d'un clavier extra-plat à touches digitales, pour pouvoir être rabattu sur l'écran. Voilà de quoi nous faire rêver. Dernière petite information concernant votre rédaction préférée : bientôt, vous pourrez nous retrouver dans le petit écran, mais ceci reste une surprise.

DAMIEN BANCAL



LE CeBIT'95 :

LA MESSE INTERNATIONNALE DE L'INFORMATIQUE

**25 HALLS D'AMENAGES,
320.000 m2 NETS D'EXPOSITION,
6.050 EXPOSANTS,
700.000 VISITEURS !
L'UN DES PLUS GRANDS SALONS INFORMATIQUE
DE TOUTE LA PLANETE**



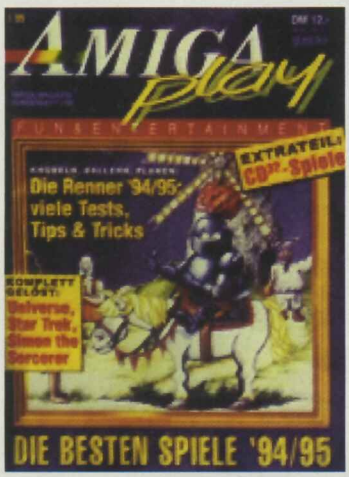
Du 8 au 15 mars derniers, en Allemagne, au Messe d'Hannovre plus précisément, s'est tenu le plus grand salon informatique d'Europe (et peut-être même de la planète) : le CeBIT'95, qui fêtait cette année son 25ème anniversaire. Daniel et moi-même (Imré) nous décidé de représenter le magazine : un voyage qui a formé la jeunesse que nous incarnons... Les salons français font pâle figure face à l'organisation rigoureuse et gigantesque allemande. Si l'on devait comparer le CeBIT à une piscine, le SUPERGAMES aurait de quoi tenir dans la bouche d'évacuation de l'eau. Imaginez seulement un terrain de 2 kilomètres carrés, sur lequel des centaines de milliers de visiteurs viennent cohabiter avec plusieurs milliers d'exposants. Une véritable microstructure économique pour un salon de renommée internationnale : restaurants, boutiques, pharmacies et librairies viennent agrémenter le tout, comme pour rappeler à chacun que l'organisation allemande a une efficacité à toute épreuve. La preuve en a été faite à maintes reprises, notamment durant tout le trajet que nous avons effectué en voiture : le salon était déjà indiqué à plus de 250 kms d'Hannovre. Dans toutes les stations-service d'autoroutes, on pouvait trouver des guides du CeBIT... Et Daniel qui n'arrêtait pas de me dire «Y sont fous ces allemands. On a vraiment été con d'acheter un plan du pays : comment veux-tu te perdre, c'est indiqué partout !». Eh oui, aux abords de la ville, sur les tramways, les taxis, dans les gares, les librairies... Partout, le CeBIT était présenté et au cas où quelques bigleux n'auraient toujours rien remarqué, des centaines de drapeaux, à l'effigie du salon, ponctuaient la ville entière !

APRES L'ORGANISATION, LE CONTENU !

Vous avez certainement suspecté qu'il ne pouvait s'agir de 320.000 m2 d'exposition exclusivement consacrés à l'Amiga, faut pas rêver quand même ! Je ne vous surprendrai pas non plus si je vous dis que les PCs occupaient près de 300.000 m2, mais ne nous reprochez tout de même pas de parler de cet événement car, Amigaphile ou non, quand on est passionné d'informatique, il faut s'informer sur tout ce qui a, de près ou de loin, attrait à l'informatique. Et puis, l'Amiga a de nombreuses possibilités d'émulations ou d'extensions qui permettent de mettre à profit les produits présentés en complément du PC. C'est vrai, qu'au regard des 6.000 stands, la dizaine de stands dédiés à l'Amiga faisait quelque peu peine à voir... Mais quel plaisir de parcourir ces centaines de milliers de mètres carrés à l'affût du moindre signe de vie de l'Amiga, le vrai



parcours du combattant ; un concours aurait pu être organisé, mais bon, je doute qu'il y en ait eu beaucoup d'entre vous qui se seraient déplacés pour ça. Tout ceci est la conséquence bien malheureusement évidente et maintenant célèbre, du piétinement de l'opération de rachat de Commodore. L'an passé, nous vous avions déjà parlé du CeBIT et vous aviez pu remarquer que COMMODORE y présentait sa nouvelle gamme de produits. Cette année, bien que la filiale allemande ait résisté à la chute de la maison mère, aucune trace du constructeur au sein du salon. Sans doute par économie et pour mieux



préparer la renaissance de l'Amiga, COMMODORE Allemagne a jugé bon de s'abstenir : le bien fondé de cette décision leur incombe à eux seuls, mais n'existe t-il pas une expression «la meilleure défense, c'est l'attaque». Un salon donc très professionnel, que je positionne en complément de l'ECTS (26-28 mars à Londres) qui, lui, est dédié au marché des jeux-vidéo micro (on vous en reparlera, en détail, dès le prochain numéro...). Du professionnel donc, il y en avait pour tous les goûts puisque chacun des 25 halls aménagés, était répertorié par secteur d'activité (cf. plan) : logiciels, informatique de réseau, recherche, sécurité, télécommunications, etc...

INFORMATIQUE DE RESEAU & TELECOMMUNICATIONS

Sony nous présentait son nouveau projet de télécommunication : la vidéo-conférence. C'est un système «révolutionnaire» qui permet à plusieurs groupes de personnes, situées à différents endroits de la planète, de se rencontrer en réseau, via un système vidéo relié aux lignes téléphoniques «non-traditionnelles» (en fibres optiques). L'usage qui en découle est bien évidemment la conférence à distance, les interlocuteurs n'ont plus besoin de parcourir les recoins de la planète pour se rencontrer et discuter. Les limites de ce système, qui fait néanmoins rêver, sont multiples : le commun des mortels n'y trouvera point son compte, c'est un système de communication extrémement onéreux, réservé à l'usage des professionnels friqués et qui nécessite une installation particulière et un matériel électronique et informatique non moins onéreux. L'animation reste assez médiocre et les entretiens n'ont pas intérêt à durer en longueur, je ne vous explique même pas le coût de la communication ! Pour négocier un contrat important, on peut aussi se demander si un tel système ne déshumanise pas quelque peu une négociation où la chaleur humaine a bien des fois su arranger les choses. Il est par exemple toujours plus facile de s'engueuler au téléphone qu'en face de la personne...

Sony nous présentait enfin son système de radio-guidage portable qui équipera nos véhicules de demain (d'après, après demain...). Un gadget aux apparences d'une Lynx portable, à cristaux liquides en couleur, qui permettra à chacun de ne plus s'encombrer des cartes traditionnelles : une destination et le système vous indique le chemin à suivre en vous indiquant instantanément votre position sur la carte.

LE VIRTUEL

Nous avons eu la chance de tester pour vous le casque virtuel CYBERMAX. Une sorte de casque de moto comprenant à l'intérieur deux écrans minuscules (à cristaux liquides). La sensation de réalité est assurée, nous l'avons expérimenté avec le jeu



Le Genlock nouveau est arrivé !

ERETIC sur P..P.PC, un genre de DOOM, ou d'ALIENBREED 3D si vous préférez. On en prend plein la tronche mais dommage qu'il n'y ait pas une sorte de décharge électrique à chaque fois que vous cognez un mur ou que vous vous fassiez toucher par un adversaire : les sensations en seraient davantage réalistes.

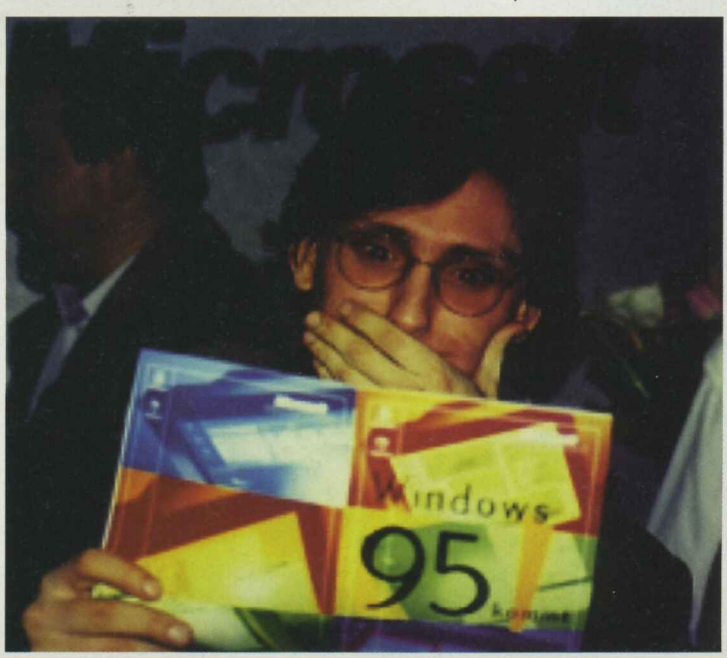
LE TERRE A TERRE

A l'occasion du CeBIT de l'an passé, nous vous avions parlé du tout dernier genlock d'Electronics-Design, le NEPTUNE qui dispose d'un Alpha Channel, et permet la réalisation de fondues enchainées alliées à des effets de rideaux. Cette année, la gamme s'étend avec le SIRIUS, un appareil qui se place en qualité professionnelle au dessus du Neptune, qui était déjà réputé pour ses performances. Davantage d'options, des systèmes d'incrustation d'images ultra-performants, une compatibilité et une interactivité optimale avec le logiciel SCALA, et contrairement au NEPTUNE, le SIRIUS ne gère pas seulement la vidéo mais également l'audio en temps réel. De nombreuses autres fonctions que je vous laisse découvrir dans un test prochain (ça sent la nouvelle rubrique...). Le produit est d'ores et déjà annoncé pour le mois de mai prochain à un prix approximatif de 1800 deutshmarks (je vous laisse faire la conversion monétaire, cela pourrait en choquer quelques uns). Les distributeurs français seront VITEPRO et DELTA GRAFIX, à suivre donc...



AU DELA DE L'IMAGINABLE

On n'a pas pu s'empêcher d'aller faire un tour du côté des Sillicon graphiques. On ne pouvait pas louper le stand étant donné que c'était le plus imposant de tout le salon : près de 1000 m2 ! Comme me l'a fait remarqué Daniel, «heureusement qu'on a pas commencé par ce stand... On y serait resté toute la journée !». Des monstres, on a vu des monstres ! Des démonstrations sur écran géant, et pas n'importe quel écran grossier puisqu'il était en très haute résolution (sans doute en 3000 x 2000 pixels). Une «petite Sillicon» pilotait le tout, jugez par vous même : pas moins de 24 microprocesseurs RISC de 75 mhz au coeur de la bécane amenaient la puissance de calcul à 1.800 MOPS (c'est pas du MIPS, mais des Millions d'Opérations, à virgule flottante, Par Seconde !), soit l'équivalent de quelques milliers d'A4000. Croyez nous sur parole si l'on vous dit que les modélisations et



simulateurs que nous avons pu observer avaient de quoi couper le souffle. Nos micro personnels seront peut-être équipés de la même façon, d'ici... Oh ! Une cinquantaine d'années.

ET LA PRESSE, DANS TOUT CA ?

Nous avons également rendu visite au plus grand groupe allemand de presse Amiga : vous avez tous reconnu qu'il s'agissait de MAGNA MEDIA ! Pas moins de quatre magazines Amiga sont imputables à leur actif, ou devrais-je dire quatre magazines Commodore, car l'un d'entre eux est dédié au... Commodore 64 et 128 ! AMIGA-MAGAZINE, très technique, est pour ainsi dire le leader outre-Rhin de sa catégorie. AMIGA-MAGAZINE «SONDERHEFT» est le hors-série périodique qui en découle : ce numéro de mars est consacré aux graphismes et à la vidéo. AMIGA-PLAY, le spécial ludique de la famille, est un peu à la traîne avec des tests de «nouveautés» telles que BENEATH, ELFMANIA, K240... (tiens, ça me rapelle un confrère...). Et enfin, le plus prestigieux de tous, le plus étonnant, le plus dépoussiérant : 64'ER, DAS MAGAZIN FUR COMPUTER-FANS, LE mag du C64 & 128 ! Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas un poisson d'Avril (puisqu'on vous le dit !), sortez vos vieux C64 de vos armoires poussiéreuses, lustrez-le, rebranchez-le et prenez votre pied avec la disquette 5 pouces un quart livrée avec le mag' ! Encore plus incroyable, en couverture et en exclusivité interplanétaire : le Commodore 128D tower, compatible PC !!!!!!!!!! (ça méritait bien 10 points d'exclamation, non ?). Un lecteur 5 1/4 de 360 ko vient cohabiter avec un lecteur CD-ROM (???), c'est à n'y rien comprendre. Et nous qui pensions que la presse polonaise était la plus loufoque, je crois que nous leur devons des excuses... A la rigueur, vous m'auriez dit que 64'ER était un magazine russe, hongrois ou tchèque, je vous aurait cru, étant donné qu'il se vend encore près d'un million de C64 par an à travers les pays de l'Est, et que beaucoup d'administrations utilisent la machine (ça mériterait d'ailleur qu'on s'y déplace pour y faire un reportage... Avis aux interprètes qui souhaiteraient nous accompagner). Décidément, «quand on voit ce qu'on voit, qu'on entend ce qu'on entend... on a raison de penser ce qu'on pense» (ça, c'est du Coluche ; ça fait toujours bien de placer des citations comme dans les dissertations, ça ponctue le texte)!



J'CROIS QUE J'AI OUBLIE DE PARLER D'UN TRUC INTERESSANT...

Ah, ça y est, ça me revient... Je ne pouvais pas ne pas vous parler de la rencontre du troisième type que Daniel et moi-même (plus la peine de me présenter) avons faite. C'était là, devant nous, ça brillait de tout son éclat, personne ne voyait ce que nous étions seuls à admirer avec vénération, nous étions les élus... Oui, le Dieu Commodore nous avait choisi pour être seuls témoins de ce que nous allions vivre, et des années durant nous nous souviendrions de ce moment innoubliable qui restera jusque dans la mémoire de nos descendances (vous sentez l'émotion qui passe ?). Après l'illumination céleste de l'enfant de Dieu Commodore, David Pleasance, dont nous avions été témoins, ne voilà t-il pas que notre persévérance et notre dévouement dans la religion Amiga sont à nouveau récompensés : l'apôtre John Bohmer, de la secte SCALA, grand guérisseur du mouvement Amiga, se tenait là, sur son stand perché, et tenait dans son bec la bible SCALA, l'objet de tant de convoitises dans ce monde de P... P..Pêcheurs Crapuleux. Absoud-moi, Dieu Commodore, pour avoir prononcé les initiales du pêché... «Et Dieu Commodore, d'un geste de la souris, donna sa bénédiction aux fidèles de sa religion Amiga, et pour les remercier de tant de fidélité, il leur montra l'objet noir sacré : un coeur de mutant CD-32, greffé dans un boîtier couleur ténèbre».

RETOUR VERS LE FOUTOIR

Eh bien oui, nous avons rencontré le fondateur de SCALA, au sujet duquel nous vous avons concocté un dossier spécial que je vous laisse découvrir. Avant de vous laisser à l'abandon, juste quelques mots pour conclure ce chapitre 95 du CeBIT : un salon gigantesque pour un marché informatique gigantesque, ce sont les premiers mots qui me viennent à l'esprit. Mais pour moi, un salon sans Commodore et son Amiga, ce n'est pas la joie, à croire qu'il n'y a de la place que pour les géants. Oui, disons-le franchement, le monde Amiga est tout petit en comparaison de celui du PC, mais vous êtes comme moi persuadés que les plus petits ne sont pas les plus faibles ; souvenez-vous de la légende de David et Goliath...

Imré ANTAL,
un apôtre de l'Amiga.

LE STAND SCALA
INTERVIEW DU FO



Nous avons rencontré, pour vous, une image mythique du monde Amiga : John BOHMER, fondateur et vice président de la société norvégienne SCALA, créée en 1987. Vous aurez sans doute fait le parallèle, il s'agit là de la société qui développe le logiciel SCALA : tout un symbole, SCALA MM xxx a fortement contribué au succès de l'Amiga durant toute son évolution. Certains même, ne connaissent l'Amiga qu'au travers de ce logiciel ; utilisé par des chaînes de télévision privées, des administrations et collectivités locales, de nombreuses entreprises du secondaire et du tertiaire, l'armée (n'est-ce pas Daniel !)... Sans SCALA, l'Amiga n'aurait sans doute pas été aussi réputé dans le vidéo-titrage et c'est pourquoi le programme a toujours été chéri, chouchouté, de peur de le voir un jour émigrer vers d'autres contrées prometteuses. Les autres plates-formes n'ont pas, jusqu'ici, eu la chance de goûter à cet outil ultra-performant, ce sera chose faite dans un avenir très proche avec l'adaptation INFO-CHANNEL sur PC, dans un premier temps. Est-ce que cela présage un éloignement progressif de la société vis à vis de notre machine ? Quoiqu'il en soit, ce n'est pas sans une certaine émotion que nous nous sommes entretenus avec John Bohmer, ce personnage aussi sympathique que méritant.

AC - Vous êtes en train d'adapter SCALA sur PC. Vous pensez que vous allez rencontrer le même succès qu'avec la version Amiga car le vidéo-titrage n'est pas le point fort des PC...

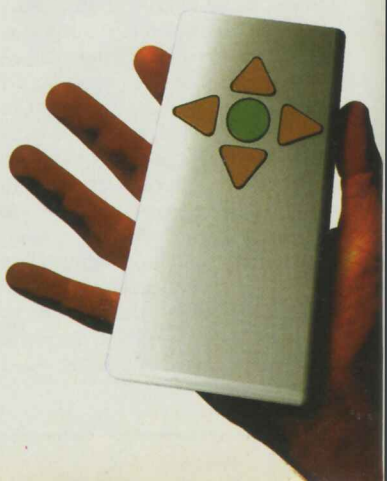
John Bohmer - Le marché PC est bien évidemment différent de celui de l'Amiga mais nous sommes fier de pouvoir proposer l'équivalent sur PC. Nous pensons que le logiciel comporte des innovations qui ne vont pas déplaire aux possesseurs de PC, que ce soient des professionnels ou des particuliers.

AC - Combien d'unités de SCALA avez-vous effectivement vendues sur Amiga ?

JB - 50.000 unités réparties dans 50 pays et ce, en 11 langues différentes dont l'arabe et l'hébreux.



AC - Vous ne vous sentez pas frustré de ne pas pouvoir convertir tous les points forts de la version Amiga, car je suppose que certaines techniques n'ont pas pu être adaptées à cause du hard vidéo du PC... Quelles sont les différences flagrantes entre ces deux versions ?



...

NDATEUR



JB - Oui, c'est vrai, il y a certaines techniques que nous n'avons pas été en mesure d'adapter comme les FLIPs qui n'auraient pas été performants sur PC, mais dans l'autre sens il y a de nouvelles techniques qui sont apparues sur la version PC, comme les zooms ou les transparents.

AC - La disponibilité et le prix ?

JB - INFOCHANNEL sera disponible en octobre 95. Quant au prix, nous ne l'avons pas encore déterminé (NDRC : beaucoup plus cher, sans aucun doute !).

AC - Y aura t-il d'autres adaptations, sur Mac par exemple ?

JB - Nous considérons avoir fait de l'Amiga une station SCALA. Nous souhaitons adapter SCALA sur de nombreuses machines pour que l'on ne distingue plus la machine : si quelqu'un voit le logiciel tourner sur n'importe quel ordinateur, il ne considèrera plus la machine en tant que telle mais comme une station SCALA. La version PC n'a pas été programmée spécifiquement pour la machine, elle peut ainsi être transférée très facilement sur d'autres standards. A terme, nous espérons adapter le logiciel sur toutes les plates-formes existantes : UNIX, MAC, SILICON...

AC - Avez-vous d'autres projets que l'adaptation de SCALA sur d'autres plates-formes ?

JB - Nous travaillons activement sur un projet de télévision interactive «INTERACTIVE TELEVISION», qui permmettra aux professionnels, comme aux particuliers, de créer leur propre chaîne de télévision interactive. L'interface d'utilisation reprend en partie celle de SCALA. Nous testons actuellement le système aux Etats Unis et si tout se passe correctement, le système sera inauguré en automne prochain.



AC - L'INTERACTIVE TELEVISION c'est une réalité... sur PC. Et sur Amiga ? Vous abandonnez le marché ?

JB - Ce projet n'a pas pour l'instant de place sur le marché de l'Amiga... Cela dépendra de l'actualité de l'Amiga, de Commodore... Si la machine se remet en route, on sera amené à reconsidérer la question.

AC - Combien de personnes travaillent pour le compte de votre société SCALA ?



JB - Au début, en 1987, nous étions 8 programmeurs. Maintenant, ce ne sont pas moins de 24 développeurs qui travaillent directement sur les projets.

AC - Il n'y a pas si longtemps (1991-92), les dirigeants de Commodore France ne connaissaient pas vraiment le logiciel SCALA, puisque la politique commerciale de l'époque était essentiellement concentrée sur le PC alors que ce marché ne représentait que 40 % de leurs recettes. Au cours d'une démonstration du logiciel, Georges Fornay, ex-PDG de la filiale française s'était même étonné de voir que l'Amiga était capable de telles prouesses... Ces dernières années, avez-vous eu des contacts étroits avec Commodore ?

JB - On peut dire maintenant que «nous en avons» puisque près de 20 personnes de chez Commodore (dont 6 ingénieurs) sont venues travailler pour notre compte. Commodore International n'étant plus, ces personnes, qui se connaissaient bien et formaient une équipe soudée, ont souhaité rester ensemble.

AC - Ces ex-Commodoriens sont venus travailler chez vous pour l'argent ou pour le plaisir ?

JB - Ils ont été très intéressés par le projet de télévision interactive et comme je vous l'ai dit, ils se connaissaient... Une moitié de l'équipe est installée aux USA, l'autre à Philadelphie. (NDRC : depuis 1992, la société SCALA a implanté un point d'attache aux Etats Unis, près de Washington, le siège social demeurant en Norvège, à Oslo)





AC - Merci John d'avoir bien voulu répondre à nos questions. Vous avez contribué au succès de l'Amiga, nous espérons seulement que vous continuerez à le supporter. Au plaisir !

Propos recueillis par Imré ANTAL et Daniel CAUX (le seul militaire qui ne remplit jamais son sac, des 13 kilos de matos, avant d'accomplir ses 16 km de marche quotidienne)

Quelques grands utilisateurs de SCALA :

-PHILIPS
-AMOCO OIL COMPANY
-CREDIT LYONNAIS
-NORDDEUTSCH RUNDFUNK
-CLEVELAND CONSTABULARY
-SYDNEY ELECTRICITY
-ALCATEL BELL
-UNIVERSITY OF MICHIGAN
-OPER FRANKFURT
-HILTON HOTELS
-MAC DONALD'S RESTAURANTS
-ADAM KRANZ GYMNASIUM
-STOCKHOLM CONCERT HALL
-BRITISH TELECOM PLC
-MICHIGAN CONSOLIDATED GAS
-MELBOURNE MAGISTRATES COURTS
-OLYMPIA EXHIBITION HALL
-SHELL
-TELEDANMARK CABLE TV
-J.C PENNEY'S
-WALDSTADION FRANKFURT
-ICI
-DUTCH PTT
-ERICSSON
-UNIVERSITE DE BORDEAUX
-NBC INC.
-BOVIS CONSTRUCTION PLC
-ELECTRICITE DE FRANCE
-HMV MUSIC STORE
-RANX XEROX
-CASINO DE DEAUVILLE
-STATOIL
-ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA
-SCANDINAVIAN SEAWAYS

La Revue de Presse



L'hiver aurait apparemment congelé les cerveaux de nos collègues rédacteurs : en ce mois de mars, la presse Amiga semble être passée en phase d'hibernation. Pour la revue de presse de ce mois-ci, quatre petits magazines de trois pays différents : la Pologne avec AMIGA MAGAZYN, l'inévitable Angleterre avec AMIGA ACTION et AMIGA FORMAT, et l'incontournable Allemagne avec AMIGA JOKER. Vous voyez, rien de très nouveau au niveau des mags ; la presse Amiga stagne. Ceci dit, le contenu de ces quatre mags nous apprend des tas de choses sur le monde des Amigaphiles. C'est ainsi que l'on constate une évolution de l'Amiga vers le CD-ROM grâce aux interfaces SCSI ou ZAPPO : transformez votre A1200 ou A600 en ordinateur multimédia. Le phénomène inverse existe également : transformez votre CD32 en A1200 grâce au module SX-1. On se rend compte également que le jeu DOOM disponible sur PC a fait ses émules sur Amiga : les derniers jeux en 3D mappée sont décortiqués pour vous dans les mags anglais, avec une synthèse explicative dans AMIGA JOKER. AMIGA FORMAT, par le biais de Chris Ludwig, dévoilera en avant première (ce n'est pas réellement une avant-première puisque tout le monde s'en doute un peu) les premiers microprocesseurs à technologie RISC et qui risquent (oh, le vilain jeu de mot) de frapper un gros coup. Des tests, des news fraîches, pas fraîches ou réchauffées viendront compléter la revue de presse qui commence maintenant, ici et nulle part ailleurs.



AMIGA MAGAZYN DE COURAGE

Il est bon parfois de reconnaître le mérite de certaines publications, lorsque celles-ci se font contre vents et marées. C'est le cas de la revue polonaise, AMIGA MAGAZYN. Comme nous l'avions déjà cité dans une revue de presse précédente, ce groupe dispose de peu de moyens pour mettre à jour, mois après mois, la revue polonaise de référence Amiga. Nous en tenons pour preuve le fait que la plupart des pages sont monochromes et que la couleur vient seulement agrémenter les pages de tests, fort heureusement pour les photos. Malgré ce manque de moyens flagrant, le contenu est des plus intéressants. On y présente des logiciels qui sont certes un peu dépassés, mais avec des fiches techniques explicatives de premier ordre (du moins pour ce que nous avons réussi à capter, le polonais demeurant une langue mystérieuse pour les petits français que nous sommes) : on y décrit des soft comme DELUXE PAINT, DIRECTORY OPUS ou IMAGE FX. Ils vont même jusqu'à établir une comparaison entre SCALA et MEDIAPOINT V 1.27.

Il est à noter, aussi, que dans la série «next generation» (aujourd'hui cette expression est à la mode : STAR TREK NEXT GENERATION, les consoles «next generation», Amiga Concept «next generation» ???, ta soeur «next generation»...), X-COPY ne faillit pas à la règle. X-COPY NEXT GENERATION vient de sortir en Pologne, et pour être franc avec vous, je n'ai retrouvé aucune trace de ce dernier en France : on parle simplement d'un X-COPY 9 disponible dans le DP (NDRC : excusez-le, à part les shoot'Em up il a du mal a suivre l'actualité ; X-COPY TNG est disponible depuis plusieurs mois en DP).

Pour les profanes en informatique, AMIGA MAGAZYN propose des cours de programmation en amiga DOS ou en AMOS, deux langages machines difficiles à cerner. Ils auraient pu commencer par quelque chose de plus accessible comme le BASIC ou le BLITZ-BASIC (d'ailleurs sous la pression médiatique imposée par les lecteurs, nous avons décidé de lancer une nouvelle rubrique consacrée à la programmation et le tout en BLITZ-BASIC, c'est pas chouette ça ?). Ils associent donc des pages techniques à des pages purement ludiques avec les tests de FIELDS OF GLORY, KING'S QUEST VI, CRYSTAL DRAGON, JETSTRIKE (CD32) et SENSIBLE SOCCER (CD32). Des logiciels réactualisés et qui démontrent que la distribution Amiga ne s'arrête pas aux portes des pays d'Europe de l'Ouest.

Après cette série de tests, une nouvelle rubrique, commune aux différents magazines que nous allons rencontrer, proposant des CD-ROM, a vu le jour. Apparemment, le marché du CD s'ouvre discrètement sur le monde Amiga, preuve que notre machine évolue avec le temps et suit heureusement le progrès technique. Excellente transition qui nous permet d'aboutir directement au dossier d'AMIGA MAGAZYN : «comment transformer sa CD32 en A1200 ? «. Cette question tient vraisemblablement à coeur, les CDistes en mal d'Amiga. La solution réside dans un module, le SX-1, qui permet à votre CD32 de se transformer en A1200 avec lecteur CD. Quel pied, isnt'it ? Pour être vraiment complet, nous avons recherché les prix de ces éléments : en Angleterre, le module SX-1 coûte 194 £ (soit 1600 frs), un lecteur externe 59 £ (soit 470 Frs), enfin un clavier vous en coûtera 39 £ (soit 320 Frs). Pour 2390 Frs et une CD32 vous pouvez avoir un ordinateur multimédia, infernal, n'est-ce pas ?

Voilà, beaucoup d'informations dans ce numéro de février d'AMIGA MAGAZYN sans pour autant casser des briques au niveau de la mise en page. C'est ce qu'on peut appeler du courage avec un grand C.

AMIGA FORMAT COMMERCIAL

Le temps c'est de l'argent et AMIGA FORMAT ne perd pas le sien (et donc gagne beaucoup d'argent). Soyez vigilant, car en achetant ce Mag de 148 pages, vous vous taperez plus de 60 pages de pub. Remarquez, l'information commence avec la pub. Heureusement pour nous, elle ne s'arrête pas là et AMIGA FORMAT nous propose une série de news de qualité.

Sans entrer immédiatement dans le vif du sujet, imaginez une revue avec deux cover-disk, dont l'un serait la version light du hit d'Almathera, PHOTOGENICS, et l'autre un jeu de football management made in great britain, SUPER LEAGUE MANAGER. Vous en avez rêvé, A. FORMAT l'a fait.

Outre ce bon début, la revue nous propose des dossiers très bien ficelés et nous décrit en exclusivité grâce à Chris Ludwig (un des derniers boys de chez Commodore) le microprocesseur qui alimentera les prochains Amiga. Le nom de cette technologie ne vous sera pas inconnue : RISC. D'abord conçue par Hewlett Packard puis développée par Motorola, cette technologie devrait supplanter, d'après les dires de Ludwig, les performances de la console Saturn (la dernière née des industries du soleil levant). Vous voyez un peu le topo. Tous voudront s'arracher l'Amiga. Mais ne crions pas victoire trop tôt, car le bonheur arrive pour qui sait attendre. Alors, attendons. Ce mag fait également allusion à l'ouverture du marché CD, en nous proposant deux procédés permettant cette fois-ci de convertir votre A1200 en ordinateur multimédia. D'après A. FORMAT, vous auriez deux possibilités : la première résiderait dans l'acquisition d'une interface Squirrel SCSI que vous brancheriez sur votre port PCMCIA (la C.I.A. pas trop en ce moment, n'est-ce pas Charles). A cette interface, vous adapteriez un Squirrel CD-ROM. Vous pouvez ainsi jouir des merveilles qui sont proposées pour la CD32.



La seconde alternative serait l'achat d'un ZAPPO CD-ROM, hélas seulement 65% des jeux CD32 sont compatibles. Pour acquérir cet ensemble ne comptez pas moins de 3000 Frs .
Le dernier dossier que nous présenterons ici est un test/reportage sur DEATH MASK. La question que se pose A. FORMAT est la suivante : «après les malheurs de DOOM sur PC, ce nouveau jeu en 3D mappée peut-il avoir le même impact sur Amiga». La question reste posée, mais le réponse ne viendra pas immédiatement, car seuls les possesseurs de CD32 peuvent bénéficier des faveurs de ce «murder game». Je rassure cependant les autres, une version 1200 serait en préparation. Attendons pour juger.

AMIGA ACTION DE REACTION

Quelle ne fut pas ma réaction en voyant en cover-disk ces trois somptueuses démos : KINGPIN, ALIEN BREED 3D et un peu en retrait VALHALLA BEFORE THE WAR. Que du très grand, le tout pour 70 francs (whaooou ! ça rime). Un peu cher selon moi... AMIGA ACTION commence très fort en nous présentant un reportage, dans les coulisses de Team 17, sur l'élaboration d'ALIEN BREED 3D. On pouvait en lisant les louanges des journalistes se poser la question : «après les malheurs de DOOM sur PC, ce nouveau jeu en 3D mappée peut-il avoir le même impact sur Amiga ? « (bizarre mais cette question ressemble étrangement à la précédente). Là aussi, nous ne saurions répondre. Mais une chose est sûre ; les «murder games» vont se bousculer au portillon. Ce fut déjà le cas avec les jeux de foot, puis avec les jeux de baston. Décidément les jeux Amiga marchent par cycle : le prochain cycle sera celui des jeux de management d'éditeurs de jeux vidéo (beau programme en perspective).
Parlons un peu des tests de ce mois-ci. DAWN PATROL serait passé au travers des mailles de notre filet ? Tiens, tiens un simulateur d'avion (ah, au secours ! je crois que nous sommes rentré dans le cycle des simulateurs de vol ; après OVERLORD, voici DAWN PATROL).

En parlant de simulation, voici THEME PARK qui débarque sur CD32. Mais quelle surprise en voyant que l'éditeur n'est autre qu'EA. Tout à fait surpris, car nous avions annoncé d'après un communiqué de presse de Mindscape que ces derniers reprenaient les droits de THEME PARK sur CD32. Alors que s'est-il passé entre temps ?
Pour boucler le dossier ludique d'AMIGA ACTION, ces derniers nous présentent en avant-première le dernier jeu de plates-formes de Grandslam, RUFFIAN. Le jeu AKIRA fait également son entrée dans la cour des grands et il est édité par ICE.
Si vous souhaitez en savoir plus sur la vie dissolue de ce magazine, voici les coordonnées pour un hypothétique abonnement : Amiga Action, Database Direct, Freepost, Ellesmere port L65 3EB United Kingdom.

AMIGA JOKER CONCLU

Après maintes et maintes reprises de ce mag outre-Rhin, AMIGA JOKER n'a plus de secret pour vous. Nous allons donc passer rapidement sur la mise en page et aboutir directement aux dossiers du mois. Toutefois, une parenthèse pour constater que SKELETON KREW fait des jaloux. La couv' d'AMIGA JOKER est exactement la même que celle d'AMIGA ACTION du mois de décembre. Pas vraiment original... Le premier dossier conclu sur le débat amorcé dans les deux précédents mags anglais : «après les malheurs de DOOM sur PC, ces nouveaux jeux en 3D mappée peuvent-ils avoir le même impact sur Amiga ? « (décidément la fonction copier/coller me sert à merveille). Malgré les 30 lignes qui séparent la première question de cette dernière, je ne possède toujours pas la réponse. C'est à vous les utilisateurs d'agir et de nous faire parvenir vos sensations, vos critiques, vos émerveillements... Enfin tout ce que vous voulez, du moment que cela concerne les jeux en 3D mappée. Mais à mon tour, je voudrai poser une question aux éditeurs : «Ces jeux vont-ils sauver la tête de l'Amiga ? «.
Jetons rapidement un oeil sur les jeux du mois : on y retrouve THE CHAOS ENGINE II, BIING (on en sait un peu plus, il s'agit d'un jeu retraçant les bonheurs d'une clinique du sexe), OLDTIMER, ROADKILL (CD32)... Pour conclure nous constatons que SHAQ FU a été retesté sur la même plate-forme (un A1200) et qu'il obtient deux points de plus que le mois dernier (60%). Si ils continuent à le tester tous les mois, à raison de deux points en plus par mois, il devrait atteindre les 100% en novembre 1996. Pas mal, pour un jeu qui ne vaut même pas 32% sur une semaine. Qui serait assez timbré pour le garder aussi longtemps ? Peut-être nos confrères allemands, qui sait...

STEPHANE



C . C . M .
Tel. (1) 47 12 10 91
VENTE PAR CORRESPONDANCE

BESOIN DE JOUER ?
SUPER CD32
POUR AMIGA CD32
TURBO ET AUTO FIRE
FONCTION RALENTI
Switch 8 directions,
POUR JEUX ET CD AUDIO
PRIX 199 F

BESOIN DE VOIR ?
Moniteur MICROVITEC
POUR AMIGA 1200 & 4000
Multisynchrone pour afficher
les résolutions OS 3.xx
PRIX 2990 F

BESOIN DE MEMOIRE ?
Extension DKB 3128
POUR AMIGA 3000 & 4000
Adressage possible 128 Mo
Livrée en 0 K
PRIX 1290 F
Extension 512 Ko
POUR AMIGA 500
interne
équipée horloge
PRIX 390 F

BESOIN DE PUISSANCE ?
CARTE COBRA 68030 2490 F
28 Mhz-4Mo
CARTE COBRA 68030 3990 F
50 Mhz-Coprocesseur-4Mo
Ces produits sont fabriqués par DKB
CARTE COBRA 68030 3490 F
50 Mhz-4Mo
CARTE COBRA 68030 1290 F
28 Mhz nue
Ces produits sont fabriqués par DKB

BESOIN DE CREER ?
DSS 3.0 Digitaliseur
Sonore
Version française
Prix : 690 F
Genlock Pal GST 40 YC
Pour l'incrustation vidéo
et le titrage
Prix : 2290 F

BESOIN DE STOCKER ?
Stockage pour Amiga 1200
Boîtier XDS associé à disque dur IDE 420 Mo en 3" 1/2
Prix : 2590 F

C.C.M. - 37, rue des Mathurins - 75008 PARIS
LA REPONSE A VOS BESOINS !!!

CONDITIONS DE VENTE
Vente par correspondance uniquement. Règlement par Chèque, Carte Bleue, Visa ou contre remboursement. Ajouter au montant de votre commande 30 francs pour un envoi logiciel, 60 francs pour un envoi matériel ou accessoires en colissimo, ou 90 Frs en CRT. Franco de port au-delà de 1500 Frs de softs ou petit matériel. Les moniteurs, micros ou gros matériel sont envoyés en port dû. Tous nos produits sont garantis et feront en cas de défectuosité l'objet d'un remplacement immédiat par le même produit. Tout retour, doit faire l'objet d'un Numéro qui vous sera donné par téléphone. Tout retour sans ce numéro sera rejeté.

BON DE COMMANDE A RETOURNER OU RECOPIER
NOM:
ADRESSE:
VILLE ET CODE POSTAL:
TELEPHONE:
REGLEMENT |CHEQUE|VISA|CRT|
(encerclez le mode)
VISA OU CB ____/____/____/____/
EXPIRE ___/___
Signature:

Designation	Qté	PRIX
	PORT	
	TOTAL	

PREVIEW
ALIEN BREED 3D





SUPPORT : AGA
TYPE : ACTION 3D
EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 19-44-924-267-776
SORTIE : MAI

Ceux qui attendaient DOOM sur Amiga vont être comblés. Le nom va changer, le cadre également, mais l'intérêt perdure. Qui sont ces farfelus qui ont répondu à toutes ces espérances ? Team 17 évidemment ! Décidément ces petits gars nous en font voir de toutes les couleurs. Reprenant un concept qui a fait toutes ses preuves, ils ont adapté sans coup férir les différents ALIEN BREED pour nous sortir un formidable ALIEN BREED 3D.

Rien que de la 3D mappée, pour que les amigaphiles n'aient rien à envier aux PCistes. Cette version n'étant pas tout à fait achevée, des améliorations sont à prévoir, mais le résultat nous laisse



augurer un pur chef d'oeuvre. Vous devez ,comme de bien entendu, explorer les différents mondes de la planète où vous avez été envoyé pour mettre fin à la tyrannique domination des aliens, vous savez, ces petits êtres verts sortis de nulle part qui n'ont qu'une envie, celle de vous bouffer tout cru. Vous récupérerez ainsi les objets habituels tels que les boîtes de médicaments, les munitions et le flouze, sans lequel vous ne pourrez rien acheter ; arme laser à double faisceau, lance grenade, fusil lance-roquettes... Détruisez donc tout sur votre passage en repérant les couloirs que vous venez de parcourir pour ne pas tourner trop en rond.

D'un point de vue technique, la texture des murs est très recherchée, et la pixélisation, même si elle est importante, laisse aux graphismes un superbe effet de profondeur : soyons sûr que Team 17 rectifiera davantage le tir et que la version finale sera digne des plus grands hits de cet éditeur. L'animation est assez rapide et d'une fluidité extrême ce qui rend le contrôle de votre personnage un petit peu difficile, mais bon à force d'entraînement... Votre tueur d'aliens avance donc dans les couloirs sombres de la station orbitale contaminée. Des scènes en plein air



vous sont proposées, vous pouvez ainsi admirer le paysage (Venus de nuit, c'est franchement pas mal). Les mouvements de votre personnage varient suivant le relief. Par exemple, si vous montez des marches, la vue est saccadée et rend cet effet tout à fait réaliste. Vous pouvez, si les besoins de votre mission vous l'imposent, faire trempette dans l'eau ; à ce moment vous aurez vraiment l'impression de marcher dans la flotte. De plus, les musiques et les bruitages sont purement et simplement hyper-réalistes. Ce qui ne fait que renforcer l'avis que nous pouvions émettre à propos d'ALIEN BREED 3D : ce jeu va vite s'imposer comme précurseur de tous ces «shootem'up» en 3D mappée qui ont déjà fait fureur sur des plates-formes dont nous tairons les noms par respect de l'amigaphile. Une chose est sûre : avec des jeux de cette trempe, Team 17 n'est pas loin d'être le meilleur éditeur de jeux Amiga (d'ailleurs, il sera peut-être bientôt le seul !) et peut, s'il continue sur sa lancée, sauver notre plate-forme. Alors «oui» à ALIEN BREED 3D en espérant le voir bientôt sur nos écrans. Rassurez-vous, l'ouverture de la chasse aux aliens ne sera effective que d'ici trois mois.



Premier Mail Order

NF = Notice Francaise | VF = Version 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	-----	-----	
Acid Blitz Compiler	329	-----	-----	
Addams Family	89	-----	-----	
Air Bucks 1.2	129	-----	-----	VF
Akira	199	-----	199	
Afterburner	89	-----	-----	
ALADDIN	-----	**199**	-----	**NF**
Alien Breed 2	-----	199	-----	NF
Alien Breed 3D	-----	199	199	NF
Alien Breed Special Edition	89	89	-----	NF
Alien Olympics	199	-----	199	NF
Allo! Allo!	169	-----	-----	
ALL TERRAIN RACER	**179**	-----	**199**	**NF**
Altered Beast	99	-----	-----	
Amazon Queen	199	-----	-----	
Another World	149	-----	-----	
Apidya	89	-----	-----	NF
Apocalypse	199	-----	-----	
Arabian Knights	99	-----	99	
Arcade Pool	89	-----	129	
Archer Macleans Pool	99	-----	-----	
Armour Geddon	199	-----	-----	
Armour Geddon 2	199	-----	-----	
Ashes of The Empire	129	-----	-----	
Assasin Special Edition	129	-----	-----	
Award Winners 2	229	-----	-----	VF
B17 Flying Fortress	129	-----	-----	
Banshee	-----	199	199	NF
Barbarian	199	-----	-----	
Bart v's the World	199	-----	-----	
Base Jumpers	199	199	229	
Battlechess	-----	-----	219	
Battle Isle '93	249	-----	-----	NF
Battlehawks 1942	129	-----	-----	
Batman Returns	169	-----	-----	NF
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	**A500+**	**199**	**229**	**NF**
Blitz Tennis	-----	199	-----	
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
Bravo Romeo Delta	89	-----	-----	
Breach 3	229	-----	-----	
Brutal Football	-----	159	159	
Bubba n Stix & Premier	-----	-----	139	NF
Bubble Bobble	89	-----	-----	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	-----	-----	
Bump N Burn	179	-----	199	
Burning Rubber	-----	189	-----	
BURNTIME	**199**	**199**	-----	
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 Fodd/Settlers/T2/Chaos Eng	229	-----	-----	
Cardiaxx	99	-----	-----	
Carrier Command	69	-----	-----	NF
CARTON ROUGE	**249**	**249**	-----	**VF**
Champions of Sport	139	-----	-----	
Champ Manager End Of Season	129	-----	-----	
Champ Manager Italia 95	199	-----	-----	
Champ Manager Compendium	179	-----	-----	
Chaos Engine	149	-----	-----	
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	
Cyber Worlds	129	-----	-----	
D'Day - 6 Juin 1944	269	-----	-----	VF
D Generation	129	-----	199	NF
D Thompson's Olympic Chall ..	99	-----	-----	
DAWN PATROL	**229**	**229**	-----	**VF**
DEATHMASK (dans style DOOM)..	169	-----	199	NF
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**	**229**	
DUNE 1 OU 2	**129**	-----	-----	
Dungeon Master 2	-----	229	-----	
Elite +	129	-----	-----	
Elite 2 - Frontier	199	-----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	-----	199	199	
Embryo	129	-----	129	
Emerald Mines	-----	-----	129	

	500	1200	CD	
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	**129**	**129**	**229**	
FIFA SOCCER	**199**	-----	-----	
Final Fight	129	-----	-----	
Final Over	119	-----	129	NF
Fire & Ice	-----	-----	199	
Fire Force	-----	-----	219	
Flashback	129	-----	-----	
Flight of the Intruder	89	-----	-----	
F Sim 2 Japan ou Hawaii	139	-----	-----	
FLINK	-----	-----	**199**	**NF**
Football Glory	179	179	-----	
Football Glory Indoors	199	199	-----	
Front Lines	-----	229	-----	VF
FOOTBALL MANAGER	**199**	-----	-----	
Future Wars	129	-----	-----	
Galactic Warrior Rats	99	-----	-----	
Global Effect	-----	-----	99	VF
Globdule	129	-----	-----	
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	-----	-----	
G Taylors Soccer Challenge	99	-----	-----	
Grand Prix Circuit	109	-----	-----	
Guardian	-----	199	199	
Gunboat	129	-----	-----	
Gunship	129	-----	-----	
GUNSHIP 2000	**129**	**209**	**209**	
GUY ROUX MANAGER	**199**	-----	-----	**VF**
Hanna Barbera Animation	319	-----	-----	VF
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	-----	VF
History Line 1914-18	199	-----	-----	NF
Hook	149	-----	-----	
Huckleburry Hound	129	-----	-----	
Hudson Hawk	69	-----	-----	
Humans 1 & 2	-----	-----	199	
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	199	-----	-----	
Ishar 3	229	229	-----	
It's International Cricket	199	199	-----	
Ivanhoe	99	-----	-----	
J Nicklaus Greatest 18 Holes	129	-----	-----	
J Nicklaus Unlimited Golf	129	-----	-----	
J Nicklaus Designer Clip Art	99	-----	-----	
James Bond La Collection	89	-----	-----	VF
James Pond	89	-----	-----	
James Pond 2 - Robocod	-----	-----	219	
James Pond 3	-----	219	219	NF
Jaguar XJ220	99	-----	-----	
JET STRIKE	**199**	**199**	**229**	
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----	
John Barnes European Football	99	-----	99	
John Madden Football	129	-----	-----	
Jungle Strike	179	179	179	
K240 - Utopia 2	219	-----	-----	
KGB	129	-----	-----	
KICK OFF 3	**99**	**99**	-----	**VF**
KICKOFF 3 EURO CHALL..	**189**	**199**	**199**	**VF**
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	-----	-----	
King Pin	89	-----	89	NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5..	129	-----	-----	NF
Kings Quest 6	229	-----	-----	
KNIGHTS OF THE SKY	**129**	-----	-----	**NF**
Krusty's Super Funhouse	199	-----	-----	
Last Ninja 2	199	-----	-----	
Last Ninja 3	-----	-----	199	
Leading Lap	199	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**	**199**	-----	
Lethal Weapon	99	-----	-----	
Links - The Challenge Of Golf ..	149	-----	-----	NF
LION KING	-----	**199**	-----	**VF**
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	
Marvens Marvellous Adv	-----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Match Day Manager	99	-----	-----	
Mean 18	99	-----	-----	
Mean Arenas	-----	-----	199	
Megarace	-----	-----	249	
MICROPROSE GOLF	**149**	-----	-----	

	500	1200	CD	
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**
Nigel Mansells World Champ ..	99	-----	219	NF
Nightbreed	69	-----	-----	
Night Shift	109	-----	-----	
Nord & Sud	229	-----	-----	VF
Operation Harrier	129	-----	-----	
Operation Stealth	129	-----	-----	
Oriental Games	99	-----	-----	
Outrun Europa	89	-----	-----	
Overdrive	179	-----	-----	
OVERLORD	**229**	-----	-----	
Patrician	129	-----	-----	
Parasol Stars	99	-----	-----	
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	-----	-----	
PIZZA TYCOON	**229**	-----	-----	
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	-----	-----	
Pussies Galore	-----	169	169	NF
Putty	79	-----	-----	
Putty Squad	-----	199	199	
Qwak	99	-----	-----	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	-----	-----	
Railroad Tycoon	149	-----	-----	
Rainbow Islands	79	-----	-----	
Rambo 3	89	-----	-----	
Ramparts	129	-----	-----	VF
RBI Baseball 2	99	-----	-----	
Reach For The Skies	129	-----	-----	
Realms	109	-----	-----	
RED BARON	**129**	-----	-----	
Red Heat	99	-----	-----	
Reunion	229	229	-----	
RISE OF THE ROBOTS	**269**	**279**	**229**	**NF**
Risky Woods	189	-----	-----	
Road Rash	109	-----	-----	
Robocop 3	129	-----	-----	
Robinson's Requiem .....A500+	229	229	-----	
Rome AD92	129	-----	-----	
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	-----	-----	NF
Shadowlands	89	-----	-----	
Shaq Fu	199	-----	199	
Shuttle	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	129	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	129	-----	-----	
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**	
Speris Legacy	199	-----	199	NF
Spherical Worlds	179	-----	179	
Star Crusader	-----	199	199	
Starlord	249	-----	-----	
Street Fighter 2	129	-----	-----	NF
Strike Fleet	199	-----	-----	
Striker	89	-----	199	NF
Strip Pot	-----	-----	199	
Stun Runner	99	-----	-----	
Subversion	89	-----	-----	
Suburban Commando	189	-----	-----	
SUBWAR 2050	-----	**229**	**199**	
Super Space Invaders	109	-----	-----	
Superfrog	-----	-----	129	

	500	1200	CD	
Super League Manager	199	199	199	
Super Loopz	-----	199	199	
Super Methane Brothers	89	-----	89	
Super Monaco Grand Prix	99	-----	-----	
Super Putty	-----	-----	129	
SUPER STARDUST	-----	**199**	**199**	
Super Streetfighter 2	229	229	229	
Superskids	199	-----	-----	
Supremacy	129	-----	-----	
Syndicate	129	-----	-----	
Tactical Manager	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	-----	-----	
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	
Ultima 6	249	-----	-----	
Ultimate Body Blows	-----	-----	199	
Ultimate Golf	99	-----	-----	
Ultimate Soccer Manager	199	199	-----	VF
Uncovered	199	-----	-----	
Universe	229	-----	229	NF
Untouchables	99	-----	-----	
Utopia	99	-----	-----	
Valhalla - Before the War	229	-----	-----	
Valhalla - Lord Of Infinity	199	-----	-----	
Voyages Of Discovery	139	-----	-----	
Vikings	99	-----	-----	
Vital Light	199	-----	199	
Walls Of Rome	149	-----	-----	
Walker	99	-----	-----	
Wembley International Soccer ..	-----	199	199	
Wembley Rugby League	179	179	-----	
Whales Voyage	-----	-----	219	
Wild Cup Soccer	179	179	199	
WING COMMANDER	**129**	-----	-----	
Winter Gold	129	-----	-----	
Wiz N Liz	109	-----	-----	NF
Wizkid	129	-----	-----	
World Class Cricket	199	-----	199	
World Class Leaderboard	129	-----	-----	
World Cup USA '94	179	-----	-----	
WORLD CUP YEAR '94	**199**	-----	-----	**NF**
World of Football	199			
World of Golf	199	-----	-----	
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**	-----	
Walker	99	-----	-----	
Zool	99	-----	99	NF
Zool 2	129	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
Kit Nettoyage Pour Disque Dur 3.5"	19
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Jetfighter SV126	129
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Topstar SV127	199
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

CREATEUR

C001 Slide Show Creator	12
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C007 Clip Art	12
C008 ABC Adventure Creator	12
C009 Illinois Labels	12
C010 Audio Animation Studio	12
C012 Font Farm	12
C014 Assassins	12
C015 Print Studio	12

UTILITES

U003 The Workshop	12
U008 Asteroid	12
U010 Autograph	12
U013 The Right Way	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 H.P. Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U017 Cannon & Citizen Printer Driver	12
U018 H.P. 550c Printer Driver	12
U019 Imploder V4.00	12
U020 Bad Format	12
U022 Better Bench V1.2	12
U023 De-grader 500 600 1200	12
U024 Exterminn-8 Virus Killer	12
U025 Engineers Kit (1220 only)	12
U027 Fake Memory for a 1200	12
U028 Action Replay For The 600	12
U030 A.C.E.S Database	12
U031 Abases v1.33	12
U035 Text Plus v4.00	12
U038 Number Pad For 600	12
U039 Calorie Base	12
U040 J R Comm	12
U041 Race Raptor	12
U043 Training Log	12
U044 Mastie Niblick	12
U045 D-Solve	12
U046 Lockpic v2.0	12
U047 Relo Kick v1.4	12
U048 Procad Electroid	12
U051 Power Copier	12
U052 Essential Virus Killer	12

DEMO'S & RAVE

D001 Night Breed	12
D002 Iron Maiden Slideshow	12
D003 Good Morning Vietnam	12
D004 Creep show	12
D005 Fraction horror show	12
D006 Total Recall Slideshow	12
D007 Evil Dead (1 meg)	12
D008 Batman Cartoon	12
D009 Robocop	12
D010 Viz Slideshow	12
D011 Not The 9 Oclock News	12
D012 Raider Of The Lost Ark	12
D013 Predator Demo	12
D014 Safe Sex	12
D015 Stealthy 2 (1 meg)	12
D016 Jimi Hendrix Slideshow	12
D017 Kim Wilde Slideshow	12
D018 Holsten Pils	12
D019 Popeye Meets The Beach Boys	12
D020 Star Trek Animations	12
D021 Moonwalker Demo	12
D022 Mike Tyson (1 meg)	12
D024 Terminator	12
D025 Aliens Demo	12
D026 Life Of Brain	12
D027 The Garfield Slideshow	12
D028 Teenage Turtles Slideshow	12
D029 WWF Slideshow	12
D030 The Gathering GFX	12
D041 Enterprise leaving Dock	12
D042 Girls of Sport	12
D043 The Run (1 meg)	12
D044 Star Trek Animations	25
D045 Jesus On E's	12
D046 How To Skin A Cat	12
D047 Calendar Girls	12
D048 Rave Vision	12
D049 Techno Warrior	12
D050 Jesus Loves Acid	12
D051 House Samples	12
D052 Rave Length	12

MUSIQUE

M028 Pink Floyd The Wall Remix	12
M029 No Limits	25
M030 Cybernex	12
M031 Motiv-8	12
M032 Sound Track Slampler (4 disks)	49
M033 Sound Effects	12

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
G014 Zalycon	25
G015 Earth Invaders	12
G016 Psycho Santa	12
G017 Mayhem	12
G018 The Pun House	12
G019 Amos Games	12
G020 Games Galore	12
G022 Buzzard	12
G023 Break Out	12
G024 Demolition Mission	12
G026 Depth Charge	12
G027 Addams Famly	12
G028 Tetren	12
G029 Dual	12
G030 Spitfire Assault	12
G031 Tetris Pro	12
G032 Relayer	12
G033 Bomb Jacky	12
G034 Top Secret	12
G035 Flagcatcher	12
G036 Wizwar	12
G037 Battlements	12
G038 Calculus Combat	12
G039 Blob	12
G040 Sector	12
G041 Gush	12
G042 Smurf Hunt	12
G043 Super League Manager	12

NOM PRENOM

ADDRESS

Code Postal VILLE

TEL

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

	PRIX - FFrs

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

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. TOTAL

MASTERCARD

VISA

CARTE BLEU

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:AMC05
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A500/A600 A1200 CD32

STAR CRUSADER

SUPPORT :A1200 &CD 32
TYPE : Science fiction
EDITEUR :GAMETEK
TEL : (33) 72-02-59-26
SORTIE :Mai

Vous qui vous êtes distingué dans les plus grandes batailles interstellaires (EPIC en 2198, FRONTIER en 2199 et j'en passe) vous allez encore pouvoir vous faire remarquer par vos exploits mirifiques. En plus, vous avez du bol, vous, vous ne prendrez aucun risque puisque c'est vous qui commanderez toute cette chair à canon. Vous serez confortablement installé dans votre bunker en train de hurler vos commandements à vos sous-fifres au-dessus d'une carte représentant l'état de la guerre. Et comme toute bonne simulation d'aujourd'hui, les batailles n'ont rien de linéaire. Remarquez qu'avec plus de 100 missions ils auraient fait très fort s'ils avaient réussi à tout lier ensemble !! Si vous avez le sang un peu plus chaud, vous pourrez même aller discuter le bout de gras avec les aliens et le tout en 3D (peut-être même qu'ils daigneront mettre un chouia de texture !). Vous aurez tout pour vraiment vous plonger dans l'ambiance conquête de l'espace (la bande sonore s'annonce assez fabuleuse) et rien ne vous empêchera de devenir LE MAITRE DU MONDE !!!! (ndlr : ça commence un petit peu à attaquer mon système nerveux ce genre de jeu...)





BRUTAL

SUPPORT : tous amiga
TYPE : Beat'em-up
EDITEUR :GAMETEK
TEL : (33) 72-02-59-26
SORTIE :Mai

Dans le monde acharné des beat'em up, une nouvelle race vient d'éclore : les jeux de baston humoristiques ayant pour héros de vulgaires animaux. A première vue, ce jeu possède certaines caractéristiques qui lui permettront de monter très haut et très rapidement dans les charts des meilleurs jeux de castagne. Si, en plus, je vous signale que l'animation est digne des grands dessins animées, qu'il y a possibilité de revisualiser ses meilleurs coups à la vidéo et que la musique est très captivante, il ne vous restera qu'une seule chose à faire ; vous y mettre par la force des choses. Voici une once de scénario pour vous mettre l'eau à la bouche : Tous les quatre ans, le Dali Lama parcourt le Monde à la recherche des meilleurs guerriers. Ces derniers doivent faire preuve d'une totale maîtrise de leur art et incarner une des vertus fondamentales de la vie. Ainsi les meilleurs d'entre eux s'affronteront pour obtenir la «ceinture du ciel». Mais attention, car vous ne disposez pas au départ de tous vos coups et vous les découvrirez au fur et à mesure que vous avancerez dans le tournoi. D'où l'importance de la fonction «sauvegarde». Eh bien, vous savez tout ; alors que le tournoi des bêtes commence !











BALDIES

A mi-chemin entre GENESIA et SIMCITY, BALDIES s'annonce comme un des softs les plus attendus de ce début d'année 95. A la tête de votre tribu de Baldies, vous devez tout mettre en oeuvre pour répondre à leurs besoins et satisfaire toutes leurs espérances. Vous évoluerez ainsi à travers plus de 100 niveaux truffés de catastrophes naturelles (effets météo hyper-réalistes), d'histoires créatives... Chaque membre de votre population possédera un métier, aura sa vie et son importance dans votre ville. L'option multi-joueurs vous permettra d'assigner d'autres communautés à vos petits copains, et comme la vie est une perpétuelle bataille pour le pouvoir, les guerres seront inévitables. Mais attention tout de même à ne pas ruiner tous vos efforts par un manque de stratégie. Alors, mettez en commun vos inventions afin de terrasser votre ennemi. Ce jeu s'annonce d'ores et déjà passionnant. Mais avant d'y goûter, vous devrez patienter quelques temps.



SUPPORT : 1200 & CD32
TYPE : Lemmingsoïd
EDITEUR :GAMETEK
TEL : (33) 72-02-59-26
SORTIE :Avril

BUREAU 13

Bienvenue dans le monde captivant du paranormal et du surnaturel. Vous êtes l'un des directeurs de recherche du BUREAU 13, organisme spécialisé dans les expériences paranormales, et vous devez résoudre des dizaines d'énigmes complexes. Démons, fantômes, spectres feront partie de votre quotidien. A vous d'élucider les mystères qui vous sont proposés. Ainsi, chaque personnage a ses propres caractéristiques, qui lui permettent d'effectuer des actions uniques. Les solutions aux problèmes rencontrés s'adaptent donc aux facettes de votre personnage. Vous aurez la possibilité d'exterminer certaines entités nauséabondes dans des scènes de combat formidablement réalisées et qui feront appel à vos qualités de stratège. Chose rarissime dans les jeux Amiga, les musiques ne sont plus simplement orchestrales mais bénéficient de la voix d'un chanteur. Alors, si Ghostbusters ne vous a pas effrayé, essayez BUREAU 13. De longues nuits cauchemardesques sont en perspective.





SUPPORT : Amiga & CD32
TYPE : Aventure
EDITEUR :GAMETEK
TEL : (33) 72-02-59-26
SORTIE : Avril

INTERVIEW DU CREATEUR DE LA SAGA DES FRONTIER ELITE : RENCONTRE DU TROISIEME TYPE AVEC DAVID BRABEN.

Amiga-Concept - Quelques rares passionnés ne vous connaissent sans doute pas encore. Pourriez vous vous présenter à eux ? Comment êtes-vous arrivé dans le domaine des jeux-vidéo ?

David Braben - Je suis âgé de 31 ans. J'exerce le métier de programmeur depuis ma deuxième année à l'Université de Cambridge. En 1983, alors que je faisais encore mes études, j'ai conçu avec un ami, Ian Bell, le jeu ELITE. Ce fut le premier jeu spatial en 3D qui monta très vite dans les charts. Il fut récompensé à maintes reprises lors de sa sortie (...). En 1993, j'ai conçu FRONTIER ELITE.
Mon engouement pour l'espace m'est venu alors que j'étudiais l'astronomie à l'Université.

AC - Quels sont les projets sur lesquels vous avez déjà travaillé ?

D.B. - Après l'université, j'ai également conçu un jeu, ZARCK pour l'Archimède d'Acorn, qui a donné naissance à l'adaptation, sur Amiga entre autre, du nom de VIRUS.

AC - La saga des ELITE a représenté un succès important ? Quels sont les chiffres de vente sur Amiga, comme sur les autres plates-formes ?

D.B. - (fritures sur la ligne)

AC - Vous travaillez en ce moment sur le dernier épisode de FRONTIER : First Encounter. Quelles sont les innovations par rapport à la version précédente ?

D.B. - Il y a beaucoup de nouveautés dans 'First Encounter'. A présent le joueur est assis aux commandes de son vaisseau. Les différentes fonctions ont été remaniées afin de permettre une utilisation plus simplifiée, nous avons modifié les pages du journal de bord qui peuvent être à présent consultées à n'importe quel moment par le joueur. Ce journal contient plus d'informations sur les événements concernant la galaxie. D'autres changements ont été prévus comme par exemple un nouvel inventaire de vaisseaux et une approche totalement différente de la galaxie.

AC - Combien de personnes travaillent actuellement sur le projet avec vous ?

D.B. - Je n'ai pas créé First Encounter tout seul. En février 1994, j'ai créé une société, la 'Frontier Developments Limited' qui emploie neuf personnes. A présent, nous travaillons très dur pour finir le jeu.

AC - Je sais que c'est un peu trop tôt pour vous poser la question, mais après ELITE First Encounter, vous avez déjà des idées sur un prochain projet ?

D.B. - Effectivement ce n'est pas une question d'actualité. Nous devons d'abord voir comment va marcher ce jeu. Et vous savez, je ne suis pas de ceux qui copient les idées des autres. Il y a tellement de bonnes idées sans aller piquer celle des autres...

Propos recueillis par Imré et Stéphane.



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

**La chère et tendre Nadège m'a quitté, me voici donc désormais seule.
Et oui, seule dans cet univers si magique
au milieu de ces machines tellement uniques
Tels sont ces Amiga qui me fournissent cette chaleur
et qui remplissent mon coeur de bonheur
Oh non !! j'allais oublier ces quelques tapettes
avec leur air si funeste.
Pitié, non non non arrêtez!!
je ne voudrais pas vous alarmer
mais je suis en train de me faire dévorer...!!!!**

Venons en à un problème autrement plus concret, celui de Cyril et Imré, qui se voyaient en prison, il n'y a pas si longtemps de ça. Pour preuve, ils furent victime d'un canular téléphonique manigancé par le cousin de Cyril. Ili se fit passer pour le directeur d'une association responsable de la protection de l'enfance et de la jeunesse, feignant de se plaindre de la playmate publiée régulièrement dans le mag. De ce fait, nos deux compères «risquaient» ainsi cinq ans de prison dont une année ferme. Cyril en fut plus que décontenancé, vidé, il allait bientôt recouvrir le visage d'une tapette en chaleur, puis il appela «au secours» ne sachant que faire, désirant voir sa petite amie afin de lui faire un dernier adieu, jusqu'au moment où il s'aperçut que ce n'était qu'un simple canular en bonne et due forme. En résumé, ce fût bien dix minutes de trop dans la vie de Cyril et Imré...



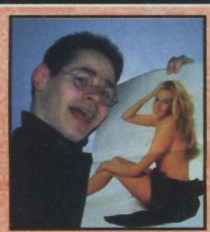
Fabien !! Mais parlons-en de ce phénomène. En ce moment, nous pouvons le qualifier de petite tête. Je m'explique : il oublie continuellement ses affaires si bien que l'on retrouve un peu partout des serviettes hygiéniques gisant sur les bureaux. Bien évidemment, il accuse à chaque fois tous les rédacteurs, en criant à tue tête que nous sommes des voleurs invétérés, et des cleptomanes, et que si nous ne luis rendons pas, il portera plainte auprès de n'importe quel organisme. Mais que pouvons-nous faire avec un énergumène pareil. Je vous assure, il nous faut beaucoup de courage pour le supporter toute une journée !!!



Daniel s'est reconverti en bitos planqué de l'armée, on ose le dire ! Pourtant, il avait bien la carrure et le tempérament assez fougueux pour entreprendre une carrière dans les «para». Quand nous l'avons revu, on a eu le choc de l'année, un crâne rasé était parmi nous. Il nous a fait une peur !!!



Sébastien se dévergonde : le grand sage de l'équipe se met à regarder dès qu'on a le dos tourné, des images osées, que dis-je, pornographiques. Dès qu'on arrive, il reprend ses airs de petit sage, et nie à tue tête que ça fait partie de son travail, qu'il a un article à faire là-dessus...



Nous nous sommes aperçus qu'Isabelle avait ses ragnagnas trois semaines sur quatre, pour preuve, elle est d'une humeur massacrante, alors si vous l'appelez, prenez la voix la plus douce et la plus tendre qui soit. Si vous êtes trop énervés pour cela, ne tentez pas l'expérience ou sinon...



L'irrémédiable casseur de l'équipe, c'est à dire Fred, s'est pointé en costume cravate, chemise blanche, chaussures cirées... Mais que c'est-il passé ce jour-là ? Car habituellement, c'est comment dire... plutôt jean craqué laissant apparaître son petit slip kangourou ! Alors Fred, c'était pour qui ce costume ? Allez, dis-nous TOUT...



Avant d'en finir, une nouvelle d'ordre capital vient de m'être confiée : le premier Avril toute l'équipe d'Amiga Concept partira en destination des Seychelles durant trois mois afin d'avoir un aperçu de la condition de vie des mammifères marins, telles des tortues, dauphins, etc... Vous serez donc inéxorablement dispensés du mag pendant toute cette période.



FABIEN

Où ai-je mis cette satanée serviette... que les nanas de la rédac' m'ont offerte en souvenir du (très) bon temps ! Elle avait de la valeur seximentale quand même pour moi !! Je mettrai bien un jour la main dessus, à moins qu'elles m'en offrent une autre. Ah ouais, ça serait pas mal ça, surtout que ça ne sera pas dur avec Isabelle en ce moment. C'est vrai qu'en tout cas j'en ai oubliée une autre de serviette (ici serviette = sacoche) mais à qui ça n'arrive pas ces choses là, hein ?



FRED

C'était pour qui, c'était pour quoi ce costard ? Qu'est ce que vous voulez que je réponde à ça ? Alors quoi, j'vais inventer un prétexte absurde pour faire sourire la galerie ? Non, pas envie, et quand bien même, j'ai jamais eu goût à l'imagination. J'ai plus d'options alors, la vérité doit transparaître. La voici, à poil : mon jean, trop infecté par la crasse pour être porté sans risque de septicémie, a dû me quitter le temps d'un lavage. Et le climat étant trop caillant pour aller bosser en slob, il a donc fallu me résoudre à louer un trois pièces.



IMRE

Satané canular téléphonique ! Ca nous apprendra à en faire ! Le problème maintenant, c'est que depuis peu, un standard téléphonique a été installé dans les locaux et chaque appel intérieur est identifié automatiquement par le réseau itinéris. Ce qui fait que l'on ne peut plus faire de blague de l'intérieur car le nom de la personne qui appelle s'affiche sur le combiné de l'interlocuteur... Quel dommage ! A part ça, les nuits blanches à bosser resurgissent étrangement... Existerait-il un lien avec l'arrivée dans nos locaux de la version finale d'A.T.R ? C'est dingue comme tout le monde s'acharne à vouloir le tester, en faire l'analyse... parce que le test a été clôturé depuis belle lurette. Même Isa s'y est mise, c'est pour dire ! Enfin, quand j'affirme qu'elle y joue, elle essaye tout du moins. Stéphane, lui, se prend raclée sur raclée, et comme cela ne lui suffit pas, il vient clamer partout qu'il défie quiconque de lui tenir tête... Alors, Fabien et moi, on lui remet ça à chaque fois, histoire de lui rabaisser son caquet et là ça repart de plus belle... Alors, amis lecteurs, si vous passez par là, et que vous entendez quelqu'un gueuler à tue tête, vous saurez que c'est Stéphane qui se fait mettre la tôle à A.T.R... ou à n'importe quel autre jeux d'ailleurs, puisqu'on le surnomme désormais le looser-man !

TOP 10 LECTEURS

SENSIBLE WORLD OF SOCCER a pulvérisé les records d'audimat avec une progression de 7 places ce mois-ci. A noter qu'avec SENSIBLE SOCCER, les deux versions cumulent un score de 512 pts ! Les coupons ont fleuris avec abondance à la rédaction, pour vous en féliciter, nous avons désigné deux gagnants au lieu d'un seul prévu initialement. BOULANGER Jean-Paul (62) gagne le jeu OPEN GOLF et RICHARD Yann (11) remporte le jeu BRUTAL FOOT AGA.

1 - CANNON FODDER (=) 484 pts
2 - SKIDMARKS (=) 290 pts
3 - SENSIBLE WORLD OF SOCCER(+7) 259 pts
4 - FLASHBACK (=) 257 pts
5 - SENSIBLE SOCCER (-2) 253
6 - THEME PARK (-1) 242 pts
7 - SETTLERS (-1) 213 pts
8 - ALIEN BREED 2 (-1) 164 pts
9 - PINBALL FANTASY (=) 139 pts
10 - SIERRA SOCCER (-2) 137 pts



ISABELLE

Quoi !!! Ragnagnas 3 semaines sur 4, et puis quoi encore, mais c'est quoi ce bordel ! Ah, non, v'là Séverine maintenant, mais sort d'ici ! Fabien, poses ta serviette ailleurs que sur mon bureau, allez hop hop. Imré, arrête de me téléphoner un peu, mais j'en ai ras le ... (censuré) d'entendre ta voix toutes les deux secondes sur ma ligne. Mais oui Jérôme, tes chèques arrivent. Oh non, maintenant c'est un représentant (un jour c'est pour des fournitures de bureaux, un jour pour des montres, puis pour des livres de cuisine : à quand pour les serviettes ???). Bref, voici un petit aperçu de mes folles journées ici. Mais, quoi qu'en disent certains, je n'ai pas mes ragnagnas, et je suis TOUJOURS de bonne humeur. N'est ce pas tout le monde ??? «NOOOOOOOON..... !».



SEBASTIEN

Lecteurs, zzzzzé lectrices, je suis profondément abattu... Mon grand et fameux pouvoir de pacificateur devant l'éternel ne marche désormais plus, sur mes tendres amis de la rédac'. Fabien n'arrive plus à sortir un seul p'tit sourire, Fred ne parvient même plus à manger rien qu'une seule fois dans la journée, à cause des innombrables tests qu'ils doivent terminer en temps et en heure et Imré, s'est étranglé avec son cher et magnifique bigophone... Mais ce qui m'abat en fait, c'est qu'ils en arrivent à comploter sur mon compte : ils m'obligent à plonger dans le sexe extrême avec photos et fausses preuves à l'appui, j'en, j'en peux plus, y'en a marrrrrrrrrrrre...(snif). Et puis re-(snif).

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

AMIGA & CD32

TEAM 17

COURSE DE VOITURES			
2 Disks		1 Mo	
NON INSTALLABLE		- Mo	
JOYSTICK		1-6 Joueurs	
AVRIL		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Excellent	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	90
ANIMATION	93
MUSIQUE	88
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	94

AMBIANCE	90
SENSATION	90

AMIGA CONCEPT 92%

COMBINES

- Inutile de foncer comme un malade, prenez votre temps pour aborder les virages : arrêtez d'accélérer juste avant le virage pour ne pas déraper dans les décors.
- Ne jouez pas aux auto-tamponeuses avec l'ordinateur, il s'en sortira toujours mieux que vous.
- Evitez les bosses avant les virages, vous risqueriez d'avoir des surprises.
- En mode Arcade, le premier tableau est beaucoup plus facile que ceux qui suivent : inutile de chercher à prendre un tour à vos adversaires mais profitez de la facilité pour récupérer un maximum de bonus.

DANS LE MEME GENRE

SKIDMARKS
MICROMACHINE

ATR



Depuis le temps que nous attendions ALL TERAIN RACING (ATR, de vous à moi), il a enfin réussi à traverser la Manche. Team 17 nous a encore gâté, mais bon cela devient une habitude...

Après le succès de SKIDMARKS, nous étions impatients de retrouver les mêmes sensations. Voilà qui est fait et ce grâce au distributeur de choc outre-Manche. Décidément, ils accumulent les succès comme d'autres collectionnent les voitures (plus ou moins vieilles, n'est-ce pas les gars ?). Il s'agit d'ailleurs d'un jeu de voitures, sans risque (même pour les conducteurs du dimanche matin) et qui, à chaque touchette, ne vous coûtera pas 3000 Frs de réparations. Des jeux comme celui-là on en redemande, même si pour goûter aux joies de la conduite «auto-tamponeuse», il nous faille attendre trois mois. Ne tergiversons plus avec les coutumes d'usage et enchaînons immédiatement les virages et dérapages (s'y va, j'me prends pour Baudelaire).

ATTENTION, JEU TOUT TERRAIN !

Vous savez, les courses de voitures appartiennent aux classiques des jeux vidéo. Ce genre de logiciels, malgré le temps qui file (oh la vache, il est déjà 12h30, et j'ai toujours pas mangé) ne se démode pas. Heureusement que nous allons vers une évolution progressive de ce type de jeu. Je me souviens encore de l'époque où nous jouions avec nos circuits de voitures électriques qui marchaient une fois sur trois. Rassurez-vous, cette époque est révolue et a laissé place à l'ère des video-games... Ce petit moment de nostalgie n'est autre que la conséquence de la faim (ou la fin, à vous de choisir) qui commence à revendiquer ses droits. Revenons donc à nos moutons, ou plutôt à nos voitures, et voyons si ce jeu vaut toutes les louanges qui nous ont été rapportées.

La variété des circuits et le mode «baston»

GOOD & BOF

Dommage qu'il soit aussi bien réussi

Nous déballons donc le logiciel (très beau package, au passage) et l'introduisons délicatement dans le DF0. Première constatation, le jeu n'est pas installable. Soit, mais il ne comporte que deux disquettes et son chargement est vraiment ultra-performant.

Je m'absentais un moment, mais la musique émanant de mon moniteur retint mon attention. L'ambiance est annoncée, ce sera la fête sur des musiques rythmées (nous n'irons pas jusqu'à la Lambada, même si je reste persuadé que certains rédacteurs sont très forts dans le «tortillonement de popotin»). Donc, après l'ambiance, vous attendez les... options (c'est franchement pas original). Vous avez trois modes au choix. Le premier, que nous appellerons mode Arcade, ne vous permet de jouer qu'à un joueur. Vous avez donc pour adversaire l'ordinateur qui ne vous fera aucun cadeau. Le deuxième, le mode Baston, vous permet de rencontrer votre adversaire et de lui infliger une raclée dont il se souviendra. Votre objectif étant de ...





AVIS

Alors là, déjà que la preview nous avait fait passer quelques nuits blanches, on n'est pas près de se remettre de la version finale (n'est-ce pas David ?). La maniabilité a été encore revue pour nous permettre d'y aller à fond dans les contre-braquages et les accrochages, les bonus sont encore plus fous en grande partie grâce au reverse (David, tu perds le contrôle de ton véhicule ?). On n'arrête vraiment pas le progrès dans le domaine de la jouabilité, comme quoi ATR est une preuve vivante de l'inutilité de toutes ces longues séquences 3Dstudioifiées. N'hésitez pas à foncer sur ce jeu si vous êtes un vrai winner et surtout entouré d'un bon groupe de looser (allez David tu me fais de la peine, 1 partie gagnée sur 25 c'est pas si désespéré, quoique...).

FABIEN





LE MODE «CANYON» REGORGE DE PIEGES EN TOUT GENRE !!

On verra ça plus tard. Enfin, le troisième, le mode Championnat, vous permettra de rencontrer de trois à six joueurs «simultanément» et ensuite d'effectuer un classement (vous pouvez même sauvegarder un championnat, c'est pas cool ça ?!).
vous pouvez également opter pour différentes voitures plus ou moins maniables et rapides : le 4x4, le buggy et la formule 1. Ces véhicules ont des prix différents et vous ne pouvez vous permettre d'en acheter un d'un coût trop élevé pour votre budget. Ceci n'est valable qu'en mode Arcade, pour les autres modes l'argent n'a aucune importance. Vous devez également choisir la rapidité avec laquelle votre engin évoluera : lent, moyen et rapide. Cette option, c'est comme vous la sentez.



UN TERRAIN DANGEREUX

Vous évoluerez sur des terrains pas faciles et donc dangereux (il faut bien que je justifie mon sous-titre). Ces mondes sont au nombre de trois : la ville, le canyon et la forêt. Le premier assez rapide, le deuxième très accidenté et le troisième très glissant. Vous constaterez qu'il y en a pour tous les goûts et toutes les couleurs. Nous en arrivons enfin aux objectifs de chaque mode (je suis un homme de parole) ; en mode Arcade, vous devez finir dans les trois premiers à chaque course et ramasser un max de pognon. Grâce à l'argent récolté vous pourrez améliorer les performances de votre caisse : un moteur V8, une meilleure accélération, une meilleure tenue de route... Afin d'être champion toutes catégories, vous devez finir trois courses dans le premier monde, trois courses dans le deuxième, et je vous le donne en mille... trois courses dans le troisième. Le tout, à la suite bien sûr. Autant vous dire que la tâche s'annonce



GARE AUX TUNNELS ! GARDEZ VOTRE TRAJECTOIRE



VIRAGE MANQUE !





AVIS

Imré : dis Isa, tu fais une partie avec moi ?
Isa : Ben, pourquoi pas ! J'vais te mettre une tôle !
Imré : Comment qu'elle m'cause ?
Isa : Bon, tu t'magnes ton train !
Imré : Oui, bon doucement ! Soit pas pressée de perdre !
(NDLR : Isa s'est entraînée secrètement... La partie commence.)
Imré : T'as un problème avec ta tuture ?
Isa : Mais non, regarde, je te rattrape sans arrêt !
Imré : C'est normal t'es toujours à la traîne !
Isa : Mais n'importe quoi, t'inventes !
Imré : Bon, j'vais être gentil, j'te laisse passer et j'te suis...
Isa : Mais c'est quoi ces amortisseurs de daube, je dérape sans arrêt !
Imré : Isa, que j't'explique : faut suivre la route et pas aller sans cesse dans les cocotiers.
Isa : MMAAAIIIS !! J'fais ce que je peux !
Imré : Ah, c'est grave alors si tu donnes ton maximum !
Isa : Bon, j'arrête j'ai les mains trouées...
Imré : Ben alors Isa, t'es pas endurante ?
Isa : De toute façon tu fais que de tricher, tu m'as donné une voiture de daube, j'arrête !
Imré : Heu...
(NDLR : Et Isa repartit furax dans son bureau... On l'entendit gueuler tout le reste de la journée)



difficile étant donné que le monde de la forêt est très ardu et extrêmement dur à gérer. Il faut donc au départ vous entraîner sur chacun des sept tableaux que possède chaque monde. Au total, si je sais encore multiplier, vous avez 21 circuits à votre disposition, ça c'est pour le mode 2 joueurs ! Je ne compte même pas les mondes ESPACE, MOON et ALIEN qui comportent chacuns 7 circuits et qui ne sont disponibles qu'en mode 1 joueur, pas mal, non ? En mode Baston, comme je vous l'ai déjà souligné, l'argent n'a aucune importance (si seulement cela pouvait être vrai...). Vous devez simplement engranger un maximum de points afin de mettre KO votre adversaire d'un jour. Pour obtenir ces fameux points qui feront votre bonheur, vous devez faire sortir de l'écran votre adversaire : vous gagnerez par la même occasion un point. Si vous franchissez la ligne de départ le premier, vous récolterez deux points. Les nombres de tours sont illimités, mais vous devez accumuler un certain nombre de points ; 10, 20 ou 30. Après les avoir totalisés, vous devez franchir la ligne d'arrivée en tête. Mais attention, car une partie n'est jamais gagnée d'avance et je vous en parle en connaissance de cause. Il vous faut impérativement franchir cette satanée ligne d'arrivée en tête, sinon votre adversaire peut revenir à votre hauteur. Enfin, en mode Championnat, le procédé est le même que précédemment, seulement le nombre de vos adversaires peut aller jusqu'à six.



Cela va sans dire, vous vous affrontez simultanément et un classement est réalisé d'après vos performances.

UN TERRAIN TRUFFE DE BONUS

Bien évidemment, lors du déroulement de votre course, vous pouvez récupérer une série de bonus. Voici les bonus en mode Arcade. Le G vous permet d'augmenter votre tenue de route. Ainsi, vous accrochez plus facilement dans les virages. Le A vous permet de gagner en accélération. Très important pour redémarrer après avoir percuté un obstacle. Le S accroit votre vitesse. Non négligeable dans les longues lignes droites. L'étoile dorée augmente en même temps les trois paramètres que je viens de citer. Mais attention, car ces faveurs vous serviront uniquement pour la course en cours. La flèche représente l'accélération instantanée, le turbo, lui, est valable pour deux ou trois secondes. Le $ augmente votre budget de 250 dollars, intéressant si vous souhaitez faire des emplettes. Enfin l'écusson répare les dommages de votre tire, car à force de rentrer dans tout ce qui bouge, vous perdez votre armure de protection et vous ralentissez méchamment. En mode Baston et Championnat, vous retirez le $ et vous rajoutez six nouveaux bonus. La croix qui aimante votre adversaire. Le H qui vous permet de lancer un missile à tête chercheuse (joystick vers l'avant pour l'utiliser). L'étoile bleue qui vous rajoute un point. Le M qui représente le missile tout simple (même manip). Le R qui inverse les commandes de votre adversaire pendant deux secondes. Le B qui n'est autre qu'une bombe que vous lui balancer dessus pour endommager son 4 roues.

DE LA DYNAMITE EN BARRE

(Je n'ai pas trouvé de sous-titre avec terrain...). De la dynamite, voilà le qualificatif que l'on peut employer après avoir joué à ATR. Il n'y a absolument rien à redire sur son élaboration. Les musiques et les bruitages répondent exhaustivement aux attentes et aux réactions de votre machine. Les couleurs sont loin d'être pâles. Quelle beauté, lorsque vous évoluez dans la forêt avec toutes ces couleurs. Un seul reproche pourrait être émis : dommage qu'en cadeau de bienvenue, on ne nous ait pas donné une petite voiture miniature (j'en fais collection). Non, vraiment rien ne peut être émis au sujet d'ATR. (A noter que la version CD32 est totalement identique à la version Amiga)
Génial, je vais pouvoir enfin manger !

STEPHANE





theme PARK

TEST CD 32

MINDSCAPE



Tous les CD-trentedeux-philes l'attendaient avec impatience. Messieurs, dîtes merci à Mindscape car sans eux cette version n'aurait jamais vu le jour.



Que dire sur THEME PARK qui n'est jamais encore été dit. Pour les retardataires cette version constitue un hit dans le genre simulation économique. Vous endossez la casquette de businessman et vous devez construire un magnifique parc d'attraction dont le but serait de remplir de joie tous vos visiteurs. Mais la tâche ne s'annonce pas simple, puisque plus d'un de vos clients sera insatisfait. Vous devez donc, avec la dextérité qui vous caractérise, trouver les combinaisons optimales entre vos boutiques et vos attractions. Les attractions que vous construirez alimenteront la réputation de votre parc. Si votre parc est réputé, les clients se bousculeront aux portes et vous pourrez ainsi en augmenter le prix d'entrée. Les boutiques que vous disposerez de manière stratégique, le plus près possible de vos attractions attractives (oh, le vilain pléonasme), vous serviront pour soulager vos clients de quelques modestes brouzoufes qui viendront alimenter vos caisses. Parlons-en de vos caisses : la source principale





de vos revenus est constituée par les entrées et les boutiques. Si votre parc en vaut la peine, vous pourrez augmenter son prix d'entrée. Si au contraire, son organisation est chaotique, voue devrez en baisser le prix. Vous voyez, la tactique est simple. Si vous ne me croyez pas vous pouvez également modifier la difficulté du jeu, en retirant certains paramètres comme la gestion des stocks ou les recherches scientifiques. Mais pour les plus perspicace, THEME PARK sans ces options c'est comme Playboy sans playmate, ça n'a aucun sens.

LE VERDICT FINAL

Enfin l'adaptation sur CD 32.

GOOD & BOF

L'intro est trop pixélisée pour une CD32

L'adaptation de THEME PARK sur CD32 était indispensable, par pur respect de ses utilisateurs. Mais hélas l'adaptation n'est pas à la hauteur de nos espérances. Nous attendions une intro nickel et nous nous retrouvons avec une pixélisation encore plus importante que sur la version 1200. Fort heureusement les bugs des versions précédentes ont été corrigé (plantage à partir du disque dur, commande arrivant un an après...). Les musiques sont variées et accompagnent dorénavant le jeu (pour du direct-to-disk, c'est pas terrible). Certains bruitages ont disparu (bruit du tiroir-caisse), d'autres ont fait leur apparition (bruit du tonnerre quand il pleut). A part ça, rien de spécial, si ce n'est ouille, ouille, ouille... (ça n'a rien à voir, mais ça fait plaisir à ma dulcinée).

STEPHANE





AVIS

Voici un jeu vivement recommandé aux esprits créatifs désirant construire leur propre parc d'attraction. Theme Park vous offre la possibilité de laisser libre cours à votre imagination et vous permet de construire des chemins, châteaux, manèges tant qu'il vous plaira. Sur ce, les graphismes sont très bien faits et l'intro demeure à mes yeux excellente de part la qualité d'image et l'éclat des couleurs. Cependant, ce logiciel est vivement déconseillé aux amateurs d'action.

SEVERINE

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

GRAPHISME	79
ANIMATION	81
MUSIQUE	82
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	75
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	91

AMBIANCE	81
ERGONOMIE	72

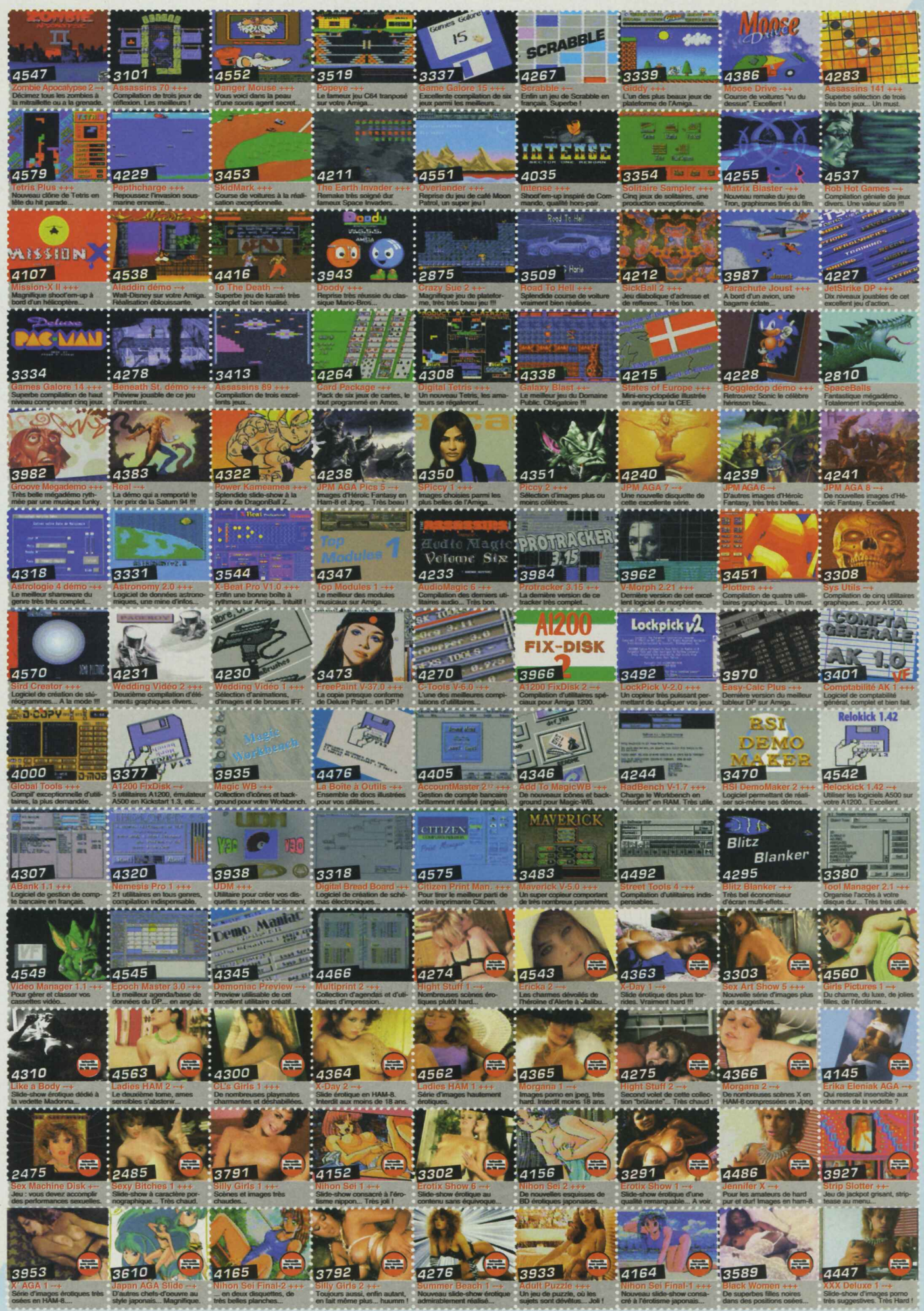
AMIGA CONCEPT 84%

COMBINES

- Disposez au mieux vos attractions afin de satisfaire la demande de vos clients.
- Juxtaposez vos boutiques à côté de vos manèges à succès.
- Placez à l'entrée de votre parc des animateurs afin de donner des parapluies aux visiteurs lorsqu'il pleut.
- Allez voir le guide jeu du numéro 11, vous aurez des tas de trucs et astuces pour le même prix.

DANS LE MEME GENRE
SIM CITY
SIM ANT

101 raisons d'aimer l'Amiga...



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

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 +++
03555	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 -++

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 +++

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 +++

Educatife

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 -++

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

BON DE COMMANDE

Nom / Prénom _____

Adresse _____

_____

Code Postal _____ Ville _____

Téléphone _____

Votre commande

Nombre de disquettes _____ X 12 F = _____

Catalogue sur disquette (4500 titres) 5 F _____

Frais de port envoi paquet classique **Gratuit**

Option "Envoi en Colissimo" 48 H + *(15 F)* _____

Option "Envoi en Recommandé" + *(10 F)* _____

Total à payer _____

Mode de Paiement

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ C-Bleue (Minimum 100 F pour les CB)

Carte n° . . . . / . . . . / . . . . / . . . . Exp . . / . .

Nom du porteur :

Signature Obligatoire :

Votre choix de disquettes

TEST AMIGA

empire SOFTWARE

SIMULATION	
3 Disks	1 Mo
INSTALLABLE	1,5 Mo
Cla / Joy / Sou	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	BON

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	72
ANIMATION	81
MUSIQUE	80
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	87
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	91

MANIABILITE	83
REALISME	85

AMIGA CONCEPT 89%

COMBINES

Dans le panneau des options en page 160 (la dernière) du livre interactif :
- choisissez «super» au menu «Engines», votre moteur gagnera 50 % de poussée, et votre vol s'en trouvera d'autant accéléré.
- si vous éprouvez certaines difficultés à vous accoutumer au jeu (autrement dit si vous vous faites torcher en moins de deux), vous pouvez toujours vous rendre invincible («vulnerability» sur «off»), profiter de munitions à gogo («arms» : «off»), ou encore rendre les ennemis plus faciles à canarder («targets : «soft»).

DANS LE MEME GENRE
OVERLORDS
WINGS

DAWN PATROL

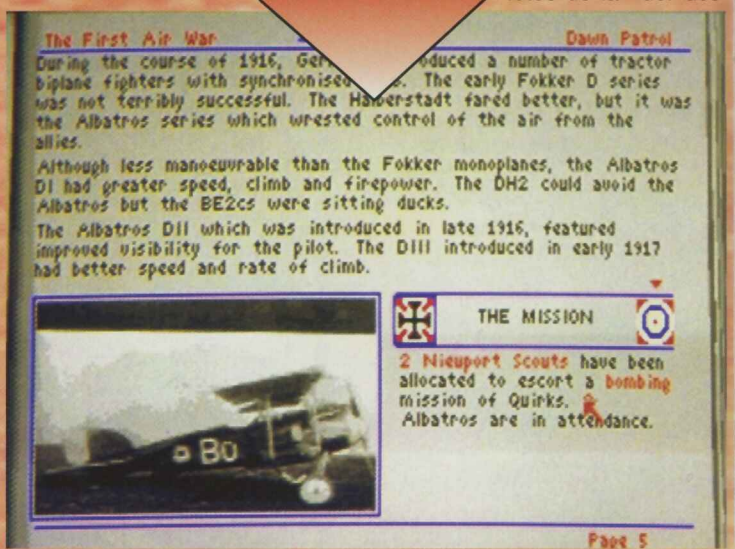
ERREUR TOTALE...

* Interactiv book
* Voler en triplan quel panard

GOOD & BOF

* Pas de support AGA

DAWN PATROL commence déjà bien mieux qu'Overlord (il finira bien mieux aussi), avec une zique qui sied parfaitement au jeu. Outre les disquettes, la boîte renferme un manuel ainsi qu'un ouvrage sur les avions et les pilotes de la «der des

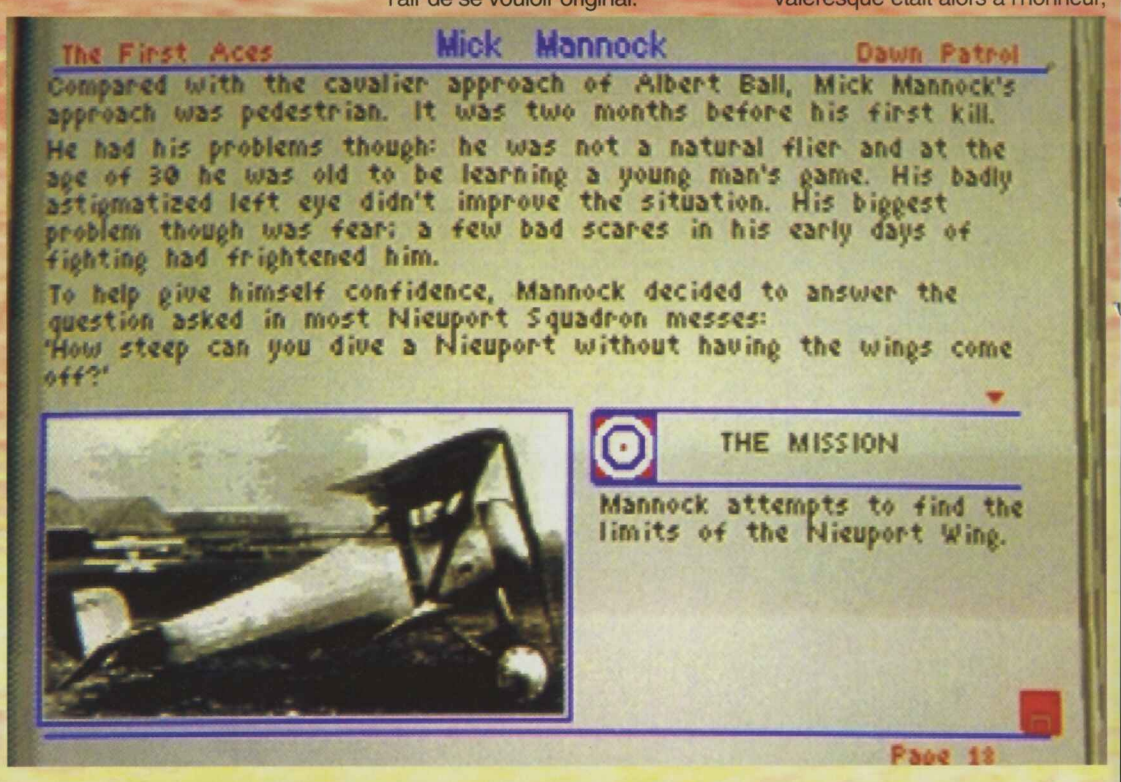


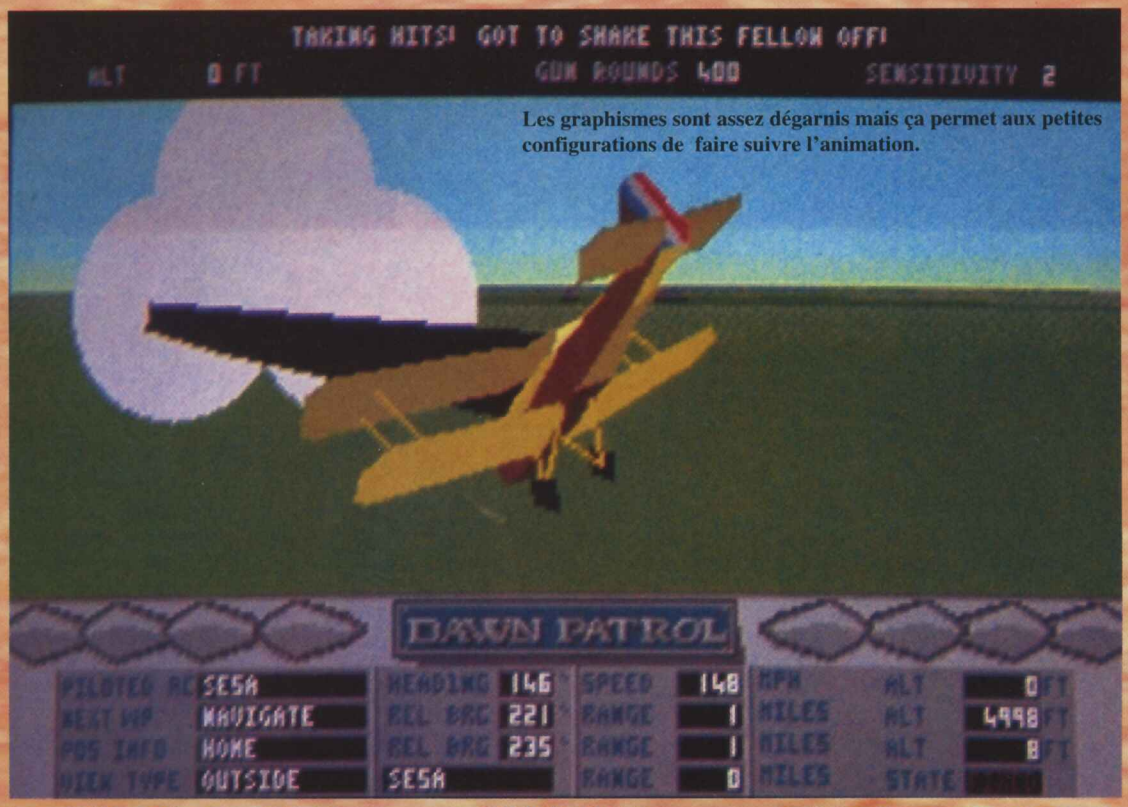


A machine puissante simulation réaliste. Dawn Patrol se satisfait cependant d'un Amiga 500 pour nous offrir un simulateur d'aéronef bien authentique et raffraichissant.

Au premier jet d'oeil, on soupire en maudissant l'aviation qui s'exporte très mal sur l'Amiga, faute d'une juste programmation du 1200. On jette la pierre à qui ? A Commodore qui a gâché les chances de sa nouvelle gamme Amiga ? Aux éditeurs qui s'obstinent à publier des jeux sur l'A500 (une meule vieille de 8 ans) aux dépends de l'A1200, pour la simple raison que le parc installé du premier est plus important ? Aux deux, en fait, même s'il est clair que les anciens manitous de Commodore mérite une pierre plus mastoc. Quoi qu'il en soit, le fait est là, encore un simulateur de vol qui snobe l'AGA, et qui n'a pas l'air de se vouloir original.

ders». C'est une mine d'informations, de citations, de lettres qui donnent un aperçu du front volant et de ses réalités quotidiennes. Ca peut paraître superflu, ce qu'on y apprend vaut la lecture en rosbeef. Ainsi, n'est-il pas singulier de lire que la faible vélocité des coucous de naguère permettait aux deux adversaires de se lorgner dans les yeux. L'âme chevaleresque était alors à l'honneur,





Les graphismes sont assez dégarnis mais ça permet aux petites configurations de faire suivre l'animation.



AVIS

Dawn Patrol excelle dans une médiocrité profonde tout d'abord par l'intro qui est totalement inexistante, ensuite par la nullité des graphismes non fignolés ; à titre d'exemple, lorsque l'avion se fait toucher par un ennemi, un espèce de pseudo trait noir apparait sur votre écran destiné à représenter la fumée. C'était pas la peine d'attendre des années après la sortie de simulateurs comme F18 ou F29 pour constater qu'au bout du compte on a pas droit a mieux. Ce jeu est pourri ou plutôt inachevé dans toute sa splendeur. Cependant, une petite qualité subsiste, le suspense de l'action est à son comble... mais c'est un aspect que l'on retrouve dans tout simulateur d'ailleurs.

SEVERINE

les machines très sommaires le permettant, et le livre est riche en anecdotes historiques, en dessins et croquis qui peuvent nous aider à ressentir l'époque : celle de la première guerre aéroplane. Et l'atmosphère de l'ouvrage se retrouve dans le soft. On est accueilli par une interface bien particulière qui se met immédiatement au service d'un jeu tout ce qu'il y a de plus fair-play.

UN BOUQUIN INTERACTIF

Rassurez-vous, ça n'a rien de rasoir, c'est juste la forme optionnelle sous laquelle le jeu se présente. Le bouquin se divise en 5 chapitres, dont les 3 premiers qui s'étendent sur 90 pages vous proposent des missions (de 1915 à 1918) que vous pourrez consulter ou démarrer comme vous l'entendez. Pour la plupart d'entre elles vous pourrez choisir de combattre sous l'aile anglaise ou bien allemande. Chaque page est illustrée d'une anim 3D temps réelle ou d'un graph, et les pages se feuillettent à votre gré. Vous êtes, de la sorte, entièrement libre de voler quand, où et à quel sujet vous voulez. Evidemment, l'ordre des missions est néanmoins indicatif de la résistance qu'elle vous offrira.

Le chapitre 4 est une biographie des meilleurs pilotes de la période, et le 5 est un magnétoscope qui vous autorise à monter de petites vidéos de vos prouesses aériennes. Le livre interactif contient encore le panneau de configuration où pourrez régler la précision de l'affichage 3D, la puissance de votre motorisation, et toutes sortes d'options qui peuvent influer sur la difficulté du vol. Graphiquement, c'est très bien fichu, et l'on ne peut regretter que l'absence d'une version AGA. L'anim est suffisament rapide pour les coucous en question, d'ailleurs impeccablement tracés, et le pilotage est aussi grisant que réaliste (l'impression qu'on s'en fait, du moins). Les bruitages parfont la pièce, et DAWN PATROL est définitivement un des tout meilleurs simulateurs aériens sur la piste de l'A500.

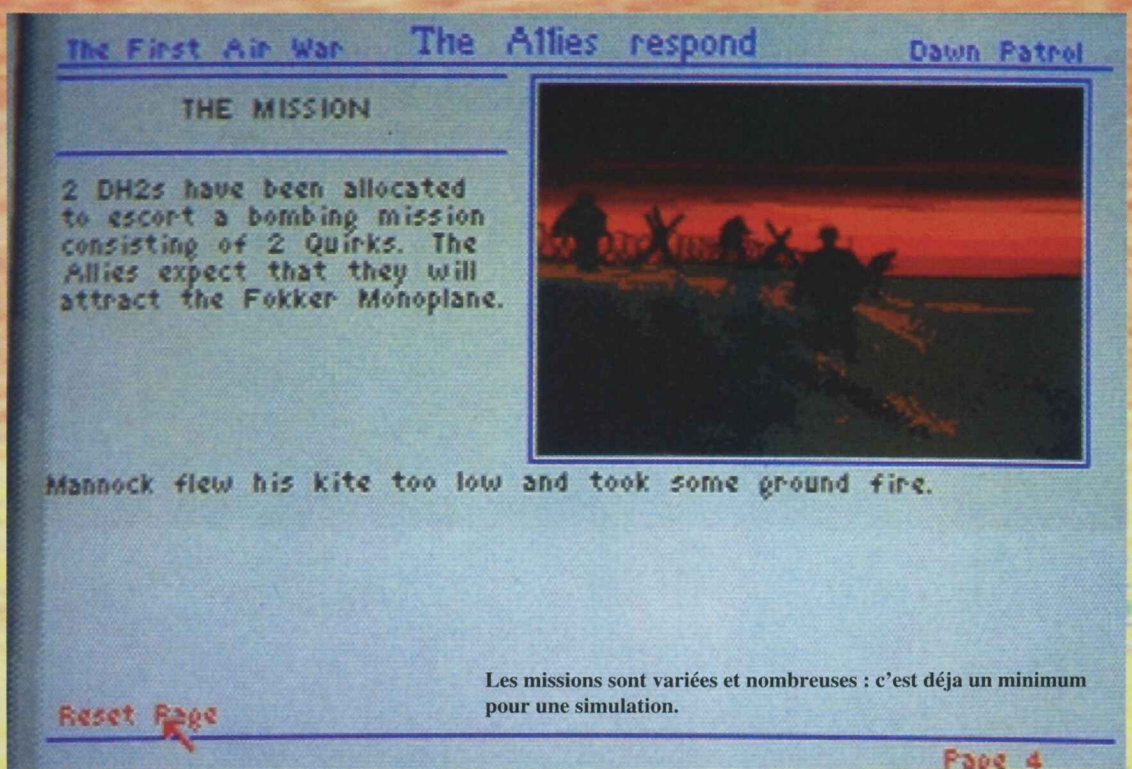
FRED



AVIS

Pour Empire, la première guerre mondiale n'est pas encore finie. Vous voilà replongés dans la guerre des poilus, à bord d'un vieux coucou qui aurait dû être classé vestige de guerre depuis bien longtemps. Eh non, grâce à vous il reprend du service. Peut-être aurait-il dû s'abstenir. En effet, les graphismes sont loin d'être dignes d'un simulateur de vol. Les effets 3D sont très vomitifs, j'en ai d'ailleurs encore quelques séquelles. Ceci rend encore plus délicate la manipulation de votre zing. Heureusement, les différentes prises de vue rehaussent le niveau d'intérêt d'un jeu qui avait bien besoin de l'être. Avec un simulateur pareil, mon arrière grand-père se retournerait dans sa tombe. D'ailleurs, c'est ce qu'il fait, je l'entends d'ici.

STEPHANE



Les missions sont variées et nombreuses : c'est déja un minimum pour une simulation.

TEST AMIGA

TEAM 17

BOWLING			
1 Disk		1 Mo	
INSTALLABLE		0,8 Mo	
JOYSTICK		1-4 Joueurs	
DISPONIBLE		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Chiant	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	85
ANIMATION	88
MUSIQUE	--
BRUITAGE	87
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	65
DUREE DE VIE	78
AMBIANCE	88
ORIGINALITE	95

AMIGA CONCEPT 81%

COMBINES

- Ne cherchez pas à tirer comme un boeuf, c'est pas un shoot'em up ! Ménagez votre force et réservez-vous à la précision, car plus votre boule sera lancée fortement et plus la vitesse du curseur de votre destination en sera accélérée.
- Ne cherchez-pas à tirer tout droit : positionnez-vous de côté par rapport au couloir, puis agissez sur la gravité de la boule de façon à dévier légèrement sa trajectoire.
- Gardez bien à l'esprit que plus votre boule choisie est lourde et moins vous pourrez influer sur sa force centrifuge.

DANS LE MEME GENRE
UNIQUE

KINGPIN

ARCADE SPORTS BOWLING



Un jeu de bowling sur micro ?! L'idée n'est pas forcément faramineuse, mais je sais pas, y'a un petit quelque chose qui me dit que c'est pas si mal : peut-être parce que c'est un jeu TEAM 17 !



Ca viendra peut-être pas à tout le monde l'envie d'acheter un jeu de bowling. Déjà qu'on y va pas souvent, si en plus le jeu dépasse la réalité, vous ne tiendrez plus jamais de boules par les doigts... Enfin, tout dépend de ce que vous entendez par ces quelques mots.

Une originalité à toute épreuve. C'est marrant de battre Imré.

GOOD & BOF

Un jeu de bowling sur micro ! ? C'est lassant de battre Imré.

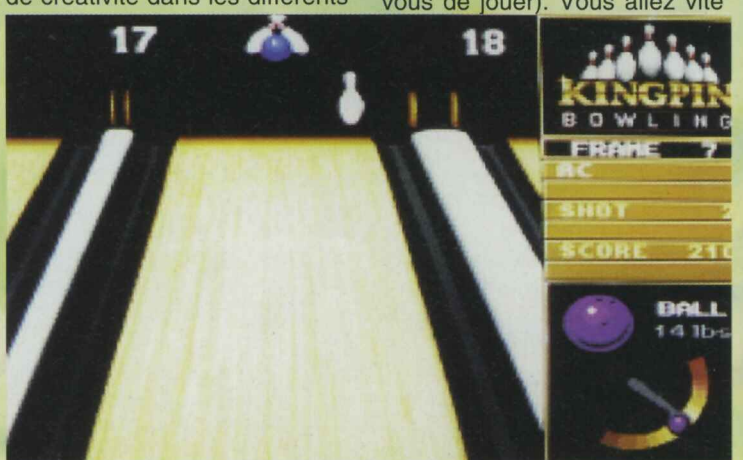
BOULE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE

Si vous vous attendez à un jeu avec des milliers de couleurs, des effets très space, de la techno à donf, vous vous fourrez la boule dans la quille. Ici, l'esbrouffe est interdite, c'est un jeu tout pépère alors il faut pas trop compter sur les effets spéciaux. On regrette d'ailleurs qu'il n'y ait pas eu un peu plus de créativité dans les différents tableaux d'options et de résultats parce que ça fait à la limite un peu austère. Heureusement, ça se rattrape avec le reste ; le jeu en lui-même est bien fait, l'anim' du perso est top fluide mais bon ça manque quand même cruellement de fantaisie. C'est pas forcément ce qu'on demande à un jeu budget mais quand même.

SPARE, STRIKE, TURKEY,...

Au moins il a l'avantage d'emporter le joueur qui s'y est risqué. Le bruit de la foule en délire, lorsque vous enchaînez 4 strikes de suite, ça vous grise tout de suite et vous vous croyez devenu le ROI du parquet (ndlr : moi j'ai fait 221, à vous de jouer). Vous allez vite confronter vos scores avec ceux de vos potes (ndlr : Imré panique pas, 159 points c'est pas si mal, c'est pas parce que t'es rédac' chef que tu dois être le meilleur partout !) et c'est vraiment là qu'on peut dire que le jeu accroche. Ah ! non, j'oubliai qu'il y avait aussi une a(ni)croche au niveau du lancement du jeu. Je sais pas ce qui leur a pris à TEAM 17 de faire un système aussi prise de tête mais en tout cas ils l'ont fait.

FABIEN





AVIS

Voilà déjà un moment qu'un jeu de bowling n'était pas apparu sur Amiga. Des graphismes sobres, on peut difficilement faire mieux (une piste étant une piste), mais c'est surtout l'interface de jeu qui confirme toute son efficacité. Un système de zoom sur les quilles au moment de l'impact avec la boule accentue davantage la sensation d'être réellement dans la salle. Décidément, Team 17 a le chic d'adapter avec brio les sports en salle, mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?! Entre amis, KING PIN est un titre qui vous détendra, le soir... Quant au prix, pas de stress non plus à avoir puisque c'est un budget...

IMRE

SOCCER SUPERSTARS

TEST AGA

FLAIR SOFTWARE



Il y a des jours où l'on ferait mieux de rester au lit.

Pourtant, tout avait bien commencé. Bon réveil, bon déjeuner et direction la rédaction. Mais tout commença à s'obscurcir au moment ou Imré me proposa de tester SOCCER SUPER STARS de chez FLAIR sports. Ce jeu aurait pu être intéressant, mais malheureusement il n'arrive même pas à intéresser mon chien (et c'est pas pour dire, car c'est un sacré fouteux mon chien.). Si vous aimez le football, si vous avez craqué pour SENSIBLE WORLD OF SOCCER ou encore SIERRA SOCCER, ne vous laissez pas avoir par ce simulacre de jeu



de balle au pied. D'abord, il est uniquement compatible 1200, ce qui va limiter les possesseurs de 500. Ensuite, aucune nouvelle option digne de ce nom n'a été rajoutée et les seules qui vous seront possible d'utiliser sont d'un ridicule... Vous aurez le choix entre 32 équipes (On ne rigole pas), le choix dans les joueurs vous laissera baba et je ne vous raconte même pas les noms débiles donnés aux joueurs comme par exemple Lepapin pour l'équipe de France, ah ok ok ok, de l'humour peut être ?

Pouvoir rentrer plus tôt après le test.

GOOD & BOF

Ca remplit la poubelle de la rédaction.



JE SUIS MALADE (AIR CONNU...)

Le jeu en lui même est pris de parkissonnite aiguë, l'ergonomie et la jouabilité n'en parlons même pas. Le plus drôle arrive au moment ou vous mettez un but, le ballon ne daigne même pas rentrer dans les cages, ridicule. Qu'a t'il de bien, allez vous nous demander ? Heu, les animations des menus qui sont des ray tracing d'un ballon et d'un maillot de football, mais ça fait un peu léger. La coupe Flair ? Mhouais. La musique ? Non, surtout pas la musique, déjà que le jeu est lourd, avec la musique c'est un total régal. Les graphismes sont quant à eux pas trop mauvais, bon, pour du 1200 ils auraient pu accentuer le nombre de couleurs, mais je crois que pour ce jeu il ne fallait pas trop en demander, dommage car cela aurait fait un chouette domaine public. Pour chaque pays sélectionné, vous aurez droit à une jolie carte postale avec monument local, imaginez un peu pour la France ? Non Fabien pas le Moulin Rouge, Non Imré pas Notre Dame (qu'est ce qu'il ne faut pas faire pour remplir 3 lignes...), oui la Tour Eiffel : Bravo Caramel !!! Je vous l'avais dit, mon chien est formidable.

Bon vous l'aurez compris, SSS est d'une tristesse affligeante. Ont-ils déjà joué à un jeu de football sur Amiga les p'tits gars de chez FLAIR Sports ?

DAMIEN



AVIS

Décidément, Flair Software ne tient pas la forme, eh bien après la daube de combat DANGEROUS STREET - que Commodore avait eu la stupidité de vendre avec la CD32 - c'est au tour de la daube de foot, SOCCER SUPERSTARS, de venir dégueulasser nos pauvres 1200. Même mon brave 500 n'aurait pas voulu de ces 2 diquettes qui vous laissent comme une odeur de merde sur les doigts. Même mon C64, il aurait pissé de rire en voyant les dégagements ou arrêts du gogoal et les tackles qui font passer les joueurs pour des autistes. Merci pour ces derniers, qui ont enfin un jeu de tefoo dédié, mais les autres vont devoir se gratter et mater canal +.

FREDERIC



FOOT			
2 Disks		A1200	
A NE PAS INSTALLER			
JOYSTICK		1-2 Joueurs	
AVRIL		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Correcte	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	61
ANIMATION	30
MUSIQUE	15
BRUITAGE	05
PRISE EN MAIN	19
DIFFICULTE	30
DUREE DE VIE	25

REALISME	00
HUMOUR	99

AMIGA CONCEPT 35%

COMBINES

- Pour avoir toutes les chances de mettre un... (coup de pied dans les disquettes du jeu) but, ne faites que des passes en diagonales, et les adversaires n'y verront que du feu.
- Les cartons jaunes ou rouges, qui doivent sanctionner un jeu dangereux, n'existent pas dans Soccer Super Stars, alors n'hésitez pas, taclez dans la joie et la bonne humeur. Après on va dire que l'on ne pousse pas à la violence gratuite.
- N'hésitez pas à ne pas acheter ce jeu, c'est vrai quoi, c'est légèrement dépenser des sous pour rien.

DANS LE MEME GENRE
LES FOOTS DU DP

TEST CD32



KILL'EM-UP 3D			
1 Disk		CD32	
NON - INSTALLABLE			
JOYPAD		1-2 Joueurs	
AVRIL		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	78
MUSIQUE	80
BRUITAGE	65
PRISE EN MAIN	67
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	73

REALIME	79
SENSATION	73



COMBINES

- En vitesse rapide, vous n'avez plus accès à la carte. Vous devez donc, de mémoire, déambuler dans ces labyrinthes.
- Trouvez au plus vite de nouvelles armes. Le pistolet mitrailleur est le minimum requis pour avancer allègrement de tableau en tableau.
- En mode deux joueurs, divisez-vous la tâche, vous aurez plus de chance d'avancer loin.
- Certains personnages ont besoin de plus de coups pour périr. Notez-les et allez-y sans pitié.

DANS LE MEME GENRE
HIRED GUNS
ALIEN BREED 3D

TERROR THROUGH THE EYE OF THE ...

DEATH MASK

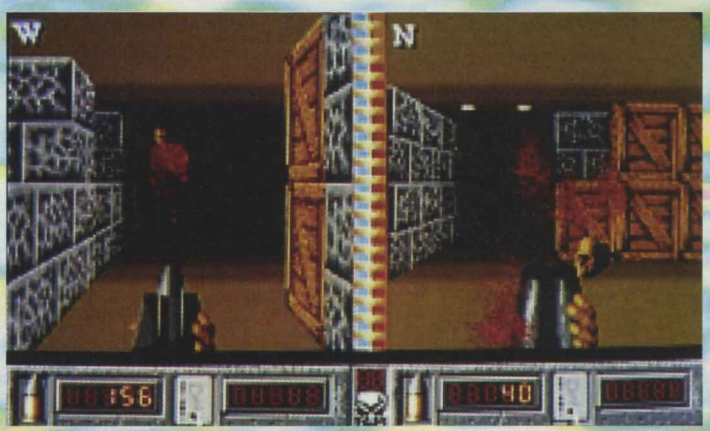


Le syndrome doomania n'épargne décidément personne. Voilà que votre CD32 en est contaminé. Le seul moyen d'en guérir est d'y jouer. Mais attention à l'abus, ce jeu peut se révéler corrosif.

J'en connais qui vont être contents de goûter enfin à ce type de jeu. Les personnes concernées sont celles en mal d'amour, qui pour assouvir leurs frustrations se défouleront sur DEATH MASK. Voilà, je viens de qualifier le petit dernier d'Alternative Software, c'est un défouloir. Des giclées de sang, des cadavres non détériorés et une musique totalement démente seront votre pain quotidien. Que votre âme repose en paix !

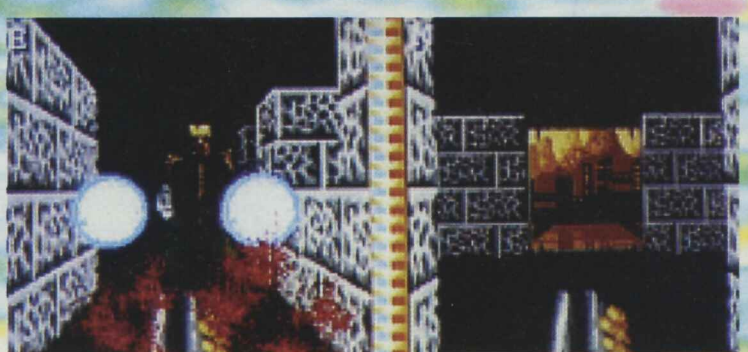
DU GORE A BON MARCHE

Du gore, rien que du gore et le tout en 3D (-pseudo). Voilà résumé en dix mots le concept de DEATH MASK. Certains y verront un côté maso, d'autres y prendront plaisir. Quoiqu'il en soit, ce jeu est réservé aux plus de dix-huit ans et encore sur présentation de leurs papiers d'identité.
Nous vivons dans un monde rempli de haine dans lequel, pour se faire respecter, il faut marcher sur les autres. Ici, il ne suffit pas de se foutre sur la tronche, vous devez en plus liquider vos ennemis. j'entends d'ici hurler les centrales de consommateurs criant au scandale en voyant tant d'horreur.



Dans un sens, je les comprendrais. Vous enfilez votre combinaison de Rambo en herbe, vous gonflez à fond vos accus d'adrénaline et vous déambulez des couloirs sombres à la recherche de la Terre promise. Mais hélas, cela ne se fera pas sans mal. Vous devrez vous débarrasser de tout ce qui bouge sur votre passage. Cela va du simple soldat munis d'un minable revolver, au lanceur de roquettes complètement névrosé mais à la précision infaillible. De ce fait, vous devez impérativement couvrir vos arrières : récupérez toutes les boîtes de médicaments et les différents stocks de munitions. Malgré ça, votre tâche ne s'annonce pas facile.
Au départ, vous disposez du plein d'énergie (grâce à la barre chocolatée Ovomaltine, bien sûr !).





AVIS



Vous connaissez DOOM... eh bien oubliez-le, car DEATH MASK est un anti-Doom ; moche, lent, injouable, platissimo, craignos sur tous les plans. Pour sûr, ça pixelise pas, l'anim s'opère case à case, de la même manière que ce bon vieux DUNGEON MASTER. C'est d'ailleurs le seul rapprochement qu'on peut faire à propos des deux softs, puisque DEATH MASK est indescriptible d'indigence et de grotesque ludique. Un seul exemple, qui montre quel soin les concepteurs ont pu attacher à la confection du jeu : quoi que vous fassiez, vous avez soit l'impression de ramper, soit d'être dans la peau d'un gnome. En effet, votre arme ne dépasse jamais les genoux de vos adversaires. Pitoyable !

FREDERIC



AVIS

Heureusement que c'est le premier jeu de l'après DOOM sur AMIGA, sinon il se serait pris une belle tarte dans la gueule. C'est un genre nouveau pour les amigaïstes mais il ne faudrait pas non plus nous prendre pour des attardés, ce jeu est moche et ce n'est pas parce que le système est novateur qu'il le sera moins (moche). Les décors sont extrêmement répétitifs, les étapes d'animation sont plus que succinctes, en fait la CD32 sert encore d'amortissement à des éditeurs qui ne veulent pas investir dans une version spécifique. On finit quand même par s'amuser un 'tiot brin pour peu qu'on soit un peu jouasse et surtout deux !!

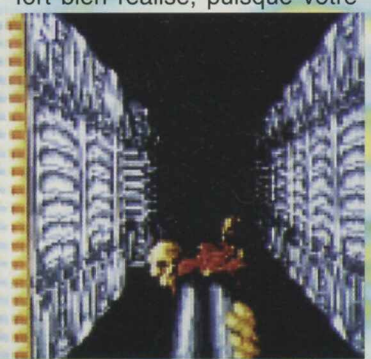
FABIEN

pêcherait de compléter le niveau et par déduction logique, de passer au niveau supérieur.

UN OU DEUX JOUEURS ?

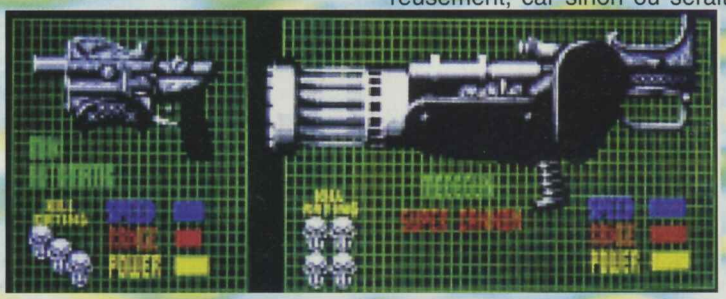
Vous pouvez vous balader en solo ou bien si la compagnie d'une âme charitable vous fait défaut, vous pouvez demander l'aide d'un de vos amis (ici, personne ne voulait jouer avec moi, ils étaient trop occupés à regarder Sexy Zap sur M6, vous voyez un peu le niveau de l'équipe). C'est donc seul que je me suis exercé au mode deux joueurs. Franchement, je vous le déconseille (pas le mode deux joueurs, mais d'y jouer tout seul). Cette option présente des aspects intéressants. D'une part, vous y gagnez en facilité (c'est bien connu, l'union fait la force). D'autre part, l'effet est fort bien réalisé, puisque votre





Mais celle-ci ira en s'amenuisant au fur et à mesure que vous rencontrerez vos charmants compagnons d'infortune. Chaque niveau comporte une mission différente (tuer tous vos ennemis, détruire les réacteurs...). Ne négligez aucun de ces paramètres, cela vous empêcherait de compléter le niveau et par déduction logique, de passer au niveau supérieur.

équipier peut explorer une partie du labyrinthe, pendant que vous attendez sagement que l'orage passe. Vous pouvez même aller jusqu'à vous tirer dessus, si l'un de vous deux n'est satisfait de la rentabilité de l'autre. Bonne tactique, n'est-ce pas ? Toutefois, si votre alter ego n'apprécie guère votre attitude de désinvolture caractérisée, il peut vous défier dans le mode Battle où vous vous retrouvez face à face, essayant de vous tuer mutuellement à travers une série de neuf labyrinthes.



POUR OU CONTRE, FAUT VOIR...

Suivez bien le raisonnement : la 3D mappée n'est qu'une illusion. En fait, vous naviguez dans un monde vectoriel mappé. L'effet pourrait en tromper plus d'un (d'ailleurs, il m'a complètement mis dans le vent, puisque c'est Imré qui m'a ouvert les yeux sur la fatale vérité). C'était quand même bien tenté de la part d'Alternative Software. Ce qui est sûr, c'est que vous disposez d'une palette de cinq musiques, le tout en direct to Disk (c'est à dire qualité laser). Heureusement, car sinon où serait l'utilité d'utiliser un CD. D'ailleurs, les programmeurs auraient pu trouver une petite intro à nous mettre sous la dent.

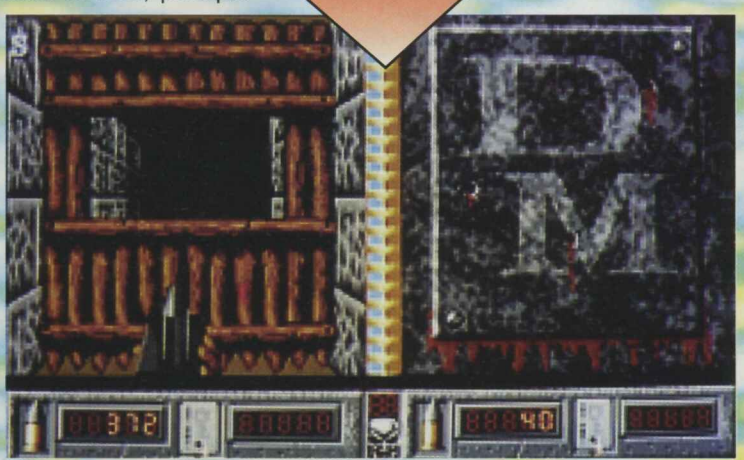
Enfin un kill'em-up sur CD32.

GOOD & BOF

Le battle mode deux joueurs laisse à désirer.

Quant à moi, ma béa est accomplie, je retourne en phase d'autoflagellation. Sur ce, Amen mes frères !

STEPHANE



Pour ce mois d'avril, on vous a pêché un petit poisson dénudé.





TEST AGA

WHIZZ

FLAIR SOFTWARE

PLATES-FORMES			
2 Disks		AGA	
NON-INSTALLABLE			
Souris et Clavier		1 Joueur	
MAI		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	77
MUSIQUE	75
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	79
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	80

ORIGINALITE	83
INTRO	82

AMIGA CONCEPT 81%

COMBINES

- Ne vous souciez pas des drapeaux et des bonus, allez toujours droit au but.
- Le fait de trouver les fusées et de les faire décoller vous rapportera des points mais, en plus, si vous découvrez les quatre que comporte chaque niveau, vous aurez une vie supplémentaire.
- Si vous dépassez la barre fatidique des 100 000 points, votre persévérance sera récompensée : un «continue» supplémentaire.

DANS LE MEME GENRE
BABY JOE
MARBLE MADNESS



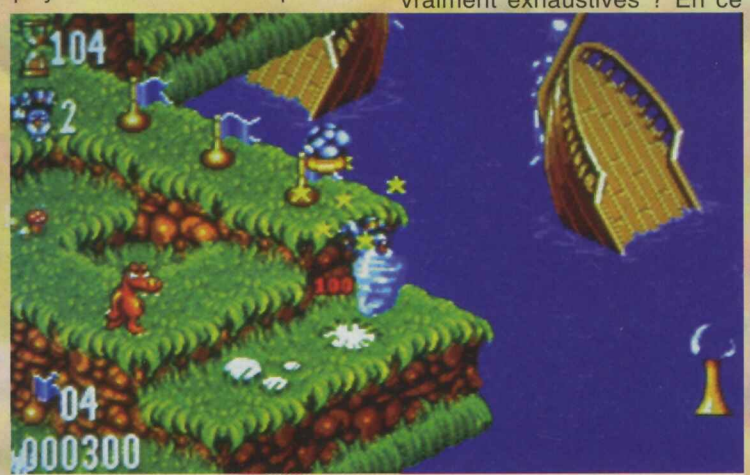
Il y a belle lurette que nous n'avions eu le délice de tester un jeu de plates-formes. Flair Software y remédie en éditant WHIZZ. Le résultat est-il à la hauteur de nos espérances ? Mais au fait, que peut-on en espérer, nous ?

Dragon Ball Z. Et la tendresse, bordel ! Heureusement, car nous commencions à en avoir ras le bol des jeux de foot et de baston : WHIZZ met un peu de douceur dans ce monde de brute (c'est pas un slogan publicitaire, ça ?). C'est à travers ce monde enchanté que nous vous convions. Attention, l'initiation au voyage peut commencer.



LA METAMORPHOSE DE KAFKA

Après des questions purement métaphysiques mais qui ne font en rien avancer le chmilblik, une affirmation nous mouille délicatement les lèvres : les décors et le personnage nous rappellent des moments de tendresse de notre si lointaine jeunesse. L'ambiance du jeu s'apparente davantage à celle d'Alice au pays des merveilles que de Ce jeu, j'en suis sûr, va en métamorphoser plus d'un. La douceur et la légèreté de votre lapin sauteur ne vous laissera pas indifférent. Même les plus réticents succomberont aux charmes de ce jeu. Beaucoup de louanges, mais sont-elles vraiment exhaustives ? En ce qui concerne WHIZZ, elles sont méritées. Voici des explications. Votre petit lapin doit parcourir différents mondes à la recherche du temps perdu (décidément, je fais, pour un fois, dans le littéraire). Le temps vous est compté et vous devez retrouver différents objets qui vous permettront d'aboutir à cette fameuse ligne d'arrivée. «Fastoche !», Diront certains, mais une fois que vous serez aux commandes de votre lapinou, vous vous raviserez rapidement de votre première opinion. En effet, le chrono ne vous laisse guère le plaisir d'admirer les somptueux paysages dans lesquels vous évoluez. Faites donc au plus vite pour amasser le maximum de drapeaux et les différents trucs qui vous permettront d'avancer. Car le vice des programmeurs réside dans le fait que de nombreuses portes ne s'ouvrent pas seulement par la





AVIS

La société Flair nous gâte en ce moment, après un jeu de foot nullissime au possible, voici que cette charmante société nous propose de nous incarner en lapin afin de sauver le monde. Bonjour le scénario, ça commence mal, la réalisation reste correcte pour un jeu essentiellement dédie au 1200, avec des graphismes tous mignons qui utilisent le chip AGA, un scrolling différenciel de bonne facture, mais il n'y a pas de quoi fouetter Chantal Goya.

Le jeu est destiné à un public très jeune qui risque d'aimer l'ambiance cartoons mais risque fortement de la décontenancer avec une difficulté et une maniabilité qui a fait fuir mon chien (Pourtant mon chien et les lapins, c'est la grande entente.)

Ce jeu de plates-formes en 3D isométrique reste un bon jeu qui passionnera les férus du genre.

DAMIEN





simple opération du Saint Esprit. Vous devez trouver les «casse-portes» pour pouvoir continuer votre chemin. Rassurez-vous, ils ne sont jamais très loin des portes que vous devez franchir. Soulagé, n'est-ce pas ? Mais ne crions pas victoire trop tôt, car les ennemis de WHIZZ pullulent dans tous les recoins des mondes à découvrir. Certains sont vulnérables, il vous suffit de vous mettre en boule (ou plutôt de tournoyer sur vous-même) pour en venir à bout. D'autres, un peu plus récalcitrants, ne se laisseront pas avoir de la sorte (à ce moment là, sautez par dessus). Une fois ces charmants personnages détruits, ils vous délesteront de petits champignons. Attention, ils ne sont pas tous comestibles. Ne prenez que les rouges, qui par dessus le marché vous rajouteront un drapeau. Les tachetés vous enlèveront des points de vie. Et Dieu sait si le niveau de vie est important. Ceci dit, si vous êtes quelque peu maladroits au départ, les potions magiques vous aideront à retrouver une partie de votre énergie. Vous devez également mettre la main sur les fameuses clessidres qui vous rajouteront du temps (100 unités chacune). Mais hélas, celles-ci ne fleurissent pas à chaque coin de rue. Vous devez donc les trouver, mais ne vous égarez pas car le temps imparti ne pardonne pas. Si vous n'arrivez pas en fin de zone avant le décompte final vous subirez le triste sort de la désintégration. Imaginez le résultat sur votre pauvre lapin. En tant que membre actif de la S.P.A., je ne veux en aucun cas assister à la désintégration de cette pauvre bête. C'est pourquoi vous devez faire tout votre possible pour la mener à bon port et lui faire découvrir les plages des mers du sud, les paysages glacés de l'Arctique et Games-Ville.



WHIZZ OU NONZZ

Certains seront pour et d'autres contre (au moins, comme ça je ne me mouille pas). Cependant, ayons un regard objectif sur ce jeu. Certes les graphismes sont indignes d'un A1200, mais quelque part, ils sont assez trognons. Ils tirent profit des 256 couleurs (ou presque) rendant ainsi les paysages très colorés. Les musiques sont à ranger dans le tiroir «berceuse pour bébé». Mais bon, il vaut mieux ça que de la techno à plein tube. Ce qui, au départ, pourrait peut-être vous poser problèmes serait la vue verticale d'où vous gérez les mouvements de votre lapin. Cette vue se révélera par la suite plus efficace qu'un vulgaire scrolling défilant : celle-ci répondra mieux à la maniabilité de votre personnage.

Si avec tout ça, vous ne me dites pas que ce jeu mérite le détour, c'est à n'y rien comprendre. Fort heureusement, ce jeu n'est pas un pur produit de réflexion et relaxera certains du stress accumulé après une dure journée de labeur. D'ailleurs, je vais de ce pas m'en taper une petite, histoire de décompresser. Pas vous ?

STEPHANE



Enfin un jeu de plates-formes qui innove.

GOOD & BOF

Dommage que Séverine ne l'ait pas testé



AVIS

Tout droit sorti du chapeau d'un superbe magicien (beau, musclé et bien bronzé : heu pardon, je m'égare un peu !), le petit lapin devra parcourir divers mondes, pour arriver à celui qu'il préfère. Tout au long de son trajet, il devra ramasser tout plein d'objets, faire voler des fusées, et détruire des monstres (pour pouvoir engloutir des champignons). D'ailleurs, je ne savais pas que les lapins aimaient les champignons, m'enfin, passons. Comment fait-on pour détruire les monstres, et bien nous faisons : Tourniqueti-Tourniqueton, Zébulon (Heu, je veux dire : Whizz). Autre chose, ce jeu est en vue isométrique, alors un conseil, entraînez-vous à manipuler votre personnage avant de vouloir battre tous les records. Pour ma part, je déteste ce genre d'angle de vue, donc je dirais que, même si ce jeu est sympathique, je n'en ferais pas ma tasse de thé (n'est-ce pas Charles Edouard ??!!?).

ISABELLE

TEST AMIGA

UBI SOFT

COMPILATION			
7 Disks		1 Mo Mini	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1 - 4 Joueurs	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Moyen	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	65
ANIMATION	63
MUSIQUE	69
BRUITAGE	50
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	78
DUREE DE VIE	69
AMBIANCE	69
MANIABILITE	75

AMIGA CONCEPT

73%

COMBINES

- **INDIANA JONES :** au niveau du casino, buter du vigile est un moyen , aussi bidon qu'aisé, de se faire du flouze.
- Certains endroits du décors s'avèrent masos, dans **FIRST SAMOURAI** ; cognez dessus, et vous ramasserez les fruits de vos bienfaits.
- Pour **SUPERSKI**, préparez les sandwichs et installez-vous une télé dans les parages : les chargements vous laisseront le temps d'aller et de revenir.

DANS LE MEME GENRE
COMPIL FUN 3
COMPIL FUN 2

FUN Radio

LA COMPIL MICRO 4



Le principe des compils, ça m'a toujours défrisé les poils pubiens ; et c'est pas celle-ci, surtout avec le cachet de Foun Radio, qui va changer grand chose.



Comprenez, si les compils ne rassemblaient que des jeux inoubliables, il y aurait peut-être de quoi en faire 3 ou 4 dans la vie d'un ordinateur, et tout irait pour le mieux. Seulement, l'expérience prouve qu'à partir d'un bon jeu sur un patchwork de 4, on peut s'estimer veinard ; et puis, les jeux inoubliables, on les conserve, généralement. Et si on les a paumés, le souvenir qu'on en garde est souvent suffisant et toujours plus appréciable que la réalité. Le pire reste encore que le 1200 est interdit de compilations, pour cause de ludothèque insuffisante, et que celles-ci concernent invariablement cette vieille guimbarde de 500. D'accord, la bécane a été révolutionnante, mais elle est désormais d'un autre âge, et, de nos berges, sa place est plus dans un musée qu'au feu de l'action. Enfin, disséquons tout de même la chose.



Cinq jeux de 1991-1992, et un grand vainqueur, LEMMINGS. Ces rongeurs débiles n'ont rien perdu de leur charme, et les ziques de ce premier tome sont décidément les plus entraînantes. Je ne m'attarde pas sur ce barjeu ; si vous n'en connaissez rien, vous méritez de ne plus jamais toucher sourick ou joytis.



FIRST SAMOURAI vaut lui aussi quelques chargements, puisque c'est un kill'em up 2D à scrolling multidirectionnel assez tonique et «diversifiant». Terrasser démons et stremons d'un Japon futuriste, depuis la rase-campagne jusqu'aux couloirs du métro ; où vous rencontrerez enfin comme boss terminator, Balladur, le dur des durs. J'vous donne 2 tips : visez les oreilles, avec vos shurikens-pasqua, c'est son point sensible ; et méfiez-vous de son double-menton, il peut vous étouffer avec.

Vient ensuite le 3ème tome de la série des CRAZY CARS, qui n'a pas réellement évolué depuis la belle réussite du premier. Vous possédez une ronflante bagnole, vous êtes un branleur de première classe, et comble de l'histoire, vous êtes venu aux States à la demande expresse des concepteurs du jeu. Question pour tartempion : qu'est-ce que vous faîtes ? La course évidemment, et qui mieux est, vous pariez sur l'issue de ces défis. Comme si ça suffisait pas, les flics vous ont à l'oeil et votre caisse est bricolable. Bah, ça suffit toujours pas, et ce soft est réellement trop classique pour ne jamais espérer devenir un classique.



SUPERSKI 2 est là, enfin, pour donner une petite idée (mais vraiment petite) de ce qu'est le ski à tous ceux qui n'en voient qu'à la téloche, ou pour rappeler de bons moments à ceux qui n'ont pas bouffé de la neige cette année. Six épreuves : slalom ordinaire, géant et spécial, saut à ski, hot-dog (saut de bosses) et bobsleigh. C'est correct, ça tient la piste.

J'allais oublier, y'a aussi INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (le jeu d'action), mais celui-là, vaut mieux l'oublier.

FREDERIC

Lemmings
Crazy...
Super...

GOOD & BOF

Indy
...Cars 3
...Ski 2

AVIS



Ca y est, Fun radio s'y met aussi. Après les compils de dance machine, ils se lancent dans les compils de jeux Amiga. Alors ouvrons-la ! Cette dernière nous propose cinq jeux pour le prix d'un. Vous allez me dire que du vieux, mais bon c'est une compil. Remarquez qu'il y en a certaines qui sont à jeter à la poubelle. Pour celle-ci ce ne sera pas le cas. Des jeux comme LEMMINGS, SUPERSKI 2 ou même INDIANA JONES relèvent le niveau des CRAZY CARS 3 et FIRST SAMOURAI. Comme vous l'aurez deviné, Fun a parfaitement compris le but d'une compil. Les autres n'ont qu'à prendre exemple.

STEPHANE

GRANDSLAM CLASSICS



En temps de crise on nous ressort le bon vieux coup de compil' des hits des années 60. Chaque éditeur y va de son couplet avec ses tops bien à lui, alors bien évidemment y'en a qui ont un handicap dès le départ ! Les Golds de Grandslam s'appellent CHAMBERS OF SHAOLIN, HUNT FOR RED OCTOBER, THE RUNNING MAN et ENGLAND. Tout ça pour le prix d'un jeu, mais enfin quitte à choisir, je prendrai plutôt le jeu que la compil' !





CHASSE DE L'OCTOBRE ROUGE

Voici le jeu tiré du film tiré du livre. Plus exactement, vous avez une version basée sur le film (de J. Mc TIERNAN) et une autre version basée sur le bouquin (de T. CLANCY). Comme rien de tout ça ne m'avait enthousiasmé ça aurait été un miracle que le jeu s'en sorte. Avec une version arcade et une autre dans le style de SILENT SERVICE (en moins bien, je précise) ce jeu s'était déjà fait sacquer à sa sortie par la presse de l'époque (qu'est-ce qu'on se marrait en lisant MICRO NEWS !). Ce n'est donc pas maintenant, 5 ans après, les graph' nous paraissent toujours hideux, que nous allons l'aduler. La version «simul» est vraiment injouable !

ENGLAND

Comme c'est bizarre, il ressemble comme deux ovules à WORL CHAMPIONSHIP SOCCER, les tacles sont toujours aussi ridicules, avec deux étapes d'anim', la jouabilité est exécrable, vous avez l'impression de ne pouvoir faire que des passes si vous ne voulez pas vous choper le ballon. Je m'en retourne faire une petite partie de SENSIBLE WORLD OF SOCCER !!

CHAMBERS OF SHAOLIN

Certainement un de plus vieux du pack et pourtant il s'en sort pas mal, en tout cas mieux que les autres. A l'époque (1989-



1990), c'était vraiment le top des jeux de combat, des screenshots avaient été retenus dans la rubrique du même nom dans MICRONEWS (gage de qualité).
Certes, il a perdu de sa superbe mais il reste original grâce aux épreuves d'initiation que subit votre champion.

THE RUNNING MAN

Alors là, on a devant soi un des tops les plus décatis qui existent. Pourtant, ce beat'em-up à scrolling horizontal, même s'il n'en menait pas large, restait dans la moyenne du genre. Maintenant, il suffit de zieuter 2 secondes la présentation pour avoir l'impression d'avoir fait un retour en arrière d'au moins 15 ans. Fabuleux !!

FABIEN



AVIS

Comme vous avez pu vous en rendre compte, je ne suis pas un admirateur invétéré des jeux Grandslam. Alors, quand cette compil est arrivée à la rédaction, je n'ai pas été le premier à me jeter dessus. Pourquoi faire du réchauffé avec quelque chose qui au départ n'est pas forcément comestible ? Grandslam détient les clés de la réponse. Quant à moi, je préfère épargner à mon bon vieux 500 les sévices que pourraient entraîner une utilisation trop acharnée de jeux comme RUNNING MAN ou ENGLAND FOOTBALL. Pour les irrespectueux de leur machine, allez-y, c'est le meilleur moyen de la flinguer !

STEPHANE

TEST AMIGA

GRANDSLAM

COMPIL'			
6 Disks		1 Mo mini.	
NON - INSTALLABLE			
JOY / SOURIS		1 Joueur	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Lent	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	50
ANIMATION	46
MUSIQUE	55
BRUITAGE	40
PRISE EN MAIN	33
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	99

REALISME	-50
HUMOUR	99

AMIGA CONCEPT 45%

COMBINES

- GRANDSLAM CLASSICS ou comment se transformer en dinosaure du monde micro.
- Achetez-le pour épater vos copines, on vous appellera Jo la science si vous êtes capable de vous souvenir de ces chefs d'oeuvre impérissables.
- Achetez-le, ouvrez la boîte, retirez CHAMBERS OF SHAOLIN, refermez le coffret, ouvrez le vide-ordures et foutez-y cette compil' de «classics».

DANS LE MEME GENRE
COMPIL' FUN

TEST CD32

PSYGNOSIS

PLATOIDE			
1 CD		CD32	
NON -INSTALLABLE			
JOYPAD		1 Joueur	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	83
ANIMATION	85
MUSIQUE	75
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	90

ORIGINALITE	88
AMBIANCE	86

AMIGA CONCEPT 84%

COMBINES

- Les branleux seront jouasses de savoir que le mode «entraînement» dans le panel des options offre des «continus» illimités. Le dernier niveau restera cependant inaccessible dans ce mode.
- Le sort de «pousse rapide», qui fait croître instantanément certaines plantes (pour que vous puissiez vous élever), s'obtient en mélangeant plume, feuille et anneau d'argent ; le dernier ingrédient devant obligatoirement se placer au milieu de la composition. Vous plantez pas, sinon c'est l'explosion.

DANS LE MEME GENRE
LION KING
BRIAN THE LION

FLINK



La CD32 aurait pu faire une plate-forme de rêve pour les jeux de plateaux. Au lieu de ça, les éditeurs se sont contentés d'en faire le support de toutes les conversions les plus indignes. FLINK est-il un de ces rares marginaux qui se tamponnent des lois ?



A première vue, FLINK tient compte des spécificités de la console. Ziques laser, graphicos brillamment animés, joypad bien exploité, la chose se présente bien, et ça refoule pas le portage craignos d'une version A500. Non désolé, FLINK est réservé à l'AGA, et plus particulièrement à la CD32. Pourtant, ce n'est pas encore le jeu qui montrera ce que la CD32 a dans les chips ; à défaut de ça, il saura sûrement combler les attentes des plateformistes les plus voraces, et certains aventuriers le trouveront sympathique. Allez, place à l'histoire, parce que y'en a une, niaise, mais y'en a une.

Quoi de plus normal pour PSYGNOSIS.

GOOD & BOF

Un jeu de plates-formes de plus

Imagica est une île où vivent en charmante intelligence des magiciens de toutes espèces. Tout y inspire la paix : le temps au beau fixe, les tempéraments adorables, le paysage prodigieux... Toute la population d'Imagica vivait gracieusement dans la magie la plus bienfaisante, et rien ne venait ternir cette ambiance sereine et philosophique. Heureusement, Wicked Wainwright, le tordu magique de service, était là pour faire péter cette belle harmonie en 4 éclats. Il confisqua l'âme des 4 sages du pays et les incrusta dans 4 cristaux, qu'il s'empressa de paumer au 4 coins de la contrée. Ouais, 4 fois 4, ça fait chier, mais l'histoire est chiante, alors, tant qu'à faire chier... Vous intervenez sur ces entrefaits. Un petit morveux de magicien se met au défi de restaurer l'ordre et le bien-être qui régnait naguère ; ce gringalet, c'est FLINK, et sous ses traits, vous devrez rassembler les cristaux pour finalement accéder au repaire de ce méphistophélique Wainright. Après, vous lui tordez le cou, à coup de quelques sorts bien gaulés, et c'en est fini de cette terreur de sorcier.

Le soft est bien ficelé, et ne manque pas de ressort ; outre les actions classiques, FLINK peut amasser certains objets indispensables à la confection de ses sortilèges. Au départ, nada, aucun sort, aucune magie, vous devrez assommer les passants méthode Mario. Chemin faisant, vous pourrez ensuite cuisiner 7 armes paranormales, telles que la Bombe Spirite, le Démon Dussex ou la Poussière Denleuil. Et certains niveaux du jeu ne sont accessibles que sous une forme particulière ; le Monde Métaphysique, par exemple.

Sans être un don des dieux, FLINK est, par les temps qui fouettent, un des points ludiques les plus positifs de la CD32. Un défaut mineur du scrolling différentiel se manifestera aux plus perspicaces, mais rien n'affecte la jouabilité ; et si Psygnosis se retire fourbement du monde de l'Amiga, c'est avec une certaine prestance.

FREDERIC



AVIS

Voilà un jeu de plates-formes fort sympathique !! Il n'y a ma foi, rien d'innovant, mais je le trouve malgré tout attirant. Ben oui quoi, ça reste un jeu de plates-formes comme diraient certains. Les personnages sont sympathiques et la musique pas trop prenante. Vous êtes un apprenti magicien, vous vous baladez à travers différents plateaux et vous concoctez des sortilèges grâce aux potions magiques que vous récoltez sur votre chemin. Les différents plateaux sont bien réalisés. Voilà un jeu que je posséderais volontiers. Qui veut me faire un petit cadeau ???

Isabelle



AKIRA

TEST CD32

I.C.E.

UNIQUE			
1 CD		CD32	
JOYPAD		1 Joueur	
DISPONIBLE			ANG
SAUVEGARDE			NON
CHARGEMENT			BON
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32



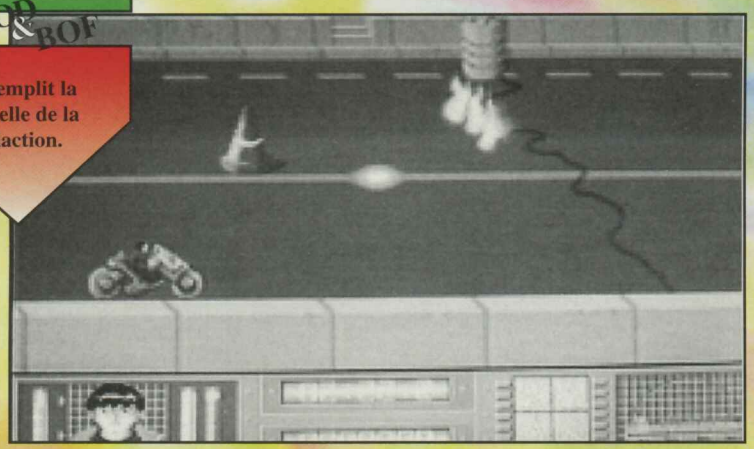
Vous avez adoré lire la BD, le DA est pour vous le film culte par définition, eh bien le jeu va... va ... Bon, oubliez tout ce que je vous ai dit parce que je vais avoir du mal à finir ma phrase. Lisez bien ce qui suit, vous allez y découvrir un des prétendants au poste du plus gros nanar du monde !!



Pouvoir rentrer plus tôt après le test.

GOOD & BOF

Ca remplit la poubelle de la rédaction.



On peut dire qu'on l'a attendu celui-là. Avec la licence que ICE avait obtenue, tous les espoirs étaient permis en particulier pour les nombreux fanas de mangas et plus généralement pour ceux qui avaient été hypnotisés par cette fabuleuse saga qu'est AKIRA. Pourtant, dans le passé, on avait eu de sacrées déceptions, on aurait dû en prendre de la graine, mais non, on s'est jeté dans la gueule de l'éditeur... Je ne sais pas combien ils ont payé les droits pour en faire un jeu mais si c'était pour nous sortir un banal jeu de différentes plates-formes mâtiné de jeu d'action, flanqué d'une réalisation à vous couper le souffle... Seules les quelques séquences tirées du DA valent un large coup d'oeil mais bon, vous trouvez la cassette dans toutes les bonnes crémeries. Et puis, au niveau programmation, c'est pas bien dur.

FRISSONS GARANTIS

A mon avis, ce produit, dérivé de l'oeuvre culte, doit très certainement être prohibé au Japon ou sinon il y aurait de quoi provoquer des émeutes. Le créateur n'a même pas dû être mis au courant de la sortie du jeu, parce qu'il aurait assez de preuves pour leur foutre un procès aux fesses. Non mais regardez ce qu'ils ont osé en faire. L'animation est, en valeur, largement aussi bonne que les graphismes (vous avez de quoi vous en faire une idée avec les quelques photos qu'on a prises), les sons sont apocalyptiques dans le sens premier du terme et l'intérêt, Ouhhh, l'intérêt... On se croirait revenu au bon vieux temps des jeux de qualité moyenne à l'époque des Amstrad ou pire, si j'osais remonter jusque là, des bonnes vieilles Mattel ou Colecovision. Et encore, on n'était pas déçu, les machines étaient à peu près exploitées, on ne peut certainement pas en dire autant de la CD32. Déjà on pouvait se poser la question, maintenant la réponse est toute trouvée !!

FABIEN



GRAPHISME	06
ANIMATION	10
MUSIQUE	49
BRUITAGE	32
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	5mn

HUMOUR	99
ORIGINALITE	99

AMIGA CONCEPT 13%

AVIS



Un AKIRA bien troussé sur CD32, ça aurait pu donner quelque chose de viable. A la place, on se retrouve avec un des jeux les plus ignobles dont on aura jamais osé afffubler une bécane 32 bits. Sept couleurs, 2 sprites de 13 pixels, une sonorité amstradienne, une véritable vitrine technologique de tout ce qu'il était possible de programmer sur un bon 8 bits. Ca peut avoir du bon la nostalgie, mais les 24 bits restant, les possesseurs de CD32 les ont carrément dans l'oignon. Si vous apercevez AKIRA, dans n'importe quel rayon, crachez dessus, pilez le, c'est un immonde affront à la BD, au DA du même nom, et à cette malheureuse console.

FREDERIC

COMBINES

_ Encore un jeu à ne pas acheter !
_ Si vous l'achetez, n'ouvrez pas la boîte !
_ Si vous ouvrez la boîte, n'insérez pas le CD !
_ Si vous insérez le CD, n'ouvrez pas les yeux !
_ Si vous ouvrez les yeux,... on va s'arrêter là, ça fait beaucoup de si !!

DANS LE MEME GENRE
CLIFFHANGER
LAST ACTION HERO

TEST AMIGA

UBI SOFT

SIMULATION			
3 Disks		1 Mo	
INSTALLABLE		2 Mo	
Clavir - Joystick		1-2 Joueurs	
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

- Pour World Soccer ne perdez pas votre temps à y jouer.
- Pour Manchester United, introduisez vos D7 dans le lecteur afin de comprendre mon désespoir.
- Pour Fighter Bomber, jouez à plusieurs : un qui tient le joystick et l'autre qui gère le clavier.
- Pour Carrier Command utilisez un C64 d'antan.
- Pour Stunt Car Racer, enfin une combine, arrêtez d'accélérer lorsque vous effectuez des sauts.

DANS LE MEME GENRE
COMPIL' FUN
COMPIL' GRANDSLAM

Collectors



nissez-vous d'une pince à linge pour accrocher la doc de FIGHTER BOMBER à proximité de votre écran.

MANCHESTER UNITED

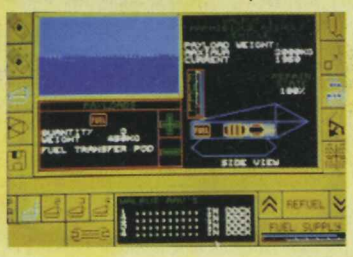
En voyant ce logiciel, Cantona n'accepterait jamais de retourner à Manchester. Un amalgame de management et de jeu, fait de MANCHESTER UNITED, une simulation de foot plus ou moins bien équilibrée. Mais ravisons notre point de vue lorsqu'il s'agit de parler de sa réalisation : nous sommes en période de crise, certes, mais un minimum de respect pour l'utilisateur est souhaité. Ce jeu remplit à peine à cette condition. Quant à ses autres paramètres, ma honte ne m'autorise pas à vous les énoncer.



Des jeux comme s'il en pleuvait. Voilà ce que vous propose Ubi Soft en guise d'apéritif. Mais hélas, parfois, ils peuvent être indigestes, et ici, ce concept n'est guère utopique. Peut-être que pour 99 frs, on ne pouvait s'attendre à mieux. Alors, balançons allègrement notre argent par les fenêtres et jetons un oeil sur l'imposture.

CARRIER COMMAND

Il n'y a pas de quoi pavoiser sur un tel jeu qui frôle, d'après moi, le ridicule. Excellent simulateur de vol à son époque, de nos jours, ses graphismes et l'animation paraissent obsolètes. Jeu très complet, CARRIER COMMAND vous propose une série de missions, plus ou moins difficiles. Les caractéristiques de votre coucou n'ont rien à envier aux simulateurs de vol de notre époque. Mais encore une fois, ce jeu a fait son temps et ce fut une erreur de le ressortir de son placard.



STUNT CAR RACER

Considéré par beaucoup, comme un des précurseurs du genre, cette course de voitures un peu particulière (en 3D hyper réaliste), quant à elle, n'a semble-t-il pas pris une ride. Les effets restent détonants et l'engouement qui, en son temps, nous avait marqué semble réapparaître tel Dave sur nos écrans télé. Cela ne nous rajeuni pas.



Le prix est très abordable.

GOOD & BOF

Sur 1200, certains jeux ont du mal à passer.

FIGHTER BOMBER

A bord de vos avions de chasse hyper équipés, vous devrez répondre de votre corps et de votre cervelle pour résoudre les différentes missions que votre QG vous ordonnera. Mais rien ne sera facile, car la multitude de commandes au clavier compliquera votre tâche. Soyez patient et mu-

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

Je croyais avoir eu mon compte avec le jeu précédent, mais c'était sans compter sur la persévérance d'Ubi Soft. Ici, mes amis, nous frôlons l'absurde. Apparemment inspiré de la borne arcade qui fleurit dans tous les troquets, ce jeu se veut concurrent des SIERRA ou des SENSIBLE. Mais messieurs, ouvrez les yeux, les miracles ça n'arrive qu'à Lourdes !

STEPHANE



AVIS

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais depuis quelques mois, tout le monde se met à compiler tout et n'importe quoi : que ce soit dans le domaine de la musique, tous les chanteurs font leur méga compilations des extra titres de leur carrière, ou dans celui des jeux-vidéo. A croire qu'en cette période pré-électorale personne ne veut se mouiller en pondant des nouveautés : chacun préfère faire du neuf avec du vieux. En ce qui concerne cette compil', seul STUNT CAR RACER vaut vraiment la peine de s'y attarder, et pas qu'un peu.

IMRE

TEST AMIGA

INTELIGENT Strategy Games



Les tortionnaires neuronaux vont être gâtés : dix jeux de stratégie rien que pour eux. De tous les continents, ils débarquent en chantant, qu'ils soient blancs ou noirs, ces pions sont remplis d'espoir (dur, dur pour la rime). A vous de les mener vers la victoire. Vous ferez travailler plusieurs parties de votre cerveau avant de débloquer une quelconque situation proposée par l'ordinateur (le bougre, il est quasiment imprenable sur cinq ou six jeux). Ces jeux, parlons-en. Cela va des typiques jeux de réflexion «made in China» au triomphe de MB, le fameux puissance 4.



Pouvoir rentrer plus tôt après le test.

GOOD & BOF

Ca remplit la poubelle de la rédaction.



Vous allez manger les pissenlits par la racine, tellement ils vous poseront des problèmes. Mais qui sont-ils ? Tout d'abord, venant des pays orientaux, le jeu de Go : votre objectif est d'encercler votre partenaire avec des billes en les plaçant aux intersections de chaque case. Autant vous dire que si vous ne savez pas y jouer, c'est une course perdue d'avance. Il vaut mieux courir très vite à la fnac et vous acheter un manuel du Go (allez go, Johnny go, go, go...). Si vous ne savez donc pas jouer au Go, laissez de côté les jeux qui vont suivre : le Gomoku et le Renju qui sont des dérivés du Go mais en un peu moins complexes pour le premier, et pour le second, il s'agit de sa version nippone. Pour les passionnés, ceux-ci y trouveront leur compte, même si parfois les temps de réaction de l'ordinateur sont un peu longs. Au niveau graphisme, il n'y a pas trop de choses à redire, si ce n'est que le quadrillage est parfaitement rectiligne et que les programmeurs ont certainement utilisé une règle pour dresser les tables. Toujours dans le domaine des chinoiseries, goûtez aux joies de l'échiquier chinois. Mais encore une fois, bon courage pour ressentir un quelconque plaisir. Les autres jeux sont à classer dans les classiques (paradoxal, non ?). Le jeu d'échec est un pur chef-d'oeuvre, avec la possibilité de voir votre échiquier en 3D. Cela vous donne un effet du tonnerre, et les règles sont enfin connues de tous les joueurs occidentaux. Le Backdammon, les Dames, l'Othello, le Bridge et le jeu Puissance 4. Autant de casse-têtes qui vous feront certainement louper quelques films passionnants à la télé. Mais bon, la réflexion n'attend pas.

STEPHANE



AVIS

A vrai dire, à voir le titre, je m'attendais plutôt à une compil' contenant des titres comme BATTLE ISLE, enfin dans ce genre là, plutôt qu'à des jeux de dames ou d'échecs. Après avoir fait une croix sur ce qui s'annonçait excellent, j'ai quand même décidé de me risquer dans la réflexion ludique. On ne peut pas dire que j'ai été déçu du voyage, pour avoir de la réflexion j'en ai eu et à toutes les sauces (chinoises...), mais si vous comptiez sur une interface plutôt agréable, là je suis désolé de vous l'apprendre, mais c'est râpé !!

FABIEN

STRATEGIE			
4 Disks		1 Mo mini.	
INSTALLABLE			
SOURIS		1-4 Joueurs	
DISPONIBLE		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		BON	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	55
ANIMATION	--
MUSIQUE	--
BRUITAGE	02
PRISE EN MAIN	70
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	82

CONVIVIALITE	71
SENSATION	67

AMIGA CONCEPT **68%**

COMBINES

- Pour les jeux chinois ne me demandez rien. Je ne m'y connaît guère. Pour plus de renseignements, allez voir à la Fnac au rayon loisirs.
- Toutefois, pour les débutants qui veulent vraiment se mettre au Go, commencez par le Gomoku, plus simple et moins long.
- Pour les dames, sacrifiez parfois un pion pour en manger plusieurs (ça, c'est la stratégie d'Imré, pauvre garçon).
- Utilisez de l'Aspro 500 pour les maux de tête.

DANS LE MEME GENRE
INTELIGENT GAMES Vol. 1 & 2

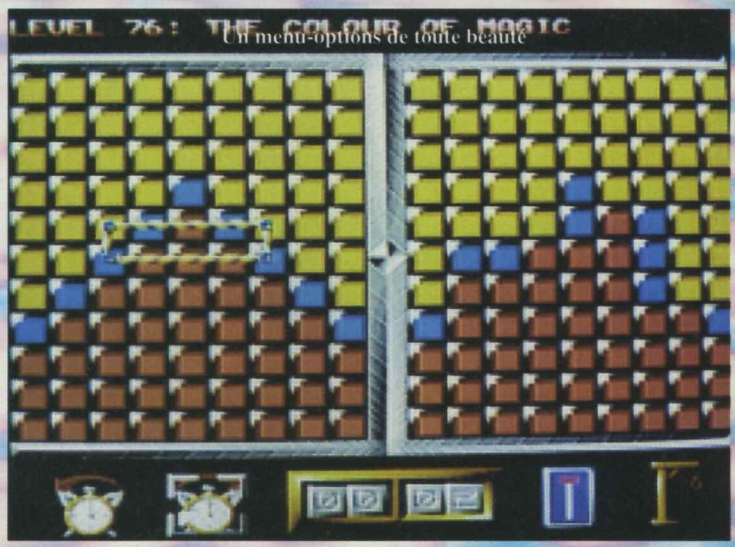
TEST AGA

CLOCKWISER



Vous êtes blasé de TETRIS, vous avez fait le tour de LEMMINGS, vous trouvez que les jeux d'arcade se ressemblent tous, et ni UFO, ni THEME PARK n'ont résisté bien longtemps à votre esprit implacable. Ne balancez pas votre Amiga, CLOCKWISER est là, et ça va déméninger.

Le bouclage approchant (en fait, 2 ou 3h avant), une alternative s'offrait à moi : tester AKIRA ou CLOCKWISER. Une page pour débiner la daube mensuelle, ça m'aurait alléché en temps usuel, mais la maladie me rongeant, je ne m'en sentait pas la force. Fabien se précipita donc sur l'occas' et j'écopa bon gré, mal gré du second. Je n'avais jamais vu la chose, et les seuls renseignements que j'en avais s'arrêtaient aux explications vaseuses et dyslexiques de Fabien. «Alors, tu vois, tu réfléchis... Euh, tu fais pareil que l'aut'côté, et quand ça-y-est, t'as gagné». Probablement, j'aurais pu m'en tenir à cette description très pro, mais une intuition perçante me poussa à essayer l'affaire en personne. Mal m'en prit, car CLOCKWISER est un virus ludique de la même veine que TETRIS, casse-tête informatique par excellence. A mon humble sens, CLOCKWISER va même plus loin, puisqu'il sait rester aussi simple et basique que cette référence, tout en proposant une jugeote plus fun et moins basée sur le stress. La réflexion de TETRIS est plus agressive, c'est plus une question de réflexe acquis qu'un boulot de cogitation. Mais faut p't'être que j'vous fasse un topo de CLOCKWISER, pour vous faire une idée, p't'être.

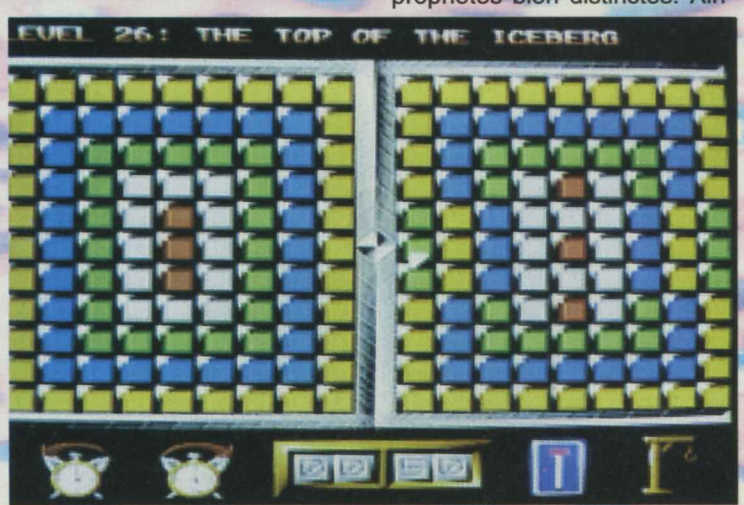


Un menu-options de toute beauté

L'écran de jeu est scindé en deux, et le puzzle consistera à reproduire la partie de droite, dans celle de gauche. Pour ce faire, vous devrez agir, dans celle-ci, sur les éléments présents afin d'obtenir le même arrangement qu'il vous est montré à droite. Une seule action est possible : entourer d'un rectangle les pièces que vous voulez trimbaler, afin de les faire coulisser le long de ce rectangle, dans le sens voulu. Une seule action, mais 8 pièces aux propriétés bien distinctes. Ainsi, les premières manips ne vous demanderont de jongler qu'avec des blocs destructibles qui répondent ordinairement à la gravité, mais viendront rapidement pimenter le creuse-tête des éléments plus complexes tels que bombes, diamants reproductibles, blocs «dégravitationnels», ou télé-transporteurs. Sur CD32, ça zique en Direct-to-Disc, et de fort belle façon. Les graphismes sont à la mesure du jeu, c'est à dire purement sans bavure. Si les 100 niveaux ne vous suffisent pas, un éditeur de puzzle est inclus. Enfin, les demo-mateurs remarqueront que CLOCKWISER est un produit Team Hoïl ; un des premiers groupes à avoir oeuvré sur A1200.

FREDERIC





RASPUTIN

REFLEXION	
2 Disks / 1 CD	2 Mo
INSTALLABLE	1 Mo
Sourisr - Joystick	1 Joueur
AVRIL	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	80
ANIMATION	70
MUSIQUE	85
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	95
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	90

ORIGINALITE	95
SENSATION	90

AMIGA CONCEPT 90%

COMBINES

Pas de précipitation, la course contre le chrono ne démarre qu'une fois le premier mouvement opéré. Prenez bien vos marques, et ne lancez le chrono qu'après vous être bien incrusté dans la caboche la tactique à suivre.
Ne vous grillez pas les neurones inutilement ; un puzzle qui vous laisse 5 secondes pour lui régler son compte, est un puzzle qui doit s'exécuter en deux temps trois mouvements.

DANS LE MEME GENRE
LEMMINGS
TETRIS

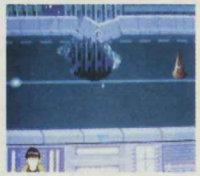
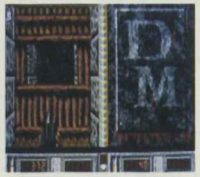
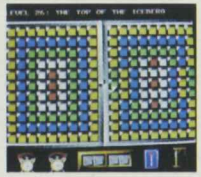
AVIS



Y'a pas à dire mais RASPUTIN nous a bien étonné avec ce jeu d'un concept bien original. Excusez ma franchise mais l'éditeur n'a pourtant pas l'habitude de réaliser des merveilles, le passé nous a permis de le vérifier. Des graphismes déroutants à première vue vous démontreront que la beauté extérieure n'est pas une condition siné qua none pour l'intérêt final d'un logiciel. Ici, le principe même du jeu suffit pour en faire un jeu de réflexion hors paire... Mais pour en apprécier les qualités, il faut avant tout apprécier ce type de jeux aux shoot'Em up, n'est-ce pas Didier ?

IMRE

COTE DE POPULARITE

JEUX TESTEURS	KING PIN	A.T.R	WHIZZ	AKIRA	DEATH MASK	CLOCKWISER	DAWN PATROL	STRATEGY GAMES
								
 DAMIEN	7 J'préfère les jeux de queues.	8 C'est bien	6 C'est bien pour les p'tites filles	3 C'est gentil, mais non...	3 Ignoble.	5 J'préfère TETRIS	6 On attend TFX.	4 Même mon chien n'aime pas
 STEPHANE	8 Bon jeu de boules.	P.30	P.44	4 Nippone daube.	P.40	5 J'connais pas !	6 Les chevaliers du ciel.	P.51
 IMRE	8 C'est cool, l'ambiance !	10 Gigantesque, délirant...	7 Enfantin mais mignon	3 Les mangas, je déteste.	6 De l'anti DOOM, c'est Hired guns en moins bien	7 Sympa !	5 Attention à la chute	4 J'préfère la qualité à la quantité.
 FABIEN	P.38	9 Je ne mettrais pas 10 par principe	5 La maniabilité est vraiment pourave.	P.49	3 N'est pas DOOM qui veut !	P.52	6 Bien loin de WINGS	4 Stratégie à deux balles
 GHILAIN	8 Que la boule soit avec vous.	9 Atypiquement réussi.	3 Ca c'est pas whizzz...	0 Pour les amateurs de frissons.	2 Le jeu de la mort.	5 Prise de tête pour pas grand chose	P.36	2 Au pil au riz.
 DIDIER	8 Sympatoche	9 Pfou !	7 J'vais le refiler à ma p'tite soeur.	3 Allez plutôt voir le film.	7 Ca part d'un bon sentiment	4 J'préfère le foot	6 Comment on fait pour décoller?	4 De quoi s'occuper.
	MOY = 7,8	MOY = 9,0	MOY = 5,4	MOY = 2,6	MOY = 4,2	MOY = 5,2	MOY = 5,8	MOY = 3,6

GUIDE JEU :

Ce mois-ci, il y en aura pour tous les goûts : les justiciers, les beaux parleurs et les mordus de sports extrêmes. Nous avons décortiqué pour vous toutes les phases de bonus des différentes tables de PINBALL ILLUSION. Cela ne fut pas chose facile, mais nous ne reculons devant rien. Avec ça, vous vous éclaterez comme des tarés. Le mot de la fin étant.... HAVE A GOOD PLAY (j'en vois encore qui ne suivent pas) !

STEPHANE



Vous vous sentez l'âme d'un homme de loi, alors cette table vous conviendra. Cinq rampes feront votre bonheur, mais vous devez apprendre à les maîtriser. La première des méthodes est d'obtenir le «skill shot» : pour cela lancez votre bille dans la rampe de droite au moment où celle-ci arrive en jeu. Vous récupérez 5 Millions et vous allumerez le «start mode». C'est ce qui vous permettra de lancer les différentes missions que nous allons voir immédiatement. Que justice soit faîte.









Cette table est destinée aux beaux parleurs et aux dragueurs en tout genre. Plusieurs bonus «DUDE» se cachent dans cette table : à vous de les retrouver. Chaque accessoire vaut 10 Millions et cela va du tee-shirt aux lunettes de soleil. Alors soyez le plus beau et récupérez-les tous. Pour activer les séquences de bonus vous devez passez sur la rampe du casino et laissez tomber la bille dans la banque (juste derrière le juke box). Si vous souhaitez également faire un tour au casino, vous pouvez le faire en vous aidant de votre fourchette droite. Vous y récolterez des bonus, des millions et des extra-ball. Alors, bonne drague !

COURSE DE VOITURE

Pour activer ce mode, envoyez votre bille sur la rampe gauche puis sur celle de droite assez rapidement. Puis, passez dans la rampe «RACE» pour ramasser les points du jackpot qui augmente au fur et à mesure. Mais attention au précipice.

GROS MUSCLES

Vous disposez de 60 secondes pour développer vos muscles grâce aux champignons buzzer. Ensuite capturez votre bille dans la trappe «lock» puis allez sur les rampes jackpot pour récupérer les fruits de vos efforts.

SURFEUR

Vous disposez de 60 secondes pour démontrer vos talents de surfeur en faisant passer votre bille sur la rampe de droite. Au bout de cette minute de folie, capturez deux billes dans la trappe «lock» puis rendez-vous sur les rampes super jackpot.

LA CHASSE A LA POULE

Envoyez votre bille quatre fois de suite dans le «lock» supérieur. Le tout, en moins de 5 secondes pour chacune des billes. Enfin, vous pourrez parler à la super poule et ramasser par dessus le marché un jackpot d'un milliard. Le pied, non ?

LE BAR BURGER

60 secondes pour nous démontrer votre appétit de loup en envoyant votre bille sur les trois rampes. Pour déclencher les jackpots, capturez trois billes. Puis récoltez les 5 burger-jackpots avant d'activer le super cholestérol-jackpot.

LE CASINO

Rentrez au casino et en 60 secondes essayez d'amasser le plus d'argent possible grâce aux différentes cibles de la table. Au bout du temps imparti, capturez quatre billes et allez chercher les jackpots sur les rampes clignotantes.

BRIGADE DES STUPS

Stoppez les six dealers pour arrêter Johnny Crack. Augmentez la valeur de chaque dealer (5 Millions au départ) avec les cibles (+1M). Rejoignez le super-jackpot dans la rampe de la prison.

EVASION DE PRISON

Vous devez récupérer 25 prisonniers grâce aux champignons buzzer et aux cibles latérales. Une fois vos 25 larbins capturés, emmenez-les en prison afin de toucher le gros lot.

POURSUITE HOVERCRAFT

Allez sur la rampe de gauche et passez huit fois de suite dessus : à chaque passage, vous récolterez 15-20-25-30-35-40-45-50 Millions. Ce n'est qu'ensuite que vous activerez le super jackpot.

TIREUR D'ELITE

Passez sur cinq rampes et vous obtiendrez 5 Millions à chaque passage. Récupérez le jackpot en allant dans la rampe de la prison.

INCENDIE CRIMINEL

Allez sur les trois rampes clignotantes. Vous obtiendrez 50 Millions par rampe. Une fois l'incendie éteint, éteignez la super cagnotte de 100 Millions en prison.

EMEUTE

Il s'agit d'un mode multi-billes (3 au total), avec des passages obligatoires dans chaque rampe. Le tout, sans limite de temps. Pour chaque émeute contrôlée (passage dans une rampe) : 10 Millions. Ensuite, passez en prison pour prendre votre salaire (100 Millions).

POSEUR DE BOMBES

Un jackpot s'égrène de 50 à 5 Millions. Allez sur les rampes clignotantes pour récupérer le jackpot au moment où vous passez dessus. Récupérez celui de 100 Millions en allant en prison.

FUSILLADE

Il s'agit d'un bonus sur écran de contrôle. Vous devez, grâce à vos fourchettes, placer le viseur sur les bad guys. vous devez en tuer 30 avant de goûter aux joies de la récompense : 80 Millions en nature.

ECRAN FINAL

Après avoir complété avec brio vos huit missions en une partie, vous devez accomplir des prouesses avec votre bille. Vous en serez récompensé d'un jackpot d'un milliard. Faîtes attention au temps, car vos jours sont comptés.



Pas moins de six rampes pour l'éclate totale. A chaque passage sur une rampe clignotante vous récupérez le bonus COMBO (minimum 1 Million). En allumant E-X-T-R-E-M-E, vous découvrirez l'un des cinq sports cachés (skate-board, half-pipe...). Pour allumer le «start mode» se trouvant sur le tunnel de gauche , vous devez envoyer votre bille dans la trappe sous l'aile de l'avion. Ainsi vous activerez l'un des sept sports que nous allons voir maintenant. Coeur fragile, s'abstenir !

L'IRON MAN

Il s'agit d'un mode multi-billes. Pour chaque épreuve, envoyez une de vos trois billes dans les rampes clignotantes pour geler le jackpot. Effectuez la même opération pour les deux sports restants. Allez chercher l'IRON MAN JACKPOT qui se situe aux alentours de 200 Millions.

LE HORS-PISTE

Pour opérer des figures diverses et variées, envoyez votre bille sur les cinq rampes et le tunnel. Chacune d'entre elles rapporte entre 15 et 50 Millions. Vous obtiendrez ainsi le fameux jackpot de la poudreuse.

LE PARACHUTE

Vous avez 30 secondes pour effectuer des acrobaties grâce à la rampe de droite. Ouvrez votre parachute sur la rampe de gauche. Vous recommencerez la même opération mais avec un chrono plus court. Si vous ouvrez votre parachute à la dernière seconde vous obtiendrez le bonus de 50 Millions.

LE BUNGEE

Envoyez vos billes (mode multi-billes) dans chacune des rampes afin de sauter de différents endroits. Une fois tous les sauts réalisés, vous activerez le super-jackpot BUNGEE et vous gagnerez 100 Millions.

ALPINISME

Passez votre bille dans toutes les rampes clignotantes pour vous élever de 1000 m. Une fois arrivé à 8000 m, vous pourrez tenter de récupérer le jackpot de la chèvre qui s'élève à 100 Millions. Mais attention à ses cornes.

LE PLONGEON

Augmentez la hauteur de votre saut grâce aux champignons buzzer. Pour sauter, passez sur la rampe de droite, vous obtiendrez le bonus du sauteur. Plus vous sautez de haut, plus ce bonus sera élevé.

L'ECRAN FINAL

Une fois les six sports extrêmes accomplis, vous obtiendrez le maxi-sport. Les six rampes clignoteront et vous offriront un des jackpots correspondant à l'un des totaux obtenus dans vos six sports précédemment cités. Passez dans celles-ci afin d'incrémenter vos points vers des sommets extrêmes.

Trucs & Astuces

Encore un mois de passé rapidement pour tout le monde et en particulier pour ceux qui sont toujours bloqués depuis des lustres dans leurs jeux achetés il y a déjà 3 ans. Du coup, on a pensé à tous les aventuriers poussiéreux qui s'acharnent encore sur les vieilles reliques de la seconde G.M. C'est pas pour autant qu'on a oublié les guerriers modernes... Les abbés Pierre et B. KOUCHNER du mois s'appelle Pierre PSIKUS (54) et Willy ESTACHI (64 - envoies nous ton adresse complète) pour leur générosité nous leur offrons un abonnement. Ils devront se le disputer chaque mois (ah, non. On me fait savoir que c'est un abonnement par personne. Dommage c'est moins marrant) !

LES VOYAGEURS DU TEMPS

L'échafaudage :

Prendre le seau ; examiner échafaudage ; actionner bouton rouge ; actionner fenêtre à droite

La pièce :

Prendre sac en plastique sur la poubelle ; actionner le tapis ; prendre la clé ; dans la salle de bain utiliser le seau sur l'évier ; actionner le placard ; prendre insecticide ; actionner la chasse d'eau ; prendre le petit drapeau ; placer le seau sur la porte du fond ; actionner porte de droite.

Le bureau :

Ouvrir second placard ; examiner machine ; actionner tiroir ; prendre le papier ; examiner la carte ; utiliser drapeau sur le petit trou.

Le passage :

Rapidement examiner le pavé numérique et appuyer sur 4, 0, 3, 1, 5. (examiner à chaque fois pour actionner un bouton).

La salle des machines :

Utiliser papier dans l'ouverture ; appuyer bouton vert puis bouton rouge ; prendre papier ; aller vite dans le rond blanc.

Les marécages :

Attention où vous marchez ; aller tout droit puis vers le haut et enfin toujours tout droit ; utiliser insecticide sur moustiques ; aller tout droit, vous verrez quelque chose briller ; examiner l'éclat ; aller à gauche.

_ Près du lac :

Aller au petit arbre ; examiner le bas de l'arbre ; utiliser corde sur branche ; prendre tunique et pantalon ; à gauche marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche (le passage est caché par le château) ; aller à l'arbre ; actionner l'arbre ; prendre les pièces ; aller à l'auberge ; utiliser les pièces sur le tavernier ; dehors aller voir le garde ; utiliser le pendentif sur lui ; après la discussion aller au lac ; utiliser le sac sur l'eau puis rapidement aller à gauche, aller en bas et près du loup utiliser sur lui le sac ; au château prendre la lance ; dans la clairière utliser la lance sur la soutane ; prendre la soutane ; au monastère actionner la porte.
(à suivre...)

JUNGLE STRIKE

Voici les codes de JUNGLE STRIKE sur AMIGA 1200 :

_ SUB HUNT - RVTSCZFK7SV
_ TRAINING GROUND - 9VW6J3RVLM4
_ NIGHT STRIKE - XNG3TSMGDBM
_ PULOSO CITY - VHJ9SDKB7S6
_ SNOW FORTRESS - W7HDXMGZBW3
_ RIVER RAID - TNPB7NS6MZY
_ MOUNTAINS - 746DVSHPGDX
_ RETURN HOME - NSMKB4MHPF3
_ ECRAN FINAL - L6CDWPZJFBS

Blackor

DAL'X

2. BOMB'X
3. SEASEX
4. ANDFUN
5. STRIPX
6. DALLIX
7. ENCORE
8. EROTIQ
9. CHAUDE
10. DETENT
11. FICHTR
12. PINCFS
13. PRESQE
14. REUSSI
15. WINNER



A TRAIN

Pendant le jeu tapez CHEATERCHEATERWIMP (attention clavier qwerty) pour faire fructifier votre patrimoine sans se fatiguer.
Arthur M. (92)

THEME PARK

Pour avoir plus d'1 million de brouzoufs, construisez un premier parc et faites le prospérer pendant quelques années jusqu'à ce que sa vente aux enchères commence à 400000 brouzoufs et vendez-le mais attendez jusqu'à la dernière seconde avant de cliquer sur vente. Il faut qu'on vous donne 1 million ensuite reprenez l'Angleterre comme pays pour reconstruire votre parc.



ALLADIN

Pour faire le plein de vie au niveau du tapis volant, prenez les deux premières vies puis perdez. Recommencez cela jusqu'à avoir 9 vies, vous pouvez alors continuer vot' p'tit bout de chemin.



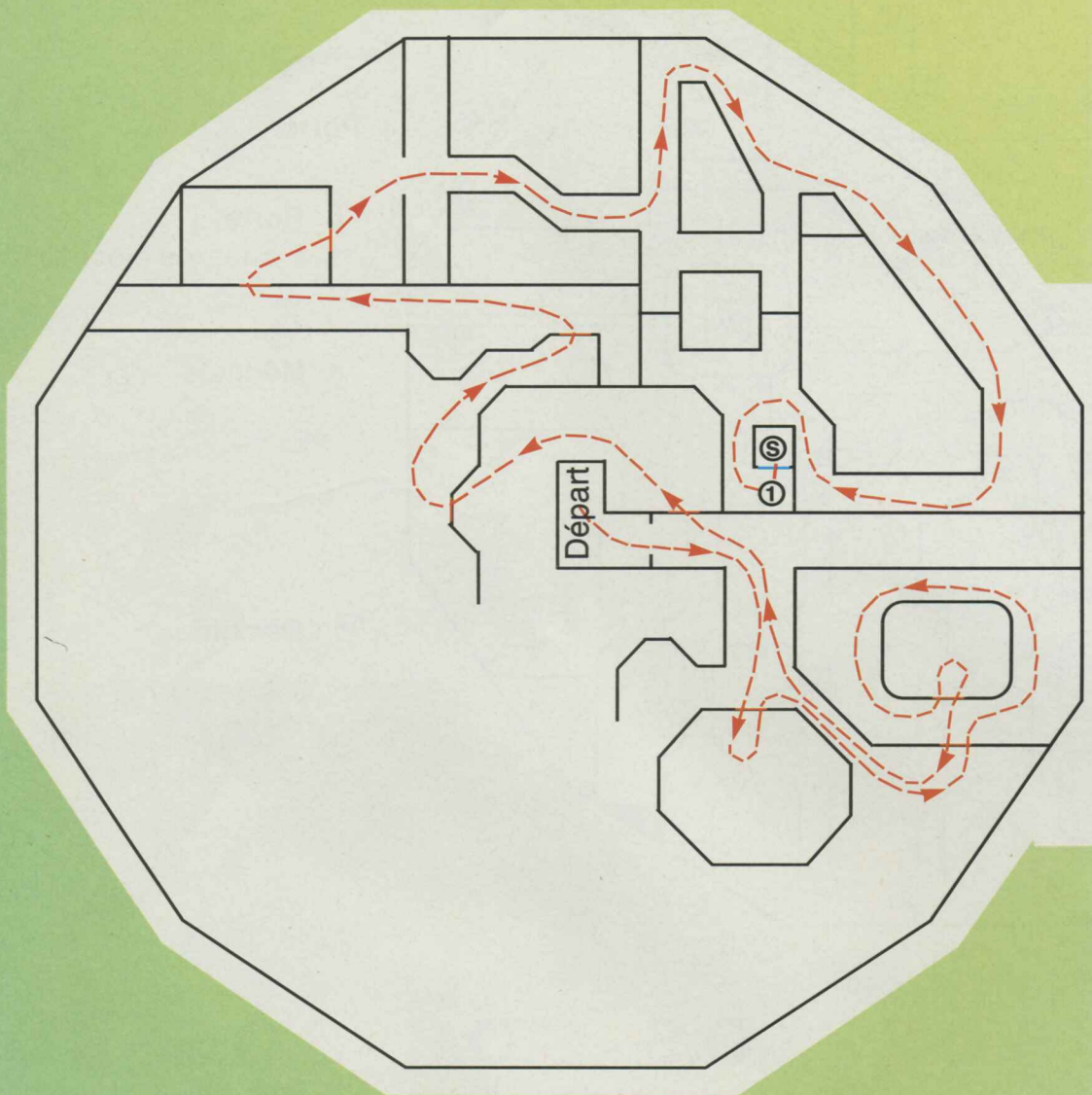
ROAD RASH

Al'écran des codes tapez «21132011H7» et «VOBKE27QAG»

Arthur M. (92)

ALIEN BREED - TOWER ASSAULT (suite)

MAIN TOWER LEVEL 3



① Porte qui ne peut être ouverte qu'avec le pass rouge. Le temps est compté dès le début (Mon record a été d'ariver à la sortie avec 21 secondes d'avance en connaissant le chemin !).

Ⓢ Sortie

— — Chemin à suivre.

MAIN TOWER LEVEL 4

Il faut, pour être tranquille, exploser tous les aliens (ils ne reviennent plus !). Ce niveau est très facile et si tout se passe bien (à partir des codes) vous exploserez le monstre avec au moins 5 vies. A partir de ce tableau il n'y a plus ni codes à récupérer ni compte à rebours.

MAIN TOWER LEVEL 5

Dès que vous apparaissez, explosez les aliens et allez sur la gauche : il faut ouvrir la porte et speeder vers le bas pour récupérer le pass rouge. Ceci vous fait remonter jusqu'au point de départ. Descendez jusqu'à ce que vous franchissiez une porte. Allez sur la gauche en longeant le mur, puis faîtes de même en descendant puis après sur la droite. Prenez la première en bas. La porte nécessite le pass rouge, passez et prenez à gauche : il ne vous reste plus qu'à exploser les cocons qui se trouvent dans cette grande salle. La sortie est en haut à gauche de cette même salle.

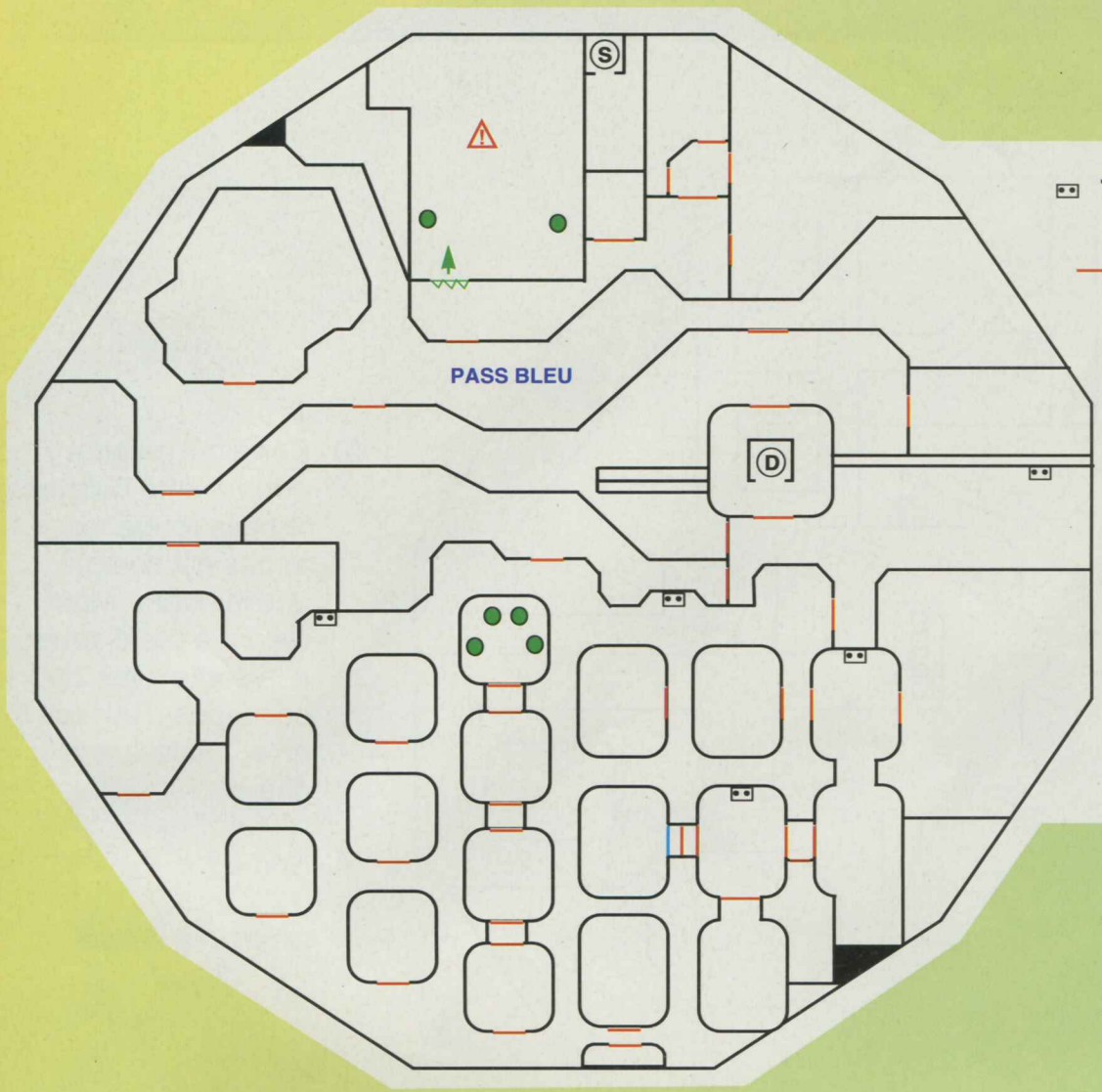
MAIN TOWER LEVEL 6 :

Une carte est inutile car le complex est loin de l'être (complexe). Butez tous les aliens pour être tranquille puis récupérez le pass bleu qui donne, lui, accès au pass rouge, qui donne, lui, accès au pass vert, qui donne, lui, accès au gros alien (ouf !). Normalement vous devez avoir 14 vies si vous êtes un pro.

MAIN TOWER LEVEL 7 :

Butez tous les aliens pour être tranquille et rendez une visite de courtoisie à sa Majesté la Reine. Ce dernier boss est plutôt coriace car il est rapide mais sa tactique est rapidement identifiable. Après ça, la cerise sur le gâteau : la séquence de fin !!

MAIN TOWER LEVEL 4



Terminaux Intex

Porte

Porte à champs électrique

Médikits

GROS ALIEN

D Decklift

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

Au moins on voit que la solidarité dans le monde AMIGA ce n'est pas un mythe ! Pour en recevoir des réponses j'en reçois ! Tous les jours j'ai mon petit stock de SOS qui m'attend sur mon bureau lorsque je daigne pointer mon nez vers 10 H 30. Et puis à chaque fois que j'ouvre une enveloppe je fais une prière pour avoir une question, une petite, toute petite même. Bientôt je vais devoir passer au sacrifice pour obtenir du Dieu AMIGA qu'un de ses diciples soit complètement bloqué ! Vous allez pas me dire que vous êtes tous des dieux du Joy ? Lorsque vous m'envoyez des réponses profitez-en pour avouer vos faiblesses parce que là on aurait de quoi l'agrandir cette rubrique !

Je suis bloqué au début du deuxième niveau du jeu FLASHBACK (code LOUP). Que faire ? Je peux juste descendre au sous-sol avec l'ascenseur, c'est tout ; il m'est impossible d'atteindre les plateformes supérieures ?
Cyril B. - réf 14001

Dans HEIMDALL II (SOS de Jean-Pierre, réf 13001), Si tu n'arrives pas à monter sur la tortue et qu'au départ tu as choisi la langue «français», c'est que ta version est buggée. La preuve c'est qu'en recommençant tout depuis le début avec la langue «anglais» il n'y a pas de problème. Et contrairement à ce que certains voudraient faire croire, qu'il suffit de sauvegarder puis de charger la sauvergarde en «anglais», c'est faux cela ne marche pas. Il faut recommencer le jeu. L'inconvénient c'est qu'à partir de là tout est en anglais.
Pour Steph - réf 12004, (INDY III) il te faut du sable que tu trouveras dans les yeux de Raymond Barre, qui lui hiberne à l'Assemblée, STOP... je déconne terrien. BIIIP BIIIP BRZZZ BRRZZZZ ! Connection version originale établie : il suffit d'avancer, soit un pas à la fois, soit en courant, soit en marche simple, c'est tout bon (euh ! pardon) tout con tout simple et tu marches dans le vide.
BLACKOR (ndlr : Mais ouiii, Jean-Marc, il va s'en sortir le petit de sa folie !)

En réponse à un «amigamaniac» qui demandait la soluce de la 2ème partie de MONKEY ISLAND voilà comment tu dois faire : prend les céréales dans la cuisine et ouvre la. Il y a dedans un paquet cadeau qu'il faut regarder pour découvrir que c'est une clé. Elle ouvre l'armoire du capitaine. Dedans il y a des bâtons de canelle et une recette de cuisine. bâtons de canelle - encre - vin - poudre à canon - drapeau pirate - pastille de menthe - céréales - polet en caoutchouc. Après l'explosion, tu dois faire marcher le canon et monter dedans (avec la petite marmite).
Anonyme

Dans EYE OF BEHOLDER II j'suis coincé devant une porte où il y a un message qui me dit que je devrais laisser bon nombre d'objets derrière moi. Que faire ? Il y a aussi 9 dalles rondes que l'on peut enfoncer dans cette pièce.
David (maquettiste d'A.C.) - réf 14002

Qui me dira comment savoir le nom des 2 diables dans SIMON THE SORCERER (bien expliqué) car j'ai lu la soluce et je reste quand même bloqué...
David (pas le même) - réf 14003

Pour Lucky dans BRIAN THE LION, il faut sauter sur la tronche du gorille en rebondissant sur ses petits (tu iras plus haut !).
Fabien C.

Dans WHALE'S VOYAGE CD 32 comment fait-on pour augmenter le niveau de pouvoir des personnages ?
Cedric (écriture de chiotte) - réf 14004

Je suis bloqué au niveau 19 du jeu CANNON FODDER. Pourriez-vous m'aider ? En fait je voudrais savoir comment passer ce putain de bordel de niveau !
Ludovic D. - réf 14005

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

LES PRIVILÈGES DE L'ABONNEMENT...



L'INDISPENSABLE

(FORMULE 1)

270 frs

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



+



+



LE COMPLEMENTAIRE

(FORMULE 1 bis)

Vous ! Oui, vous, lecteur déjà abonné à AC, ne vous inquiétez pas : on a pensé à vous en vous permettant de rattraper le retard et de bénéficier des avantages de la formule 1. Au bout du compte, ça ne vous coûtera que 15 frs par numéro restant à l'actif de votre abonnement, et ce pour recevoir, chaque mois, les deux disquettes supplémentaires (d'utilitaires et de démos de groupes). Ex : pour 8 numéros, c'est 120 frs (vérifiez la durée d'abonnement qu'il vous reste auprès d'Isa, au 30 86 50 91).

L'INDEMODABLE

(FORMULE 2)

300 frs

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

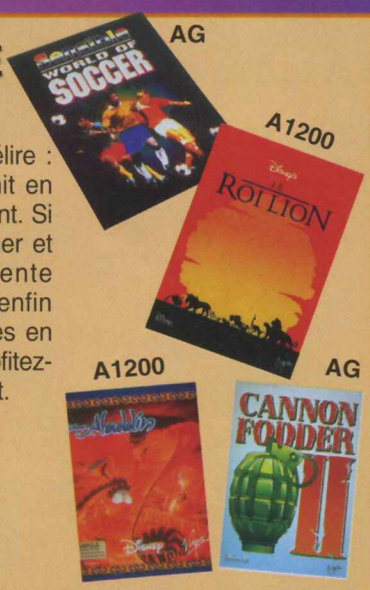
LE BRANCHE

(FORMULE 3)

499 frs

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°



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 commerciale 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



D7 : OVERLORD & KINGPIN

LA DES BON

OPERATION DESTOCKAGE

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





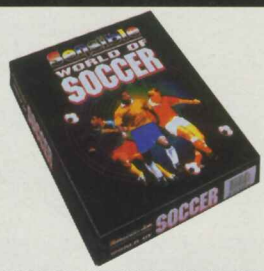
99 Frs



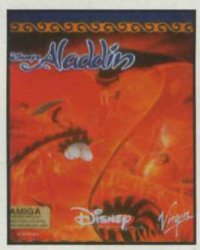


Appelez le 30 86 50 99 avant de commander pour connaître les stocks.

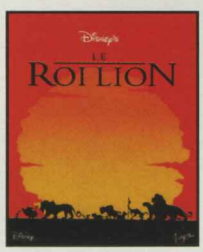




SENSIBLE WORLD OF SOCCER
239 Frs



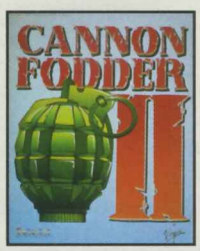
ALADDIN A1200
219 Frs



ROI LION A1200
219 Frs



OVERLORD
219 Frs



CANNON FODDER 2
219 Frs

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

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

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

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

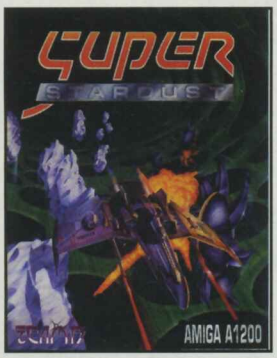
(Comptez de 3 à 5 jours de délai si le produit est disponible)

PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (30 Frs pour 1 jeu, 50 Frs à partir de deux.)				
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)			TOTAL	

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

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

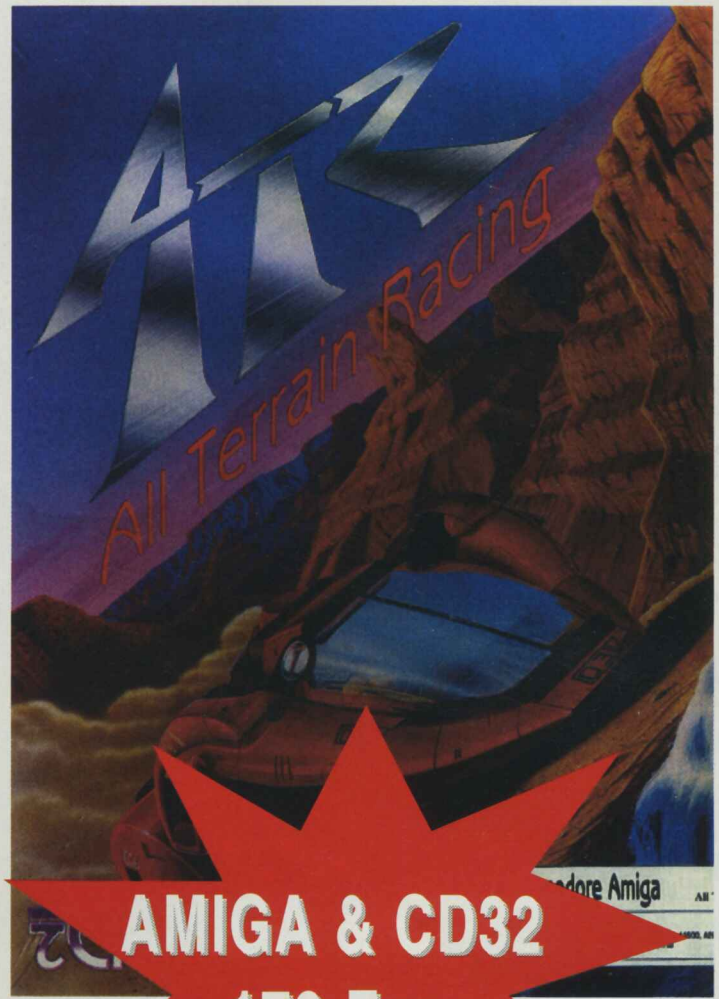
VITRINE
NES AFFAIRES



1200 & CD32
189 F & 199F



1200 & CD32
139 F & 189F



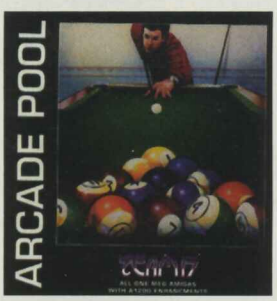
AMIGA & CD32
179 Frs



SPEED KING
130 Frs



NAVIGATOR
130 Frs



AMIGA & CD32
79 F & 109F



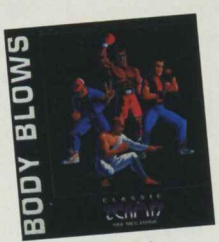
AMIGA
79F



AMIGA
89F



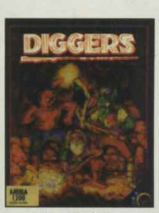
AMIGA
189F



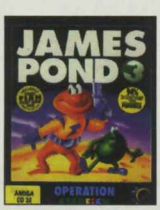
AMIGA
89F



AMIGA
69F



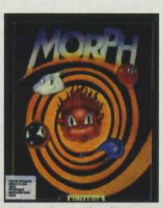
A1200
120 FRS



1200 & CD32
145 F & 155 F



AMIGA
199 FRS



Amiga & CD32
140F & 135F



Amiga & CD32
189 FRS



CD 32
129 FRS



Amiga & CD32
120 F & 115 F

DEMO - NIAC



IL EXISTE UN MONDE OU VOUS POUVEZ ENCORE REVER SANS ETRE DERANGE. CET UNIVERS LAISSE LIBRE COURT A NOTRE IMAGINATION ET NOTRE IMAGINATION RESTE NOTRE DERNIERE VERITABLE LIBERTE LIBERTE...



Ca commence fort ce mois-ci, après un début d'article à la Kurt Cobain voici venir une sélection d'intros et de démos pour vous, amis lecteurs. Avec cette sélection, on va vous causer un peu création démo et cela jusqu'au résultat de la SATURNE party 3 qui aura lieu, je vous le rappelle les 15, 16 et 17 Avril au parc floral de Vincennes à Paris.

3 DISCS DE PLAISIR INTENSE

Si je vous parle de MANGA, vous allez me répondre, Dorothée, Dragon Ball Z voir Ranna 1/2 et vous n'aurez pas tort. La démo que nous avons reçue propose pas moins d'une quarantaine de dessins d'une réalisation irréprochable. Cette démo s'appelle MANGA ARTS, ce n'est pas qu'un simple slide show car le codeur NINJA/prdx a su allier des effets visuels qui amènent parfaitement les dessins. Mais il n'y a pas que des dessins, vous aurez droit à un petit dessin animé tiré de Ranna 1/2. Cette démo tient sur 3 discs et vous aurez droit à 2 superbes musiques réalisées par Killer et Latyl. Les dessins sont réalisés par Bad, Greg et Kan. La démo tourne sur AMIGA 500 et 1200, mais à un moment ça plante, Bug ? Pas vraiment, car ce Slide contient aussi des graphs en 256 couleurs et les possesseurs de 500 ne pourront les voir, mais le codeur a su répondre à ce faux problème et pendant le chargement il vous suffira d'appuyer sur la touche HELP pour accéder à un menu qui vous permettra de choisir les dessins à convenance. Vous l'aurez compris, cette démo mérite le détour, non seulement par des dessins de qualité mais aussi par le code qui a permi de rendre plus dynamiques les transitions.







MANGA ARTS

Réalisée par : Ninja, Killer, Latyl; Bad, Greg, Kan
Nombre de discs : 3
Amiga 500 et 1200
A voir : Plus de 40 très bon dessins de style manga.
Des animations fort sympathiques.
Des effets de transition très cool.
2 Musiques (A entendre...)

Le plus de Concept :
Taper sur HELP pendant le chargement pour avoir un menu.
Pas installable sur HD.

REVELATION, EST CE QUE J'AI UNE TETE DE REVELATION ?

Cette intro de 40 kilos appelée REVELATION a été réalisée par PVC et Sart pour les codes. Nex et Yop pour les graphismes. Solid pour la musique. L'intérêt de cette intro est de pouvoir profiter d'un plasma complètement délirant, il tourne, il bave, il fusionne, comme un plasma, mais y a un petit truc de plus qui fait qu'il ne ressemble pas aux autres. A la fin de l'intro un superbe tunnel de dots d'une très grande fluidité sert de transition pour aboutir aux greetings de fin surplombant un roto zoom qui a tendance à planter. La musique reste correcte même si elle énerve sur la fin. L'intro tourne sur AMIGA 500 et AMIGA 1200.

REVELATION

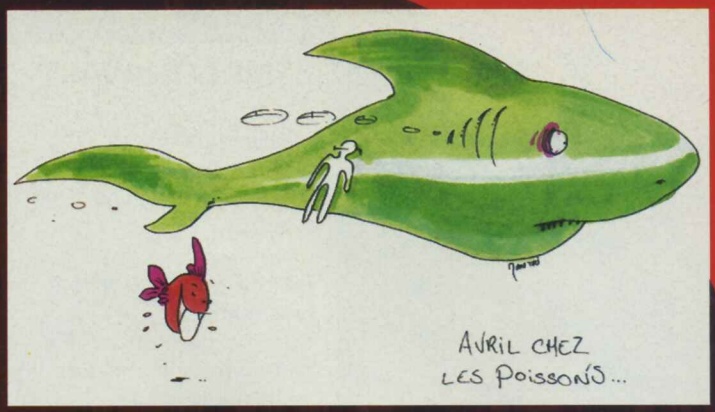
Réalisée par : Nex, Yop, PVC, Sart, Solid.
Nombre de discs : 40 kilos et c'est installable sur HD.
Amiga 500 et AMIGA 1200.
A voir :
Un plasma délirant.
Et c'est déjà pas mal.

PEVERLY HILLS

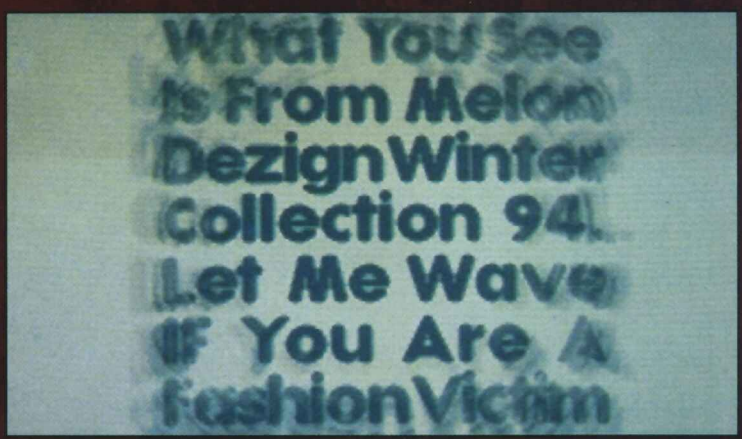
Cette intro de 40 kilos a le mérite d'être colorée. 256 couleurs vous feront comprendre qu'elle ne tourne que sur AMIGA 1200. Cette production du groupe STELLAR propose un paysage en 3D en HAM 8, eh oui rien que cela, l'effet est saisissant. Codé par Zwikki et Noise vous aurez la possibilité de vous promener











PEVERLY HILLS

Réalisée par : Zwikki, Noise, Croo.
Nombre de discs : 64 Kilos et c'est installable sur HD.
Amiga 1200 seulement.
A voir :
Très bonne animation.

Graphismes en HAM 8.
Possibilité de jouer avec la souris.
Très bonne musique.

avec votre souris dans un univers montagneux en 3D tout en profitant d'un ciel bleu scroll, selon votre bon vouloir. La musique de Croo/cncd est de toute beauté et colle parfaitement à votre périple tirolien.



LOOOOOLAAAAAA, TU SAIS MA MOME...

Cette démo intitulée LOLA a été réalisée par Fresh, Kat et Slide. Tout commence par le logo du groupe dessiné en ascii qui permet la transition avec un tube vertical mappé qui tourne sur lui-même en se tordant dans tous les sens, l'effet est fort sympathique. Les effets suivants sont tous aussi saisissants, vous pourrez admirer des plasmas circulaires, un logo d'une boisson gazeuse US qui se déforme sous l'impact d'une goutte d'eau tombant dessus, un roto zoom se déformant, etc... Cette démo mérite le détour, même si l'originalité des graphismes ne se limite que dans la retranscription de marques connues.

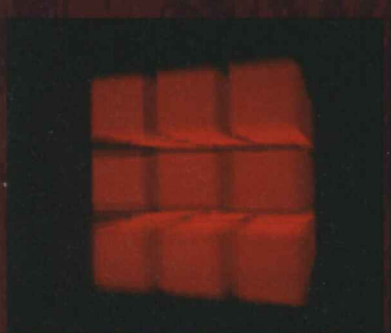
LOLA

Réalisée par : Fresh, Kat, Slide.
Nombre de discs : 1 seul disc. Installable.
Amiga 1200 et Amiga 500.
A voir :

Déformations originales.
Effet visuel rigolo.
Délire sur Mac do.
Musique sympa.

SKARLA

Réalisée par : Scarface, Jame, Marvin, Horus, Norm.
Nombre de disc : 1 disc.
Amiga 1200.
A voir :
3D fluide.
Objets en 3D délirants comme un rubiscube.
Musique agréable.
C'est installable sur HD.





DE LA 3D PLEIN LES MIRETTES

Cette intro réalisée à la Party 4 se nomme SKARLA, produite par Scarface (code), jame (code), Marvin (musique), Horus (3D), Norm (GFX), celle-ci propose de nombreux objets en 3D qui ont le mérite d'être complexes. Tout commence par une bague comprenant pas moins de 576 faces, les reflets lumineux donnent encore plus de réalisme à cet objet. Le second effet est un Glenz vector qui tourne dans un autre Glenz, là rien de bien mirobolant, mais le suivant est quant à lui carrément délire, vous prenez un rubiscube (Vous savez, ce casse tête...), vous écartez les 21 petits cubes et vous faites tourner le tout avec son ombre en contre-champs, de toute beauté. La fin de cette démo propose pas moins de 6 objets en 3D, il y a deux cubes, un diamant, une croix et 2



bagues. Vous mettez dans une éclipse 2 bagues, vous faites tourner à une vitesse différente les autres objets qui passeront à l'intérieur des bagues et vous faites chauffer le tout à feu doux... Vous obtiendrez une superbe fin.

L'HOMME AU 1000 VISAGES

La dernière production du groupe MELON a été réalisée par WALT, cet ancien protésiste dentaire qui est maintenant collaborateur dans un canard concurrent mais néanmoins ami



(lequel ? Un fanzine qui a le même nom qu'une émission T.V. y'en a pas des tonnes...) a réussi à sortir une très bonne intro originale. Tout commence par le logo du groupe sous lequel s'inscrit les noms de Paris, Oslo et Copenhage. Jusque là, rien de mirobolant, mais la suite en sera bien autrement... D'abord, la musique qui vous sera proposée est un Sample du petit prince Love symbole, ensuite vous aurez droit à un ensemble de textes qui sont agrémentés par des effets très stylés, comme par exemple un coeur qui bat sur un ensemble de noms, qui en transparence augmente de volume selon les battements, ou mieux encore : un texte troublé par une goutte d'eau. Elle est certes courte mais elle en vaut la peine.

Voilà, on se retrouve le mois prochain pour une nouvelle cargaison de démos, qui avec la Saturne party sauront, à ne pas en douter, nous étonner. Je vais

MELON/WALT

Réalisée par : Walt.
Nombre de disc : 1 disc.
Amiga 500 et Amiga 1200.
A voir :

Déformations et effets fort bien menés.
Sample de Prince. (Pas le gâteau mais le chanteur !!!).
Installable sur HD.

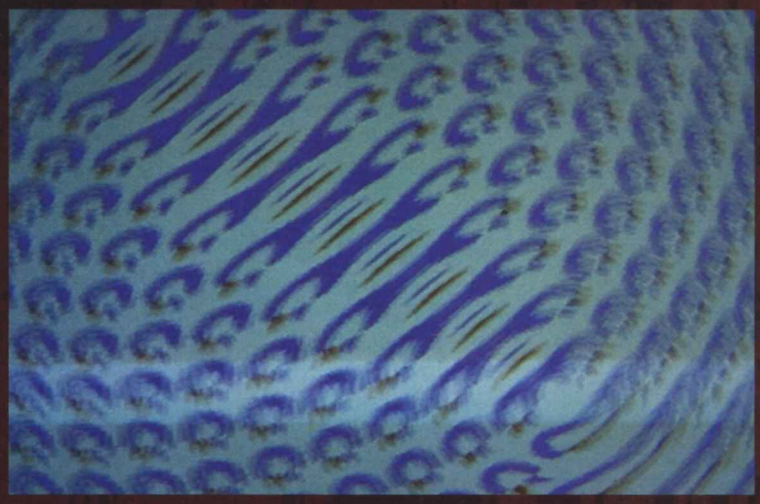
finir cette rubrique par une petite explication sur la création d'une démo car, au regard de la quantité de courrier reçu, vous êtes nombreux à vouloir comprendre comment en créer et qui fait quoi ?

CREATION D'UNE DEMO : LA GENESE.

D'abord, qu'est ce qu'une démo ? En fait, c'est tout et c'est rien à la fois, c'est une démonstration visuelle et sonore qui permet de montrer, démontrer jusqu'où peut aller une machine au niveau technique et ce dont les réalisateurs de la démos sont capables de réaliser. Donc, vous l'aurez compris, avant de vouloir créer une démo il faut créer un groupe. Il faut donner un nom à tout ce petit biotope, le plus souvent il sera tiré de comics Américain tels que Longshot (Souvenir ! Souvenir !), Zone, Beast, Spawn ou encore faisant partie d'un style musical qui vous est propre comme Prodigy ou bien encore Axel (quoi, aucun rapport, mais si... quoi, ça, un message perso, mheu non !!!), mais rien ne vous empêche de faire un néologisme, après tout plus votre nom sera original et plus il aura de chance de marquer les esprits.

L'HYPERBATE DEMONIAK

Il est évident que ceci n'est qu'un début, La création peut alors commencer, ou du moins presque car il faut définir qui va faire quoi dans tout ce remue méninge. Donc, pour créer une démo il faut un graphiste, un musicien, un codeur, des pépitos (oh oui, des pépitos...) et du courage. Selon vos prétentions, vous allez réaliser une démo pour (cocher la case) le plaisir donc le fun, pour vous faire connaître ou pour l'argent.



Beaucoup de groupes connus ont tatoué la 3éme proposition sur le bras, mais il en reste encore qui prennent un vrai plaisir à créer, ça rassure.

INTROS, DENTROS, TRACK, CAHUETES ET PISTACHES.

Il va de soi que si vous débutez et que vous ayez envie de rentrer dans la scène, il serait préférable de débuter par une intro 40 kilos voir 64 kilos. Celle-ci vous permettra d'abord de ne pas gaver les... c'est vrai ça, comment appeler une personne qui aime regarder des démos, un otaku ??? Grand concours, j'offre 10 démos aux meilleurs des noms proposés par vous, amis lecteurs. Bon, revenons à nos moutons, il est vrai qu'une seule routine, un seul effet et une seule musique bien utilisés permettra de vous familiariser avec un aspect très important dans la création bitétienne (ça c'est un néologisme), le scénario. Pour cela, à vous de voir, mais les effets sont à mettre d'abord sur papier afin de voir comment ils devront être amenés, car c'est bien beau un objet en 3D avec ombrage Gouraud mais si, avant celui-ci, apparait un tunnel de dots, se sera mieux que l'effet jeté en pleine tronche du téléspectateur.

A SUIVRE

C'est que j'ai pas 10 pages pour vous relater tout ce qu'il faut faire pour réaliser votre 1ère création, alors on se retrouve le mois prochain pour rentrer dans le vif du sujet avec les dessins et la programmation (la musique elle dort, elle f'rait mieux d'aller s'coucher. Air Dunkerquois.)

DAMIEN BANCAL

Les marques Kurt Cobain et Rubiscube sont des marques déposées.





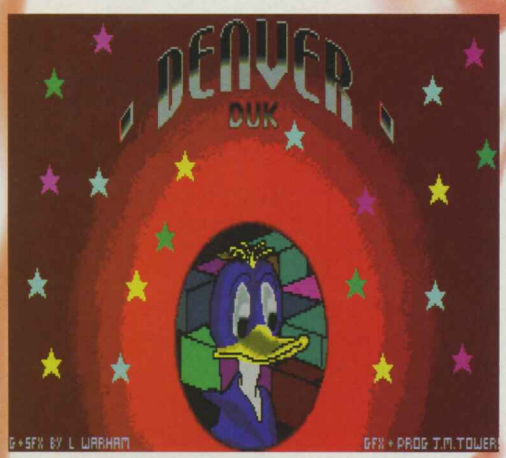
RUBRIQUE DP

Daniel rends moi ma disquette ! Allez, rends la moi quoi ! C'est moi qui fais la rubrique DP maintenant, toi tu retournes à la caserne, allez rends la moi et dépêche toi tu vas être en retard pour le rapport...

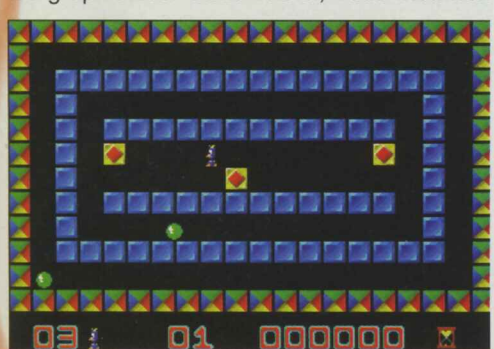
Bon, cette tapette de Daniel, qui comme vous l'avez compris n'est toujours pas réformé, s'est enfin décidé à me rendre ma disquette, alors on vas enfin pouvoir commencer la rubrique.

DENVER DUCK

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 75 %



Dans la série des BOULDER DASH, voici DENVER DUCK, vous connaissez tous le principe de ce jeu : pousser des pierres pour piéger vos adversaires, et bien rien de nouveau pour DENVER DUCK si ce ne sont les graphismes. Cette fois-ci, vous incarnez un petit canard bien sympathique qui déambule dans les galeries en poussant des cailloux, même si les graphismes manquent d'originalité, la réalisation est soignée ce qui fait de DENVER DUCK un bon jeu de réflexion qui mérite une petite place dans vos DPthèques.

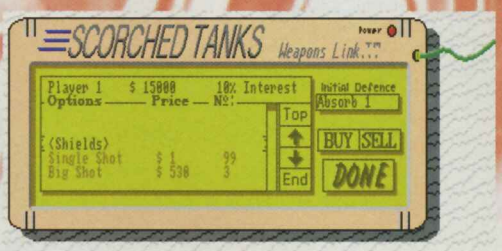


SCORCHED TANKS

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 79 %



Rappelez-vous de TANX, en suivant un rapport force / altitude / gravité, vous deviez éliminer votre adversaire, ce jeu ne manquait pas d'originalité mais on était obligé de jouer à deux, SCORCHED TANKS remédie à ce petit défaut et il est maintenant possible de jouer tout seul contre l'ordinateur, la réalisation est impeccable, quoique les



graphismes sont un peu enfantins. La grosse différence aussi en comparaison avec les autres versions de ce jeu est que vous ne remportez pas des points mais des sommes d'argent en détruisant votre adversaire, ce qui vous permettra d'acheter des armes de plus en plus puissantes (têtes chercheuses, missiles à fragmentation...). Vous pouvez bien entendu jouer à deux et la version finale, disponible en shareware auprès de l'auteur, permet même de jouer via null modem avec deux Amiga...

MATTIX

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 56 %

1 + 1 = 2, 5 + 3 = 8, Voila en fait le but de MATTIX, vous contrôlez une petite boule, qui



ressemble légèrement à Pacman, et devez récolter des chiffres qui, en les additionnant, doivent donner un total supérieur à celui du deuxième joueur. L'idée était bonne mais la réalisation n'as pas suivi : musique ? Bha pas (ou peu) de musique, graphismes ? les photos parlent d'elles-mêmes, et la jouabilité... La souris n'était pas la meilleure des solutions, bref, MATTIX souffre de quelques défauts qui, je l'espère, seront corrigés dans les prochaines versions...

DITHEL IN SPACE

GENRE : PLATES-FORMES
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 92 %



Ouahh ! Super les anims ! C'est ce que je me suis dit en regardant DITHEL IN SPACE la première fois, et je ne m'étais pas trompé, il y a plein de petites séquences, toutes animées (genre BD), le jeu est hyper bien fait, vous êtes un cosmonaute sur une planète inconnue et devez détruire des petits objets pour libérer les fruits qu'ils renferment, c'est justement ça le but du jeu, réussir à attraper les fruits ; en effet, vous pouvez vous déplacer partout sur l'écran et devez choper les pommes, poires, fraises... avant qu'ils n'atteignent le haut de l'écran. Entre chaque niveau vous aurez droit à une séquence différente, soit un tableau, soit un shoot'em up, qui vous permettra d'accumuler des points supplémentaires. DITHEL IN SPACE est le genre de DP que j'adore : un jeu à 20 balles de qualité commerciale !

TRICKY QUIKY

GENRE : PLATES-FORMES
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 89 %



Nesquik, j'en ai une énorme envie ! qui n'a jamais entendu cette publicité à la TV, alors vous connaissez tous Quiky, le héros de Nestlé, et bien dans ce jeu vous incarnez Quiky, ce charmant lapin, qui parcoure les différents niveaux à la recherche de son paquet de Nesquik. Bien qu'il soit entièrement en Allemand, vous prendrez un



réel plaisir à jouer à TRICKY QUIKY, les graphismes sont superbes (ils ne sont pas sans rappeler ceux de DUCK TALES sur Sega), les (fausses) publicités Nestlé sont très bien faites (avec les voix digitalisées) et la musique est entraînante. Comme DITHEL IN SPACE, TRICKY QUIKY est un super jeu de qualité commerciale.

FI MANGAS

GENRE : SLIDE SHOW DE MANGAS
DISKS : 12
TOUS LES AMIGA
NOTE : 89 %

Il y a quelques temps, la grande mode était aux mangas, ces bandes dessinées japonaises, bien entendu celles qui nous ont









le plus marquées sont les jeunes filles dénudées, et bien Floppy International nous à pondu une collection de 12 disquettes qui regroupent les meilleures du genre. Il y en a pour tous les goûts, de l'érotique, du pornographique et même du plutôt hard. Une collection à ne pas mettre entre toutes les mains...

X-LIST 3.0

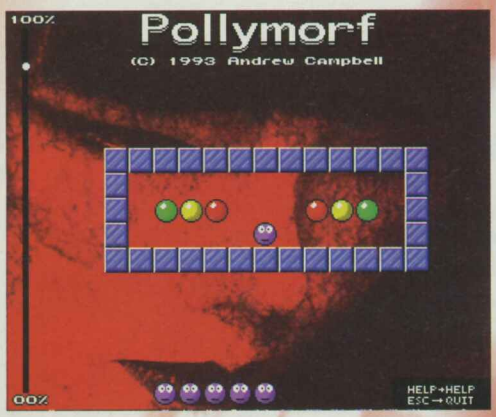
GENRE : UTILITAIRE
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 95 %

Qui n'a jamais été confronté au problème de faire une liste de toutes ses disquettes ? Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un traitement de textes était préconisée, mais voila X LIST, le petit remède à vos grands maux... Le principe est simple, tout est pré-édité, vous n'avez plus qu'à remplir les cases vides, tout a été prévu : titre, nombre de disks, genre et même la note et les récompenses obtenues. Une option permet de transformer le logiciel en gestionnaire de disques compactes, mais il y a beaucoup moins d'options dans ce cas là. Un blanker (économiseur d'écrans) est également intégré au programme, ils ont vraiment tout prévu !



POLYMORPH

GENRE : REFLEXION
DISK : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 63 %



Dans la série des petits jeux sympathiques, voici POLYMORPH, la «suite» de MARBLES : vous êtes une petite boule qui, pour accéder au niveau suivant, doit se faire toucher par les cercles de même couleur. Un jeu à réserver aux plus jeunes d'entre vous ou à ceux qui ont encore du mal à se servir d'un joystick !

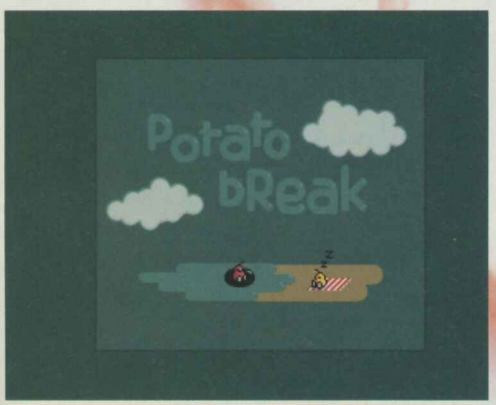
LE JEU DU MOIS

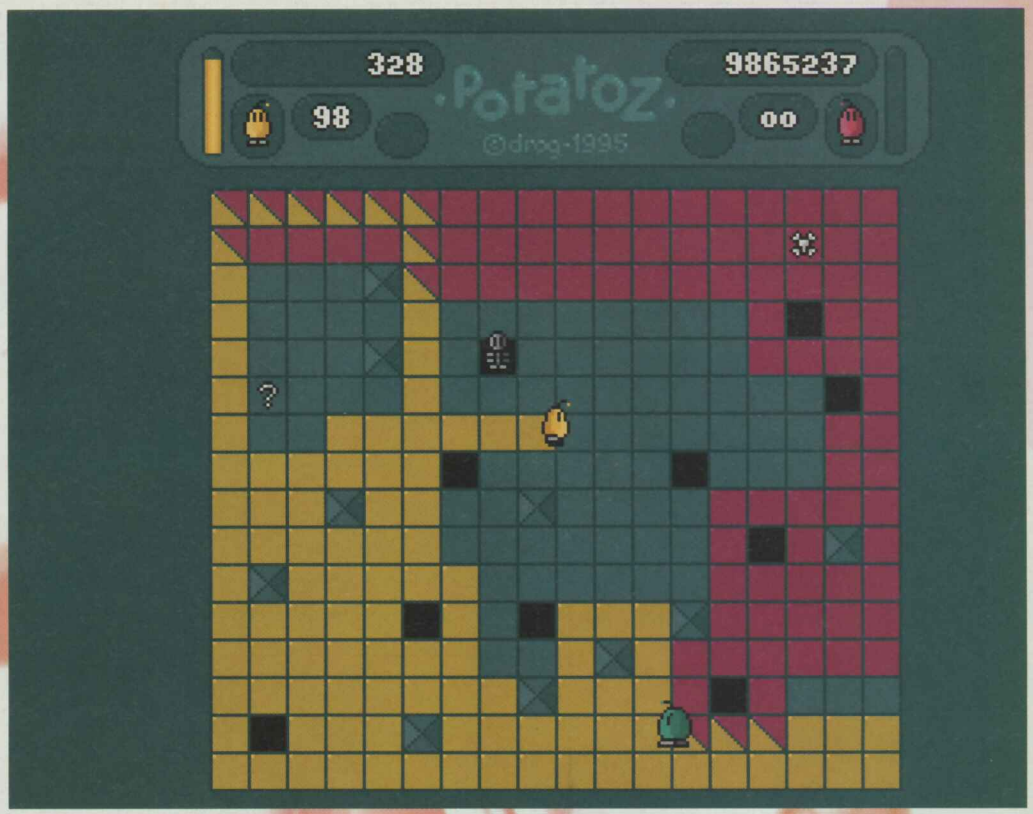
J'avais commencé cette nouvelle partie de la rubrique DP le mois dernier en vous parlant de Ralph et ses utilitaires, ce mois-ci le coup de coeur s'est porté sur POTATOZ, un jeu réalisé par le groupe DROG, qui s'était fait connaître avec la démo GO WITH THE FLOW (LA VACHE)...

POTATOZ

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 1200
NOTE : 95 %

Ceux qui connaissaient déjà la démo GO WITH THE FLOW avaient déjà joué à la preview de POTATOZ car le jeu faisait partie de l'une des parties cachées de la démo, Drog nous sort enfin la version (presque)

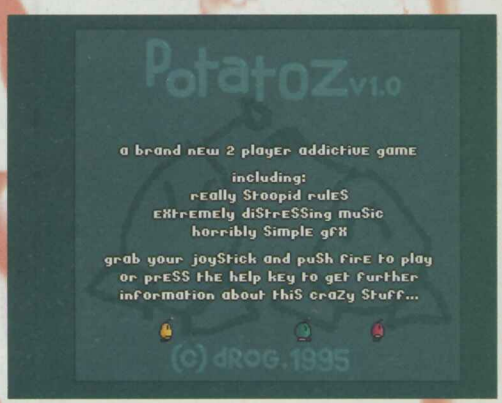


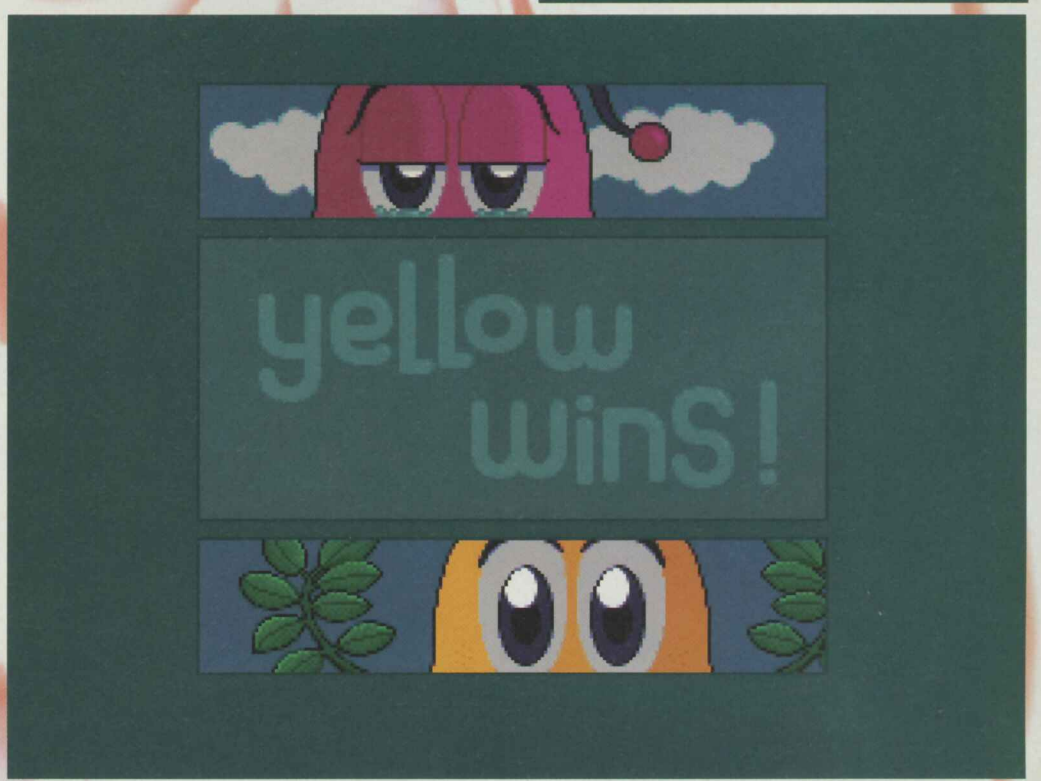


finale. Deux charmants petits personnages se promènent à la TRON dans un tableau et le but du jeu est de colorier le plus de cases de la couleur de son joueur afin que l'adversaire vienne se cogner à vos traces. POTATOZ bénéficie d'une réalisation impeccable, Blip, qui a fait le code, les graphismes et la musique, s'est vraiment surpassé ! Pour les nostalgiques de Casimir, la musique entraînante et remixée de l'île aux enfants amène punch et vitalité au logiciel. Enfin, des séquences intermédiaires, sur fond musical techno, donnent une dernière touche d'originalité à ce jeu qui mérite vraiment toute votre attention en ce mois d'Avril (et c'est pas un fish !)... Allez, je m'en vais vous coller un poisson dans le dos et vous dis au mois prochain...

Christian LOPES

(Tous ces produits sont disponibles auprès de F.I)





Fi Loisirs

Les meilleures disquettes DP pour *AMIGA*

De superbes jeux et logiciels

FLOPPY INTERNATIONAL
18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

JEUX ACTION

Carnage
Affrontez les autres bolides de cette course très spéciale
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strike'n'Spares
Un superbe jeu de Bowling pour un ou deux joueurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Bat Dog
Un jeu de plates-formes très rapide bourré de bumpers.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Pub Darts
Un jeu de fléchettes comme dans les pubs, superbe jeu.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Nanofly
Un mini-vaisseau, des méga-niveaux et plein de dangers.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Last Refuge
Pourfendez les manants qui tentent d'envahir le château.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Hurrican
Aux commandes d'un tank futuriste, enrayez l'invasion.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Insectoïds
Un des meilleurs shoots, les ennemis viennent de partout.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Quick & Silva
Un bon jeu de plates-formes plein d'originalité, très bien.
Amiga 500 (1 Mo de RAM)

Volley Ball
Deux joueurs s'affrontent au cours de matchs délirants.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Fatal Mission 2
Vous voilà au cœur d'une galaxie infestée de bestioles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Obstickle
Un jeu de plates-formes avec des graphismes très colorés.
Amiga 500+, 600 et 1200



Bomber 2000
Un Defender qui exploite les capacités de l'Amiga.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Crazy Sue
Des super graphismes pour ce bon jeu de plates-formes.
Amiga 500 (1Mo), 500+ et 600

Zalycon
Tous les genres de jeux sont réunis dans cet excellent jeu
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

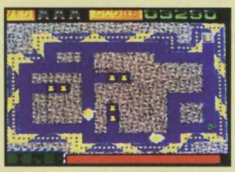
Block Buster
Le plus rapide de tous nos casse-briques, fulgurant.
Amiga 500, 500+ et 600

Transplant
Le plus fun de nos shoots avec plus de 100 niveaux.
Amiga 500 uniquement

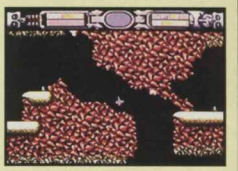
Bondmine 12
Pour les nombreux fans de BoulderDash, voici le Must.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Jetstrike
Aux commandes de jets ou d'hélicos, partez en mission.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Great Gold Raid
Piquez les trésors sans vous faire choper par les gardes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Starwoïds
Sauvez les rebelles en fuite à bord de votre X-Wing.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Giddy
Un jeu de plates-formes avec des énigmes à résoudre.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Trailblazer
Vous pilotez une balle sur un parcours plein de pièges.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

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

JEUX RÉFLEXION

Atom Z AGA
Jouez avec les molécules et ne vous tapez pas la tête.
Amiga 1200 uniquement

Knotty
Un superbe jeu de taquin il faut reformer des images.
Amiga 1200 uniquement

Psychosquares
Si vous aimez les jeux de stratégie, ne le ratez pas.
Amiga 1200 uniquement

Cybertris
Un Tétris qui n'a rien de particulier mis à part le fait qu'il soit beau. On retrouve le vrai plaisir de jouer.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

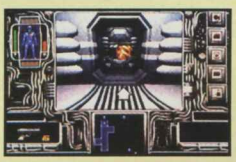


Yacht
Une très bonne adaptation du célèbre jeu de dés Yam's.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Reversi
Un superbe jeu basé sur les règles du Reversi ou Othello
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Black Dawn 94
Un jeu de rôle dans des couloirs infestés de monstres
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Opération G2
Un jeu de rôle dans le style de Dungeon Master avec des graphismes de bonne qualité un jeu génial (Préview).
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Boomfinder
Il faut sortir de plus de 80 niveaux, génial, superbe.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Zonked
Il faut trouver un passage jusqu'à la sortie des niveaux.
Amiga 500 (1Mo) et 1200

Excellent Cards
Une compilation de bonnes réussites de cartes, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Lost Prince
Un jeu d'aventure superbe avec de beaux graphismes et entièrement géré à la souris, réservé aux anglophones.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



UTILES - DIVERS

Quick File
Un bon logiciel de gestion de base de données qui vous permettra de ficher toutes vos informations, en anglais.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Conjuguer
Un logiciel français pour conjuguer tous les verbes
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Disk Salv
Un logiciel pour récupérer des disquettes abîmées.
Amiga 500+, 600 et 1200

Bench Marks
Deux logiciels d'évaluation des capacités de votre Amiga.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Award Maker
Créer des cartes de visite des diplômes et d'autres documents est désormais possible sur votre Amiga.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



A to Z Paint Pad
Un livre de coloriage pour les enfants barbouilleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Calorie Counter
Le logiciel idéal pour ceux qui veulent garder la ligne.
Amiga 500+, 600, 1200

Vidéo Maxe
Le logiciel idéal pour gérer facilement vos vidéos.
Amiga 500+, 600, 1200

Cheque Mate
Un logiciel qui permet de gérer les chèques que vous faites en tenant une liste détaillées, logiciel en anglais
Amiga 1200 uniquement



Math Plotters
Plusieurs logiciels de tracé de courbes mathématiques.
Amiga 500+, 600, 1200

Fractales
Deux logiciels de génération de fractales mathématiques.
Amiga 500+, 600, 1200

Epoch Master
Un agenda sur votre Amiga qui permet de tout gérer.
Amiga 500+, 600, 1200

CHARMES - ADULTES

Erotic 8
Erotic 9
Erotic 10
Erotic 11
Erotic 12
Erotic 13

Les six disquettes Erotic contiennent des images de jeunes filles en tenues sexy.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200



X Mania 13
X Mania 14
X Mania 15
X Mania 16
X Mania 17
X Mania 18

Les six disquettes X Mania contiennent des images X et le logiciel pour les voir.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Tétrisex
Le jeu classique du Tétris avec des photos de filles qui changent à chaque fois que vous passez un niveau.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X Extrême 1
X Extrême 2
X Extrême 3
X Extrême 4
X Extrême 5
X Extrême 6

Les disquettes X Extrême contiennent des images très osées et très inhabituelles.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Adult Puzzle
16 images de jeunes filles à reconstituer pour pouvoir apprécier les charmes de ces très charmantes personnes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

Fi Loisirs et AMIGA CONCEPT

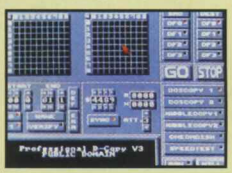
La sélection

Les indispensables

Relocick 1.42
Une nouvelle version plus puissante de l'émulateur 1.3 pour faire fonctionner les jeux de l'Amiga 500 sur Amiga 500+ ou Amiga 1200.
Amiga 500+ et 1200

Virus Work Shop
L'antivirus indispensable aucun virus ne lui échappe, il est le plus performant des AV actuels, tout le monde doit l'avoir à porté de main.
Amiga 500+, 600 et 1200

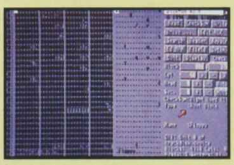
Copieurs
Les dernières versions des meilleurs logiciels de copie D Copy, Super Duper, P Copy 2.02. Tout pour copier efficacement vos disquettes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



A.F. Copy
Un des meilleurs logiciels de gestion de fichiers, pour copier, déplacer, dupliquer, analyser, etc... Il permet de faire tout ce que vous voulez.
Amiga 500+, 600 et 1200

Crunch Mania 19
Un compacteur très utilisé, il permet de compacter des fichiers ou tout le contenu d'une disquette en un fichier C'est idéal pour l'archivage.
Amiga 500+, 600 et 1200

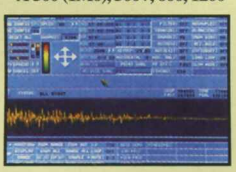
Diskmon 2.0
Un puissant éditeur de secteur pour bidouiller vos disquettes. Il possède de nombreuses options très pratiques et indispensables.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Super Dark 2.1
Le meilleur économiseur d'écran modulaire, c'est à dire qu'il permet de choisir parmi 15 modules, celui qui s'affichera sur votre écran.
Amiga 500+, 600 et 1200

Action Replay IV
Le ripper/debugger/tricheur qu'il faut posséder. Il permet de donner des vies infinies et de modifier l'exécution d'un programme, pour bidouiller.
Amiga 1200 uniquement

Protacker 3.15
Le plus célèbre logiciel de musique avec de nouvelles fonctions et fourni avec deux modules de démo et une trentaine de samples.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Prowizard 2
Un convertisseur/ripper de modules musicaux, il permet de récupérer les fichiers MOD qui sont utilisés par les différentes applications.
Amiga 500+, 600 et 1200

Viewers
Tous les meilleurs logiciels de visualisation d'images, Viewteck 2, Fast Gif et ZGif pour voir les formats IFF, IFF24, GIF87, GIF89, JPEG.
Amiga 500+, 600 et 1200

GRFX 2.1
Un bon logiciel de dessin en français qui dispose de nombreux objets prêts à l'emploi comme des arbres, des rochers, des nuages, etc..
Amiga 1200 uniquement



Bud Base 1.2
Un excellent logiciel de gestion de base de données à champs multiples, idéal pour classer toute sortes d'infos, en anglais mais simple.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Budget
Un logiciel de gestion de compte bancaire en français et très simple, c'est l'idéal pour tenir ses comptes et ne pas avoir de surprises.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Testés dans la Rubrique DP

Denver Duck
Un jeu dans la lignée des célèbres BoulderDash qui met en scène un canard sympathique qui doit coincer ses ennemis avec des pierres
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Scorched Tanks
Des tanks doivent se tirer dessus en réglant l'angle et la force du tir. Le délire vient des armes utilisées qui sont complètement folles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Polymorf
Un jeu de réflexion très bien réalisé, beaucoup de niveaux
Amiga 500, 500+, 600, 1200

X List 3.0
Le logiciel idéal pour classer ses logiciels et ses disquettes
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Dithell in Space
Un jeu de très bonne qualité qui intègre tous les genres.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Tricky Quicky
Un jeu de plates-formes qui pourrait être vendus 20 fois plus cher. Vous incarnez le héros Quicky à la recherche d'un paquet de Nesquick.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Potatoz
Le coup de cœur du mois un superbe jeu qui reprend un peu les règles de Tron avec des animations sonores de très bonne qualité.
Amiga 1200 uniquement

La collection de MANGAS

12 disquettes qui regroupent les meilleurs MANGAS qu'on a pu trouver, il y en a pour tous les goûts, érotique ou plus hard.
Ces disquettes fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200

- Mangas 1
- Mangas 2
- Mangas 3
- Mangas 4
- Mangas 5
- Mangas 6
- Mangas 7
- Mangas 8
- Mangas 9
- Mangas 10
- Mangas 11
- Mangas 12

MANGAS 3



MANGAS 7



MANGAS 11



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

Tarifs des disquettes

= 1 disquette
= 2 disquettes

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

Fi Loisirs

Délais de livraison 3 jours

Expédition sous enveloppe Distingo

Tous les logiciels sont garantis

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 : _____

Je commande _____ disquettes DP		Frs
Voir les tarifs des disquettes DP dans le cadre à gauche	Frais de port	25 Frs
	Total	Frs

Disquettes commandées			

PROGRAMMATION

BLITZ BAS

C'est avec une profonde inquiétude que je vous présente cette nouvelle rubrique consacrée au Blitz Basic (si vous ne l'aviez pas compris en lisant le titre, tournez la page...). Pourquoi suis-je inquiet ? Eh bien tout simplement parce que le Blitz n'est pas un Basic comme les autres ! Bon, ok, on y retrouve tous les trucs habituels «IF THEN ELSE GOTO SCHTROUMPF» mais autant vous dire tout de suite que je ne vais pas vous faire un cours sur le Basic en général. D'ailleurs, je conseille vivement aux plus jeunes d'entre nous, ceux qui n'ont pas connu la glorieuse épopée des 8 bits, ou qui ne comprennent rien à ce que j'écris, heu... oui, je ne saurais trop leur conseiller d'aller chez leur libraire pour se procurer un bouquin d'initiation au Basic (en général).

UN ETRE ETRANGE VENU D'AILLEURS

Eh bien non, je le redis je le répète et je le rabâche, le Blitz n'est pas un Basic comme les autres pour les quelques raisons suivantes:
- Assembleur inline
- Newtypes
- Gestion de listes
- Utilise l'Amiga de deux façons différentes, l'une tout à fait System-friendly et l'autre, sauvage, qui bastonne directement le hardware.
- jeu de commandes extensibles (pour les experts)

Non, ne tournez pas la page, si vous avez tenu jusque là ça serait dommage de s'arrêter. Pour ce qui est des possibilités du Blitz en assembleur, pas de panique : je n'en parlerai plus, on le laissera simplement de côté, tout comme l'ajout de nouvelles commandes puisqu'il faut le faire en assembleur.

L'objet de cette rubrique étant de vous guider pour réaliser vos propres programmes (des jeux :o) en utilisant correctement les possibilités du Blitz, il va falloir que je vous explique comment utiliser les Newtypes, listes et modes du blitz. Et ça vous aidera au moins à comprendre les programmes d'exemples fournis avec. Donc ce mois-ci, très peu d'animation, juste une baballe pour le chienchien à sa mémère, et on attaque avec les Newtypes.

KESAKO ?

Le Blitz introduit en Basic la notion de types de variables avec xxx types de base. Pour indiquer le type d'une variable, il suffit d'ajouter une extension au nom de la variable lors de sa première utilisation (comme on le fait d'habitude avec le '$' à la fin des noms de variables texte). Le tableau suivant montre les différents types utilisés, l'extension correspondante et les valeurs mini et maxi:

Type	Suffixe	Valeurs	Mini/maxi		
Précision	Octets				
Byte (octet)		.b	-128/+127		
entier	1				
Word (mot)		.w	-32768/+32767		
entier	2				
Long (long mot)	.l		-2147483648/+214748364	entier	4
Quick		.q	-32768.0/+32767.65535		
1/65536	4				
Float		.f	+/- 9E18		
1/10^18	4				

Les deux derniers types permettent de gérer des nombres décimaux (terme mathématique) ou à virgule flottante (terme informatique), m'enfin, des nombres à virgule quoi ! La différence entre les deux c'est que le type Quick est, comme son nom l'indique, beaucoup plus rapide à traiter et qu'il est idéal dans la plupart des cas où l'on a besoin à la fois de vitesse et de nombres à virgule.

Si on n'indique pas au Blitz quel type il doit utiliser pour une variable, il utilise automatiquement le type long. Exemples:
x.w=0 et y.w=0 les variables x et y pourront contenir des valeurs entre -32768 et +32767.
quantite.l=40 la variable quantité pourra contenir des valeurs entre -2147483648 et +214748364.
nombre=483256 même chose pour «nombre»: le type par défaut est «long».
prix.q=2.80 faudra pas être trop cher: le prix ne pourra pas grimper au delà de 32767 Francs et 65 centimes.
´D'accord, mais c'est ce qui est écrit dans le manuel et en plus à quoi ça sert ?ª me direz-vous. Je répondrai tout simplement que les valeurs données dans le manuel ne sont pas exactes, que beaucoup de gens ne pipent pas un mot d'anglais (ou très peu) et que si on ne fait pas attention aux types utilisés dans un programme, on se retrouve en mode escargot (de bourgogne, mais encore plus lent). De plus, la création de types plus complexes, une fois qu'on maîtrise la chose, est vraiment d'une grande utilité.

BABALLE

Je vous parlais de faire une baballe qui bouge. Il faut donc ouvrir un écran, dessiner la balle, récupérer son image en mémoire, effacer le brouillon (voir commentaires dans le listing 1), et enfin la déplacer... Pour que ça bouge, on va lui donner un vecteur de déplacement suivant l'axe des X et l'axe des Y (on rend l'axe des Z à son propriétaire). Donc, méthode numéro un, on utilise deux variables, vx et vy pour le déplacement, et deux autres, x et y, pour mémoriser la position de la balle. A chaque tour dans la boucle (tous les 50èmes de seconde) on ajoute respectivement vx et vy à x et y puis on affiche la balle. Maaagique, ça bouge.
Ne vous inquiétez pas pour toutes les commandes de dessin, on étudiera leur fonctionnement plus en détail dans un prochain article (en utilisant le même listing dans une version plus évoluée). Pour le moment, concentrons nous sur nos types de variables. Si on veut déplacer 3 balles à la fois, il va falloir créer quatre tableaux x(3), y(3), vx(3) et vy(3) pour mémoriser les positions et déplacements de nos trois balles ; ça va devenir franchement lourd à gérer ! Mais, comme le Blitz nous permet de créer des types de variables complexes, si on créait un type «position de balle» et un type «vecteur de balle» ? Rien de plus simple, il suffit de lui dire les choses suivantes:

```
NEWTYPE .balle_pos
        x.w
        y.w
End NEWTYPE
```

Avec ça, on vient de créer un type de variables '.balle_pos' composé de deux champs de type .w (mot) x et y. Maintenant, il nous suffit d'avoir une seule variable, de type '.balle_pos', pour mémoriser la position d'une balle. Pour lire (ou écrire) la valeur d'un champ d'une variable de type complexe, il suffit de faire suivre le nom de la variable d'un antislash (\) puis du nom du champ... Un exemple ? En définissant par exemple une variable 'pos' de type '.balle_pos', on l'utilise de la façon suivante:

```
pos\x = 24 ; on affecte 24 au champ 'x' de notre variable 'pos'. simple non ?
pos\y = 32 ; j'aime les multiples de 8...
```

On fait la même chose en créant un type '.balle_vect' pour le déplacement (voir listing 2) et pour gérer nos trois balles, on n'a plus besoin que de deux tableaux : pos.balle_pos(3) et vect.balle_vect(3), c'est déjà plus pratique. Pour accéder aux champs x et y de nos éléments de tableaux, on passe de la forme 'variable\champ' à la forme 'variable(index)\champ', enfantin.

Voilà, une fois que vous aurez bien ruminé ça, vous serez à point pour avaler les listes le mois prochain. Après ça, promis, on se fait un jeu !

LE SAVIEZ VOUS:

Le superbe Skidmarks (1 et 2) a été réalisé en Blitz Basic... Euh, j'avoue qu'il doit y avoir plus de lignes d'assembleur que de Basic, mais bon, on va faire comme si on n'avait rien vu.

Denis Bernard

Vous aurez sans doute remarqué les numéros de lignes dans les deux listings. Eh bien ne les entrez pas lorsque vous tapez votre programme ! Ces numéros sont simplement là pour faciliter le repérage des exemples et pour vous faciliter la vie lorsque vous entrez le programme. De plus, si une ligne ne commence pas par un numéro de la forme XX : c'est qu'il s'agit de la fin de la ligne suivante, pratique, donc, pour repérer les erreurs dues à la mise en page.

LISTING 1

```
1:      ;
2:      ; baballe du chienchien à sa mémère
3:      ; listing 2
4:      ;
5:
6:      NEWTYPE .balle_pos
7:              x.w
8:              y.w
9:      End NEWTYPE
10:
11:     NEWTYPE .balle_vect
12:             x.b
13:             y.b
14:     End NEWTYPE
15:
16:     Dim pos.balle_pos(3)
17:     Dim vect.balle_vect(3)
18:
19:     ; on place les balles au milieu de l'écran
20:     ; et on leur donne un déplacement au hasard
21:     ;
22:     For i = 0 To 2
23:             pos(i)\x = 160 : pos(i)\y = 128
24:             vect(i)\x = Rnd(3)+1 : vect(i)\y = Rnd(3)+1
25:     Next i
26:
27:     ; ouvre un écran 320x256 4 couleurs
28:     ;
29:     Screen 0,2
30:     RGB 0,0,0,0
31:     RGB 1,10,15,9
32:     RGB 2,0,10,0
33:     RGB 3,0,12,0
34:     ScreensBitMap 0,0
35:
36:     Gosub dessin_balle
37:
38:     While Joyb(0)=0
39:
40:             VWait
41:
42:             ; nous recommençâmes par trois fois
43:             ;
44:             For i = 0 To 2
45:
46:                     BlitMode EraseMode
47:
48:                     ;efface les balles de leur ancienne position
49:                     ;
50:                     Blit 0,pos(i)\x,pos(i)\y
51:
52:                     ; met à jour la position de la balle
53:                     ;
54:                     pos(i)\x+vect(i)\x : pos(i)\y+vect(i)\y
55:
56:                     ; on inverse le sens du déplacement si la
57:                     ; balle dépasse les bords de l'écran
58:                     ;
59:                     If pos(i)\x<10 OR pos(i)\x>290 Then vect(i)\x=-vect(i)\x
60:                     If pos(i)\y<10 OR pos(i)\y>170 Then vect(i)\y=-vect(i)\y
61:
62:                     BlitMode CookieMode
63:
64:                     Blit 0,pos(i)\x,pos(i)\y
65:             Next i
66:     Wend
67:     End ; C'est fini !
68:     .dessin_balle:
69:     Cls
70:     Circlef 14,14,7,3
71:     Circle 14,14,7,2
72:     Plot 16,12,1
73:     Circle 14,14,6,2
74:     Circle 15,14,6,2
75:     Circle 15,14,5,3
76:     GetaShape 0,7,7,16,16
77:     Cls
78:     Return
```

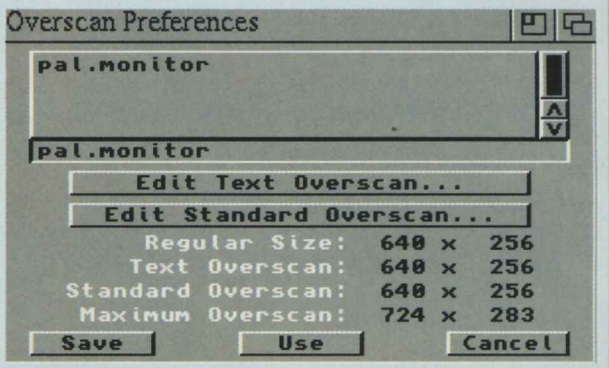
```
1:      ;
2:      ; baballe du chienchien à sa mémère
3:
4:      ; on place la balle au milieu de l'écran
5:      x.w=160 : y.w=128
6:
7:      ; on la déplace de deux pixels par tour
8:      vx.b=2 : vy.b=2
9:
10:     ; ouvre un écran 320x256 4 couleurs
11:     ;
12:     Screen 0,2
13:     ; avec un beau dégradé de vert
14:     RGB 0,0,0,0
15:     RGB 1,10,15,9
16:     RGB 2,0,10,0
17:     RGB 3,0,12,0
18:
19:     ; pour dessiner, il nous faut un bitmap
20:     ; pas de panique, l'écran 0 en a un, il
21:     ; suffit de dire au blitz qu'on va utiliser
22:     ; celui là comme bitmap numero 0
23:     ;
24:     ScreensBitMap 0,0
25:
26:     ; une belle balle en relief
27:     ;
28:     Gosub dessin_balle
29:
30:     ; on va déplacer la balle jusqu'à ce que
31:     ; l'utilisateur appuie sur le bouton de
32:     ; la souris
33:     ;
34:     While Joyb(0)=0
35:
36:             ; attend le blanc vertical. Ca permet
37:             ; en fait de synchroniser le déplacement
38:             ; de la balle avec l'affichage
39:             VWait
40:
41:             ; Met la commande Blit en mode 'efface'
42:             ;
43:             BlitMode EraseMode
44:
45:             ;efface la balle de son ancienne position
46:             ;
47:             Blit 0,x,y
48:
49:             ; met à jour la position de la balle
50:             ; Note entre juste 'x+vx' revient au
51:             ; même que 'x=x+vx'
52:             ;
53:             x+vx : y+vy
54:
55:             ; on inverse le sens du déplacement si la
56:             ; balle dépasse les bords de l'écran
57:             ;
58:             If x<10 OR x>290 Then vx=-vx
59:             If y<10 OR y>170 Then vy=-vy
60:
61:             ; met la commande Blit en mode 'dessin'
62:             ;
63:             BlitMode CookieMode
64:
65:             ; affiche la balle à sa nouvelle position
66:             ;
67:             Blit 0,x,y
68:
69:     Wend
70:
71:     End ; C'est fini !
72:
73:     .dessin_balle:
74:     Cls
75:     Circlef 14,14,7,3
76:     Circle 14,14,7,2
77:     Plot 16,12,1
78:     Circle 14,14,6,2
79:     Circle 15,14,6,2
80:     Circle 15,14,5,3
81:     ; mémorise le dessin en mémoire
82:     ; dans la shape (ou forme) numero 0
83:     GetaShape 0,7,7,16,16
84:     Cls
85:     Return
```

Des combines en vrac pour tous les goûts... Je serai bref et vous laisse les découvrir en vous rappelant que pour les lecteurs qui m'enverraient leurs combines, c'est le jeu de leur choix, offert par la maison. Ce mois-ci, Joël Ehret (68) nous en a envoyé deux, il a d'ailleurs gagné un game, mais il faudrait qu'il me rappelle pour poser son choix dans la vitrine d'Amiga-Concept. A très bientôt !

Imré

TAILLE D'ECRAN

Pour ceux qui connaîtraient des problèmes avec leur taille d'écran, non-centré, trop petit, trop à droite... Je vous indique la commodité à utiliser pour rectifier la taille de l'écran graphique comme celui du texte : dans votre répertoire PREFS du workbench, l'icone à utiliser s'appelle OVERSCAN. L'utilisation en est on ne peut plus simple : vous cliquez soit sur «taille graphique», et grâce aux délimitations de votre écran matérialisées par un carré, vous le déformez à volonté, soit «taille texte», et la manip' est identique. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et le tour est joué.



SOME TROUBLES ?

Dans certains cas de figure, de mauvaises assignations peuvent engendrer des problèmes d'accès à différentes parties du logiciel assigné. Par exemple, sous EXCELLENCE (le fameux traitement de textes), une mauvaise assignation vous empêchera l'accès au dictionnaire orthographique et des synonymes, correspondant au DOCTOOLS. Il se peut que vous ayez changé de place le répertoire du logiciel ou bien que son nom ait changé par mégarde : dans ce cas, il faut éditer le WB-STARTUP (ou le STARTUP-SEQUENCE, cf. Coins des bidouilles précédents pour plus de détails), pour rectifier le nom du répertoire destination assigné d'origine.

LE BOOT MENU

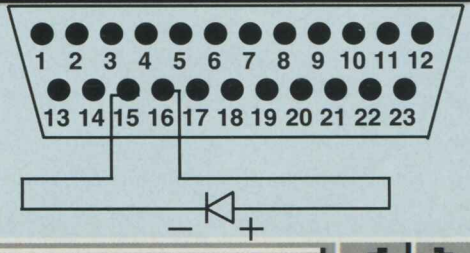
Certains vont penser que je fais du remplissage et d'autres apprendront quelque chose. Sur A1200 et A4000, comme c'est indiqué dans la documentation que tout le monde ne prend pas la peine d'étudier, vous pouvez accéder à un menu «BOOT» en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés juste après avoir rebooté l'ordinateur (touches simultanément enfoncées : CTRL, AMIGA DROIT & AMIGA GAUCHE). Ce menu comporte trois options : BOOT OPTIONS, qui vous permet de sélectionner l'unité sur laquelle vous voulez booter, DISPLAY OPTIONS, qui vous donne la possibilité de désactiver le mode AGA incompatible avec certains anciens jeux, et ensuite DISPLAY CARD, qui vous affiche le bon fonctionnement de vos cartes accélératrices. Dans la fonction BOOT OPTIONS vous pouvez aussi désactiver le CPU cache, ce qui aura pour effet de ralentir la machine et donc d'augmenter la compatibilité avec certains vieux jeux (vous pouvez cumuler cette option avec ORIGINAL du menu DISPLAY OPTION). Après toutes ces manipulations, si vos anciens jeux ne fonctionnent toujours pas, vous n'avez plus que deux possibilités : vous procurer dans le DP (ou sur la disquette UTILITAIRE de la formule 1 d'abonnement) un KICKSTART 1.3 (software) ou carrément une ROM 1.3 avec un switch (hardware).

UN WB 3.0 EN FRANCAIS

Encore une bidouille d'un lecteur, le même, Joël Ehret :
Si vous n'êtes pas possesseur d'un disque dur, voici la procédure à effectuer pour transformer votre Workbench 3.0 en langue française :
1 - Chargez la disquette Workbench,
2 - Insérez la disquette Extras 3.0 dans un lecteur,
3 - Ouvrir l'icone «Extras 3.0»,
4 - Ouvrir l'icone «Locale»,
5 - Sélectionnez «Français» dans la case «Langues disponibles», votre choix apparait dans la case voisine,
6 - Enfin, sauvegardez.
C'est une procédure simple, expliquée plus succintement dans le manuel du workbench mais ça a l'inconvénient du grille-pain : en effet, à chaque fois que vous chargerez le Workbench, l'ordinateur demandera plusieurs fois de changer de disquettes, pour rechercher la fonction de configuration du clavier. Celui-ci étant sur la disquette Extras, vous allez jongler avec deux disquettes, quand c'est pas trois, si vous avez personnalisé d'autres fonctions du Workbench (bonjour l'ergonomie et la rapidité du chargement !).

ANTI-VIRUS HARDWARE

La bidouille d'un lecteur, Joël Ehret :
Pour obtenir un anti-virus hardware, c'est très simple : il suffit de posséder ou d'acheter une diode modèle IN4001. Ensuite, il faut la monter sur le port «DISK DRIVE» ou, s'il est utilisé, sur le port qui se trouve à l'arrière du lecteur externe comme indiqué sur le croquis. Ce système vous permet de bloquer l'écriture, donc pour pouvoir effectuer des sauvegardes il suffit d'enlever la diode ou de prévoir un petit switch qui évitera de souder à tout va.



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.



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 ROM

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.

NOUVEAU

AMINET 5
119 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.**

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 bit, etc... etc...

199 frs.



CLIP ART & FONTS

Une grande collection de clip-arts Amiga au format IFF et de polices bitmaps et vectorielles.. Idéal pour les travaux de mise à page... **199 frs.**

MUSIC MODS & SOUND EFFECTS

Des centaines de modules Protracker et d'échantillons pour créer vos propres modules. **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.

NOUVEAU

AMINET SET 1

Coffre de 4 CD contenant les Aminet 1 - 2 - 3 & 4 ainsi qu'un bonus de 700 Mo ! 299 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.



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.**

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 dinausaurs et leur histoire. Pour CD32, CDTV & Overdrive CD uniquement !

399 frs.

SEXUAL FANTASY

Un CD-ROM très hard, compatible avec tous les Amiga et strictement interdit aux mineurs.

249 frs.

FRACTAL UNIVERSE

Entrez dans l'univers fabuleux des fractales ! Vous pourrez en admirer par centaines et en créer. Compatible CD32.

199 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.**

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.



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.**



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 art 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.

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.

SHEER DELIGHT

Un CD-ROM érotique strictement interdit aux mineurs. Compatible CD32, Amiga 1200 & 4000 uniquement.

249 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.

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.**

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 Freeware et du Shareware réunis sur un CD, dont un grand nombre pré-installés.

199 frs



Super CD32 - Competition PRO

Joypad de compétition pour CD32 & Amiga 1200 équipé d'un Overdrive CD.

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. **249 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 indispensalbes 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. *(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).*

FDS2629a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun :

FDS2630a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun II : Deux slide-show AGA en deux disquettes pour tous ceux qui s'intéressent à l'Egypte au temps des Pharaons. *(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. *(2) (3).*

FDS2647a&b - BodyShop 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. 1

FDS2662 à 2665 Amiga & Internet Vol. 2 à 5

Joachim Bergot nous présente une collection de disquettes dédiée au fameux réseau Internet. Elle intéressera aussi bien les "experts" (listes des sites Ftp, etc), que les débutants. *(2) (3).*

FDS2668 - Jimmy Willburn Preview : Jeu d'aventure en français vraiment génial ! Vous devez aidez Jimmy à retrouver son peigne. Vous rencontrez des personnages inattendus avec qui vous pouvez dialogue... La version complète disponible chez l'auteur. *(1) (2) (3).*

SH2669 - Final Labels : Utilitaire d'impression d'étiquettes très simple à utiliser avec des fonctions et un look très pro ! Gestion des polices de caractères et des couleurs, fonctions graphiques, sauvegarde, etc... Distribuée en Shareware-Compensé au prix de 21 F.

ABAnk V1.1 Démo : Nouvelle version de cet excellent logiciel de gestion de compte bancaire qui peut charger simultanément dix comptes et qui dispose de fonctions statistiques graphiques... Démo limitée à 50 opérations par compte. *(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

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

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

J007 - MegaBall AGA : Casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long des parties ! Il utilise les ressources du chipset AGA. *(3).*

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

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

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

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

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

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

J015a,b&c - Klondike 2 AGA : Voici le fameux jeu de cartes AGA le plus demandé en ce moment. Nécessite un disque dur. Pour A1200 / 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)
J050 - Marilyn Monroe Cards (la légende du cinéma)
J051 - X-Man Cards (les personnages de BD)
J052 - Rufus Cards (cartes x, pour les dames cette fois !)
J053 - Puzzle Cards (formes géométriques) + **Showrec :** Un utilitaire pour afficher les cartes + une update pour les anciennes versions de Klondique 2 qui n'affichent pas les cartes correctement.

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).*

Les disquettes de la collection Fred FISH sont de retour !!!

FISH 1001 à 1040 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.

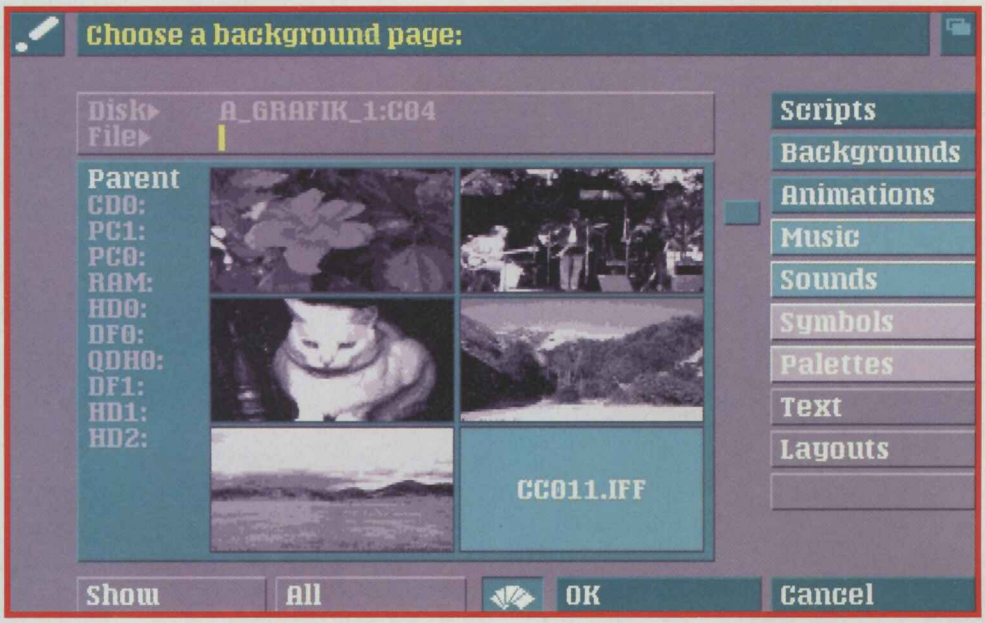
NOM : _____ Prénom : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : |__|__|__|__|__|__| VILLE : _____

Amiga Concept - **AVRIL 95** Signature :

Les marques citées sont déposées - Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TEST NEWS

SCALA



A l'heure où ça me gonfle une fois de plus de voir une pub pour un PC dit Multimédia (mais qui a dépensé 10.000 balles pour IBM, aujourd'hui ?) je dois tester Scala MM400 sur la seule machine qui depuis 10 ans fait une véritable profession de mélanger allègrement l'image et le son. Scala est un vieux logiciel, certes, mais qui évolue avec son temps et une fois de plus la démonstration en sera fort facile.

Scala MM 400 est donc enfin présent sur nos machines, et l'on peut féliciter CIS, le traducteur de la big grosse doc, de nous livrer trois manuels très simples d'utilisation. Scala est donc un logiciel qui sert à réaliser des présentations Multimédia, c'est à dire permettant de grouper images et sons, mais également du titrage vidéo. Au niveau vidéo, le logiciel est vraiment gonflé car que vous possédiez un lecteur CD-Vidéo Sony, Philips ou Pioneer - un appareil photo magnétique Ion de Canon ; un genlock GVP ou Neptun - vous pourrez agir directement sur ces périphériques par le système EX. En effet, l'EX de Scala permet de contrôler tout un tas de trucs très utiles pour la fonction qu'il se propose de remplir. Lire des fichiers MIDI en Time Code, utiliser une carte graphique (Vision 24), un digitaliseur temps réel (V-Lab où FrameMachine), piloter une CD-32 ou un CDTV. Il paraîtrait que les futurs PC en seront capables en 2012, quelques mois après qu'Apple est inventé le Triple PowerMac 2+/110/80-4. On applaudit ! Dit monsieur Scala, 400 c'est pour 400 % je suppose.... Comme tout bon titreur (et là c'est franchement péjoratif) qui se respecte, Scala comprend des fontes mais peu nombreuses à mon goût (une trentaine seulement). On ira volontiers en chercher d'autres dans le domaine public ou ailleurs ! Car il peut relire vos fontes systèmes, CompuGraphics ou Kara et mieux encore les régler en hauteur, volume, espacement et j'en passe. Pour éviter les déformations de type escalier sur les caractères énormes, on aura recours à la fonction anti-aliasing. Pour les images, on choisit la résolution, la palette, les formats (Bmp, Gif, Tiff, Photo CD, etc...). Ah les vidéastes se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir trouver comme effet.... Pas moins d'une cinquantaine, et tous paramêtrables (vitesse, synchro) que ce soit pour une image mais aussi pour le texte. Faire un scrolling est d'une facilité déconcertante avec ce satané logiciel !!! Pour le son, je vous ai déjà rabâché que Scala connaissait le MIDI, mais rassurez vous les samples et modules en IFF ne lui posent aucun problème. Le module EX-CDTV vous permet de lire un CD audio, si vous préférez intégrer du L7 (Note de moi : je remercie Fabien de m'avoir fait découvrir ce groupe de gonzesses hard-core qui cartonne à donf...) c'est vous qui voyez. Pour les animations, aucun problème non plus puisque le format IFF est reconnu et désormais le FLI/FLC (format d'anim sur PC). Bon je regrette un peu que l'on ne puisse pas lire la norme MPEG (mais si, vous savez bien les films pour la CD-32 sont à ce format). Pourtant à Cologne, Scala MM 400 lisait le CD de Sliver (le film avec Sharon Stone) sans aucun problème grâce à la carte MD-100 fabriqué par Scala A/S. Il est dommage que CIS n'importe toujours pas cette carte, je sais que cela doit leur prendre du temps de distribuer des logiciels pour PC et Mac !

COMPLET = COMPLIQUE ???

D'accord, ce logiciel fait vraiment triquer dur, il fait tout sauf le café (quoique). Mais le type intéressé se dit : «Putain, con, ça doit pas être facile à manipuler». Pourtant ce qui choque, une fois de plus c'est qu'il n'y pas plus de 8 commandes sur le panneau de contrôle du logiciel et là les utilisateurs de la concurrence fondent en larmes parce que sur Adorage c'est la valse des boutons. La prise en main du logiciel est



MM400

L'AVIS D'IMRE

Ben, SCALA c'est SCALA et à chaque nouvelle version qui sort c'est encore plus de fierté pour les amigaphiles que nous sommes. On a pas attendu des années avant de goûter effectivement au multimédia, SCALA est présent depuis bien des années pour prouver que l'Amiga est le mieux équipé par nature pour ce genre de réalisation : harmoniser le graphisme, le son et l'animation n'est pas à la portée de tout ordinateur, il peut être puissant (suivez mon regard...) et ne pas pouvoir coordonner correctement ces 3 sens de l'ordinateur. Mais SCALA c'est encore plus que cela et certains professionnels l'ont compris depuis belle lurette ; les administrations, les constructeurs informatiques, l'armée, les magasins (...), tous les secteurs ont déjà pris partie pour ce logiciel (j'ai même vu des pharmacies à Londres utiliser SCALA pour afficher leur produits commerciaux). Enfin bref, SCALA ne se présente même plus et à chaque version c'est un nouveau volet précieux et indispensable. Pour la petite histoire et pour mieux comprendre la bêtise du défunt Commodore, sachez que lorsque SCALA avait été présenté à Commodore France (il y a quelques années, juste avant qu'il soit décidé d'arrêter la gamme PC), Georges Fornay, ex PDG de la filiale française, s'était écrié «je ne savais pas qu'on pouvait obtenir de tels résultats avec un simple Amiga !».



plutôt archi-simple, les sous-menus sont clairs et c'est en français ! Les manuels sont très bien traduits et donnent des exemples de création (barre de score pour des matchs de foot, quiz interactif, scrolling genre film, etc...). Mais commençons par voir la création. Le panneau d'accueil est donc dépouillé au maximum, et c'est normal pour la suite des événements. Sachez que puissant ne veut pas forcément dire complexe et les gars de SCALA en connaissent un rayon sur l'ergonomie de leur logiciel. Deux listes sont disponibles, une pour les images et l'autre pour les titres dans le cas d'une présentation. La première comporte le numéro de l'image (dans l'ordre d'apparition à l'écran), la seconde le nom de l'image, la troisième l'icône de l'effet placé, sa vitesse et le temps de pause de l'image, puis viennent le son et les variables. Les variables servent à envoyer une image précise lors d'une commande sur une autre comme par exemple dans les plans d'accès informatisés de certains centres commerciaux, vous avez certainement déjà essayé ces fameuses bornes interactives qui parlent souvent, et vous avez demandé sur l'écran tactile où se trouvait la librairie la plus proche afin d'acheter A-Concept. Le défaut, c'est que vous vous êtes gourré de bouton, et que vous êtes tombé sur les boutiques de lingeries, pour revenir au sommaire vous taper sur le bouton sommaire et vous refaites votre choix. Les variables servent donc à éviter de se taper toutes les jolies images intégrées dans ce type de présentation. Sans variable, vous auriez dû vous taper toutes les rubriques de Automobile à Librairie et vous auriez rapidement décroché de l'écran.... SCALA est donc diabolique car tout ça il le fait et depuis longtemps... Une option intéressante au plus haut point est certainement le shuffler (non Gérard, ce n'est pas le nom du train d'Eurotunnel) qui permet de présenter un échantillon des images et animations déjà traitées où de les sélectionner si on ne connaît pas le nom exact. Vous cliquez sur l'image et lorsqu'elle apparait vous cliquez à nouveau dessus et un curseur apparait : entrez votre texte. Quoi ? Eh oui, ce logiciel est à la portée d'un adolescent de part la simplicité qui s'en dégage. Le texte est mis en surimpression et vous pourrez le bouger à tout instant. De nombreuses régies de télévision l'ont déjà adopté et on comprend pourquoi. De nombreux fonds sont inclus dans le logiciel et si leur teinte primaire ne vous plaît pas il vous sera toujours possible de la changer. Progiciel plus que logiciel, tel est Scala. Pourtant, tout le monde y trouvera son compte dans cette nouvelle mouture, les fanas du titrage sauvage et les créateurs de borne interactive mais aussi les créateurs de jeux, les types qui sont aux palettes vidéo des chaînes de télé (je m'excuse auprès d'eux, j'ai franchement oublié le nom exact de leur profession), et de bien d'autres encore... Scala nouvelle mouture se rapproche de plus en plus d'InfoChannel (la version professionnelle de Scala) et il est inutile de chercher plus longtemps, Scala est et reste certainement le logiciel qui aura su faire perdurer notre machine dans le domaine du Vrai Multimédia (pas celui du PC). Puissance et souplesse adaptées à des travaux plus que complexes dans cette branche particulière de l'informatique actuelle qu'est le Multimédia, voilà comment résumer la parfaite adéquation SCALA + AMIGA.

DANIEL

Fiche technique

Nom : SCALA MM 400
Editeur : Scala Group A/S
Disks : 10
Manuel : Français
Distributeur : CIS
Prix indicatif : 3990 Frs

Configuration de base

Machine : Tous les Amigas
Processeur : 68020 ou + recommandé
Chipset : ECS & AGA
Système : du 1.3 au 3.1
Mémoire : 4 Mo de RAM
Disque Dur : Gros et Obligatoire
Autres : Prévoir 10 Mo de mémoire
Concurrence : Clarissa 3.0 & Adorage

IMAGE FX 2.0

Bon, d'accord, l'Amiga est une machine aux possibilités graphiques infernales et ce mois-ci je vous gonfle une fois de plus avec de la retouche d'images. C'est vrai que j'adore ça et que je rêve souvent la nuit d'avoir PhotoShop sur Commodore... Plus pour bien longtemps, je vous rassure !!! Les dernières moissons de logiciels de cette trempe sauront nous en convaincre. Image FX 2.0 est arrivé sans se presser et ce n'est pas un produit GVP donc il n'a pas de distributeur en France...

Calomnie, poisson d'avril, propos orduriers. Que nenni, IFX en est bien à la version 2. Et là, vous vous dites que vous avez raté la pub dans votre revue préférée. Non, inutile de se replonger dans les anciens numéros d'AC pour la bonne et simple raison que n'étant pas distribué pour le moment en France, vous devrez user de vos talents de traducteurs pour vous le procurer aux Etats-Unis. Pourquoi tant de haine ? Bon j'explique, GVP a perdu le droit d'exploiter IFX et Nova le distribue maintenant par ses propres moyens. Du coup, CIS (le grand traducteur français) agrée GVP, qui ne l'est plus depuis un mois, vous suivez, ne le diffuse pas non plus !!! Arghhh !!!. Faut-il donc que ces revendeurs qui se sont gonflés les capitaux sur le bon dos de l'Amiga, l'assassinent aussi sauvagement aujourd'hui ? Ami lecteur, prions pour qu'ils le vende un jour....Les nouveautés d'IFX 2.0 tiennent en peu de place et pourtant, sous une apparence identique, que de bonnes choses à déguster !

Fiche technique

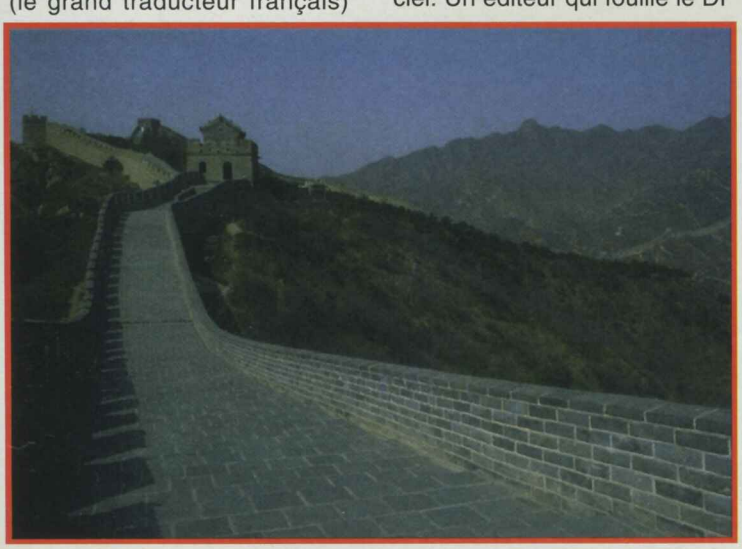
Nom : Image FX 2.0
Editeur : Nova Design Inc.
Disks : 4
Manuel : Anglais
Distributeur : Aucun
Prix indicatif : 380 Dollars

Configuration de base
Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68020 ou + recommandé
Chipset : ECS & AGA
Système : du 1.3 au 3.1
Mémoire : 2 Mo de RAM
Disque Dur : Gros et Obligatoire
Autres : Prévoir 10 Mo de mémoire et 5 Mo sur le DD
Concurrence : ImageMaster - ADPro - Photogenics

Nouveaux effets, nouveaux menus, et plus d'ARexx. De plus, lors de l'installation j'ai été purement ravi. Nova a recensé tous les drivers et autres cochonneries du Domaine Public pour son logiciel. Un éditeur qui fouille le DP pour compléter une version de son soft, je dis bravo sans aucune hésitation. Du coup, on se retrouve avec le loader Photo-CD qui est bien pratique pour ce type de logiciel ! Le changement profond du logiciel n'est pourtant pas vraiment visible, puisque l'on a toujours la même barre menu que sur la version 1.5. C'est lorsque l'on va cliquer, de son petit doigt musclé, sur l'un des boutons que tout va changer et assez radicalement. En effet, le logiciel dispose désormais d'un mode prévisualisation. Ca me rappelle étrangement un logiciel sur MAC, et le petit nouveau sur Amiga : Photogenics... Oui, inutile d'attendre deux plombes du mat' pour réaliser un effet car on dispose de deux fenêtres indiquant successivement l'avant et l'après. Prenez le relief par exemple : 8 modes correspondant à un éclairage sur les 8 points cardinaux, de quoi faire joujou ! Pour certains bigleux comme moi, la taille des fenêtres peut gêner surtout si on ne veut traiter qu'une infime partie de l'image mais bon, je chipote. Dans la première fenêtre, vous placerez votre effet comme bon vous semble, et là, c'est un nouveau point qui me semble hyper-intéressant. Vous demandez la seconde fenêtre qui est très rapidement affichée avec l'effet demandé. Là encore, on a pompé du coté du MAC. On peut désormais voir clignoter les carrés, rectangles et

L'AVIS D'IMRE

Voilà une nouvelle mouture redoutable. IMAGEFX arrive réellement à maturité ; une interface graphique sans grand changement, mais on ne change pas une formule qui marche ; des options complètes et variées, avec un paramétrage parfois très pointilleux, trop même, qui risque de rebuter les pseudo-novices. La prise en main s'en retrouve parfois très diminuée, et il vous faudra parfois vous replonger un bon moment dans la documentation avant d'arriver à maîtriser correctement certaines opérations. Voilà donc de quoi satisfaire les plus exigeants, ou presque, car ce n'est pourtant pas IMAGEFX 2 qui me fera abandonner PHOTOGENICS : oh non, pour rien au monde, depuis que j'ai trouvé l'équivalent de PHOTOSHOP, je ne suis pas près de m'en séparer.







X cercles délimitant les régions de travail. Les effets sont désormais optimisés au maximum pour une rapidité plus grande et pour un brillant sans tache sur une machine boostée. Les effets ont pris une ampleur phénoménale grâce à des paramètres que si tu t'y retrouves avec le manuel t'es américain. Pensez que je l'ai depuis deux semaines et j'ai beaucoup de mal à m'y retrouver. Retina, Picasso, en tout une bonne dizaine de cartes graphiques sont reconnues pour le travail en 24-bits. Les palettes de couleurs sont totalement retravaillées et de plus en plus hard à mettre en oeuvre. Mais le pire du meilleur du mieux, ce sont ces satanés menus qui ont gonflé. S'y retrouver apparait maintenant plutôt balaise étant donné le choix que l'on a désormais. Et puis les paramétrages d'effets sont cotons à manipuler, prenez le lightning (un effet qui réalise un éclair du tonnerre sur l'image), c'est 36 réglages à se taper. Ce coup-ci, Nova ne fait plus dans la dentelle, il faut carrément être infographiste pour obtenir les diverses composantes précises de votre image. Parmi les réelles nouveautés, notons un filtre vidéo assez puissant (si vous travaillez en Pal/Ntsc), une perspective d'image beaucoup plus simple à gérer, un lens flare intégré (géniaaaaaal !), et bien d'autres choses que vous découvrirez, premièrement, en matant les photos et, secundo, en l'achetant. Enfin, on peut se permettre d'annoncer que notre putain de bécane n'est pas morte lorsque l'on voit la qualité de ce logiciel. La puissance est son maître mot sans aucun doute et on peut gager que si ça continue les vendeurs de pommes se recycleront pour un Workbench sous peu. Comment ? Où l'acheter ? Euh, ben, chez l'éditeur directement (Nova Design Inc., 1910 Byrd Avenue, Rychmond, VA 23230, United States of America) où chez Creative Computers en Californie (sapristi, j'ai encore paumé l'adresse...). Pour le trouver au meilleur prix, n'hésitez pas à lire Amiga World où le prochain numéro d'Amiga Concept (à l'heure où blanchit la campagne, peut-être un rusé revendeur....)



Marsouin Daniel

Squirrel

NOUVEAUX



La toute dernière nouveauté pour votre Amiga 600 / Amiga 1200.

599.-

Enfin, vous pouvez brancher un CD-ROM, et jusqu'à 6 autres périphériques SCSI en série.

IMAGINEZ !!! un CD-ROM, un SYQUEST, et pourquoi pas un disque dur 9 GO. Toute la puissance, l'efficacité, et la vitesse du SCSI2

Périphériques pour votre Squirrel

Syquest

Disque dur amovible, livré avec une cartouche

Syquest 44 Mo	1990.--	Cartouche Suppl.	330.--
Syquest 88 Mo	2790.--	Cartouche Suppl.	390.--
Syquest 200 Mo	3990.--	Cartouche Suppl.	630.--

Disque Dur

Externe, avec alimentation incorporée. Tous nos disques durs sont livrés complets, formatés, avec tous les câbles, manuels d'utilisation, prêts à l'emploi avec 20 Mo des meilleurs logiciels du domaine public.

250 Mo	SCSI	11ms	1990.--
350 Mo	SCSI2	9 ms	2290.--
520 Mo	SCSI2	9 ms	2490.--
710 Mo	SCSI2	8 ms	2990.--
1 Go	SCSI2	8 ms	4990.--



Magneto-Optique

Le stockage du futur, une technologie fiable (média garanti 30 ans) ayant un coût par Mo extrêmement faible.

Fuji 230 Mo, compatible 128 Mo 5990.--

POWER - CD



Le pack CD-ROM double vitesse avec Squirrel

1990.--

CUDA INFORMATIQUE

31, Rue De Trevise, 75009 Paris, FRANCE
Téléphone (1) 42.46.47.60 Téléfax (1) 42.46.47.01

DESIGN by ADEPT PUBLISHING 19 39 49 81 27 69

Bon de Commande

Nom ____ Tel ____
Adresse ____
CP ____ Ville ____

No Article / Description	Qtt.	Montant TTC
	+ Frais de Transport	
	Total	

Signature ____

Paiements :
- ☐ Chèque. Ajouter 60 FF pour frais de transport
- ☐ Remboursement. Ajouter 80 FF pour frais de transport

COURRIER DES LECTEURS

IL ETAIT UNE FOIS...

Cher Amiga Concept,

Tout a commencé un vendredi après-midi, dans mon bureau de presse préféré. Depuis que j'ai eu mon Amiga, j'étais à la recherche de la revue qui parle de l'Amiga, qui chérit l'Amiga, qui protègerait l'Amiga, même après sa mort (qu'est ce que je dis ? Tout le monde sait que l'Amiga est immortel). Et ce jour-ci, que vois-je dans le rayon informatique, la revue suprême qui parle de mon ami le plus fidèle. Avais-je abusé d'une drogue ou d'une boisson particulière ? Et bien non ! Je ne rêvais pas, elle était là, étincelante parmi les autres, mes yeux n'étaient attirés que par elle. Alors grâce à mon cerveau, j'ordonnai à ma main de saisir cette magnifique relique, je la feuillette, et qu'est-ce-que je vois ? Déées Taaaa Pettes : oui oui ! Plein de tapettes ! Partout ! Y'en avait partout ! Elles sautaient d'un test à un autre, en passant par des bidouilles, le courrier... Y'en avait des «à lunettes», «des vieilles», «des moches», «des folles», des «intellectuelles» et même 3 superbes tapettes qu'on ne trouvera même pas dans notre quincaillerie préférée. Bref un nid de tapettes. Je refermai la revue et m'empressai de payer le buraliste pour me retrouver seul avec ma revue et mon Amiga. Cela faisait si longtemps que je n'avais pas vu un magazine aussi beau. J'en étais sûr qu'il y avait d'autres amigaphiles sur la planète. Déjà nous étions une dizaine de copains qu'en possédaient, alors il y avait sûrement d'autres tribus amigaïstes (religion du dieu Amiga). Elle était tellement somptueuse cette revue que je décidais de me l'acheter tous les mois et peut être de m'y abonner. Je n'y croyais pas : des astuces, des reportages, des tests, de l'actualité, des tapettes et même des disquettes gratuites, c'était le paradis. Nous voilà déjà en février et comme tous les premiers vendredi après-midi, j'achète mon AMIGA CONCEPT et là, je me frotte les yeux et je demande au buraliste de me pincer pour voir si je ne rêvais pas. Non, une fois de plus, je ne rêvais pas : SHADOW FIGHTER en démo jouable gratuite sur simple demande en 48 heures. Je demande alors un timbre et une enveloppe et j'envoie tout ça hélicopresto avec un chèque de 15 Frs pensant que je la recevrai avec l'autre disquette mercredi. Mercredi arriva, rien ; jeudi rien, vendredi rien non plus et tous les jours comme cela pendant deux semaines. Tous les jours le facteur risquait sa vie à passer près de chez moi et avait demandé de travailler la nuit pour ne pas me voir sur son chemin. Puis le jour divin arriva, je m'en souviendrai toujours, c'était un jeudi. Une enveloppe avec l'adresse d'Amiga Concept dessus ? Youpiiee, ce sont mes disquettes. Me déplaçant à la Beep Beep jusqu'à mon Amiga j'ai dû arracher quelques arbres. Enfin, elles étaient là ! Gardant toujours le meilleur pour la fin, je commençai par OVERDRIVE All Terrain racing et là... Rien ? Il n'y a rien dans la disquette, ce n'est pas grave ! (comme dirait le doc). Il reste Shadow Fighter le must des jeux de combat, the best of the best, la mère de Street Fighter à poil devant le prisu. Je mets la disquette en place et là ! Magie ! Ca marche, je reste emmerveillé devant la présentation et soudain, un écran rouge avec plus rien même pas une présentation des combattants, rien. Mes yeux devinrent verts radioactifs, ma chemise craqua, mon pantalon est devenu un short et ma peau verte. Il ne reste plus rien autour de mon Amiga et moi, j'ai tout détruit sur un rayon de 20 Kms. C'est pour cela que je vous renvoie les disquettes et aimerais savoir si j'ai fait une fausse manoeuvre et si je pourrais revoir un jour la démo de Shadow et d'Overdrive sur mon écran. Merci.

Ludovic D.
St Jean de Touslas

Ludo,

Il faudrait que nous te racontions une petite histoire, du même ordre d'idée que la tienne. Un jour tout-à-fait ordinaire, parmi le tas de courrier quotidien, une lettre sortait du lot, nous ne savions pas trop par quel moyen surnaturel, mais elle sortait du lot. Nous nous sommes tous, d'un seul coup, rués dessus, battus, pour la saisir (elle a eu de la chance de ne pas être déchirée). Une fois cette étape passée, tout le monde était omnubilé par celle-ci, et les regards de toutes les tapettes ne pouvait s'en détacher. Nos coeurs palpitaient à toute allure, certains s'évanouirent, et ceux qui restaient, ont enfin pu arriver jusqu'à la fin. Tout le monde, jusqu'à ce jour est encore sous le choc, alors, s'il te plaît, ne recommence plus ça, sinon, ce ne sera plus des tapettes qui seront ici, mais plutôt des zombies. Pour parler de la fin de ton courrier, sache que si tu ne reçois pas tes deux disquettes prochainement ce sera de la faute de deux nouvelles recrues, François et Franckinette.

UNE FI-FILLE QUI SE REVEILLE ET NOUS ECRIT !!!

Salut à toute l'équipe,

Tout d'abord, je voudrais vous rappeler que dans l'Amiga Concept n° 2, vous mentionnez : «le magazine passe de 32 Frs à 25 Frs, ce qui nous permet de nous positionner comme le moins cher des magazines informatiques ludiques». Vous avez augmenté de 5 Frs, donc 30 Frs pour une dizaine de pages en plus, à 35 Frs, avec une disquette, et maintenant à 35 Frs sans la disquette, donc je ne comprends pas pourquoi vous ne revenez pas au prix du n∞ 2, c'est-à-dire 25 Frs, et de ce fait, vous ne pouvez pas vous considérer comme le magazine ludique le moins cher puisque Biiiiiiiip (NDLR : on a déjà dit qu'on ne faisait pas de pub gratuite !!!) fait le même prix avec une disquette gratuite et dix pages de plus que vous actuellement. Et en ce qui concerne les disquettes qui étaient vendues avec le magazine, elles n'étaient jamais endommagées, et celles de mes camarades non plus (NDLR : Nanananèèère...). Qu'est-ce qui me prouve maintenant que la disquette que je recevrai ne sera pas elle aussi détériorée ou broyée. Sauf si elle est sous bulles, dans un carton bien emballé, ce qui augmentera encore le prix du magazine car je présume que l'emballage n'est pas gratuit.
- vérifiée à 100 % : parce que les anciennes disquettes n'étaient pas vérifiées à 100 %
- 48 h chrono : c'est ce que l'on verra !
En espérant que ma lettre figurera dans un prochain numéro, car je suis sûre qu'une majorité des lecteurs pense comme moi.

STEPHANIE

Très chère Stéphanie,

Que de plaisir, en lisant une lettre telle que la tienne, nous en jubilons encore à la rédaction. Et oui, comprend-nous, c'est très rare lorsqu'une FEMELLE, nous écrit ici. Pour tout avouer, nous dirions même, que lorsque cela arrive, c'est un coup de poker !! M'enfin, revenons à nos moutons, ou plutôt à notre moutonne, et à ses propos ma foi très rabaissants. Alors, on se permet de remettre en doute toute une organisation, et toute une politique marketing. Savez-vous très charmante demoiselle (enfin cela reste bien évidemment à voir) que c'est très vilain. Vilaine fi-fille va !! M'enfin, tâchons de te répondre au mieux. Le prix du magazine, depuis son entrée, a varié, soit, mais nous considérons que la position dans laquelle nous nous trouvons actuellement n'est pas favorable, et nous faisons au mieux pour être toujours présents, et encaisser les portes qui se ferment de plus en plus souvent sur nous, vétérans de l'Amiga. Que le prix ait augmenté est une remarque qui est tout à fait pertinente, mais je dirais également que l'argument que tu nous donnes, à savoir que d'autres mags proposent plus de pages, n'est pas de poids.

Achèterais-tu une robe par rapport à son poids, ou sa quantité de boutons ? Au sujet de la disquette qui a disparu en kiosque, ici, que nous ayons reçu beaucoup de plaintes, à cause de disquettes détériorées ou manquantes, c'est vrai, cela n'a pas été la seule cause déterminante. On va tenter de te cibler le problème (roulements de tambours...) : il faut savoir qu'un magazine informatique vend à peu près la moitié de ses exemplaires présentés en kiosque, c'est ainsi (un peu moins ou un peu plus, ça varie... des mags de programme télé qui tirent à 2 ou 3 millions d'exemplaires ne se vendent qu'à 25 % environ). Alors essaye de comprendre que sur 40.000 magazines (donc 40.000 disquettes) en kiosque, près de 20.000 mags (donc 20.000 disquettes) partent chaque fin de mois... tout droit à la poubelle, puisque cela coûte très cher de les récupérer. Nous, c'est une situation qui nous écoeure quelque peu. Alors bon, c'est vrai que vous, les lecteurs, devez dorénavant payer un timbre à 2.80 frs pour demander cette disquette gratuite mais nous, de notre côté, on prend en charge le renvoi unitaire de 4.40 frs ! Prenez vos calculettes et vous verrez que ça chiffre mais on préfère ça plutôt que de jeter, malgré nous, les 240.000 disquettes par an (et dire qu'on a même pas d'action de la Poste !).
Maintenant, avec cette nouvelle formule, nous avons bien évidemment connu des déboires (liés à la quantité de demande de disquettes : 600 coupons en moyenne à traiter chaque jour), et il est vrai que les 48 h chrono n'ont pas été respectées - aurait-on eu affaire à un rédacteur en chef trop optimiste dès le départ sur les délais - là n'est pas le problème, dorénavant, nous pouvons dire que ce problème de délai est résolu, car deux personnes (que nous pouvons remercier) sont affectées à cette tâche, n'est-ce-pas Franck et François (non, pas François le maquettiste !!!). Bon sur ce, nous pensons avoir répondu au mieux à ton courrier, et nous te laissons réfléchir à la réponse que nous t'avons confectionnée avec AMOUR.

IL A LE CHOIX DANS LA DATE... LA TAPETTE !

Eh oui, c'est encore moi («Février tempêtes (tapettes), Mars, t'en chies encore !) et je voudrais dire au rédacteur qui n'a pas compris, ça doit être Imré (NDRC : c'était TOUTE la rédaction...), à mon avis qu'il aille se coucher, ça lui fera le plus grand bien !!!
En ce qui concerne l'initiative du retrait du cover-disk, certains râleront sûrement, mais personnellement je vous approuve. Je m'explique, je viens d'acheter «SHADOW FIGHTER» et grâce au choix qui m'est donné, je peux éviter la démo et prendre celle de «ALL TERRAIN RACING». Sinon, j'aurais eu une simple disquette vierge. En plus, si ça vous arrange au niveau temps, organisation et tout le toutin, tant mieux pour vous ! Les lecteurs non contents n'ont qu'à acheter «WINDOWS» ou «HOME PC» et ils en auront des disks bourrés de ... MIERDA !!
Sinon, voici une petite question qui me turlupine l'esprit : est-ce que les lecteurs de CD-ROM de toutes marques (SONY, PANASONIC...) sont adaptables sur mon joli n'Amiga 1200. ET bien sûr, sont-ils compatibles CDTV, CD32 et OVERDRIVE CD (sinon, où est l'intérêt ?)
Je souhaite longue vie à Amiga-Concept, bon joy à tous ceux qui ont vendu, comme moi, leur âme à l'Amiga !!

Olivier BARTHELEMY
MALZEVILL

Eh bien, ça y est, on a enfin compris ton adage ! Pour tes remarques au sujet des cover-disks, chacun a son point de vue et on espère que beaucoup partagent le tien. On avait même annoncé que grâce à ce nouveau système on allait bientôt pouvoir proposer une troisième disquette, cela n'a pas été mis en oeuvre jusqu'ici car on préfère se rôder la main et tenir nos engagements (délais, qualité...) avant de passer à l'étape supérieure, donc patience... Pour ton problème de CD, il est effectivement possible de brancher n'importe quel lecteur de CD-ROM sur un quelconque AMIGA. Pour cela, il faut avoir un port SCSI et le 1200 n'en a pas d'origine, mais certaines cartes accélératrices (comme la GVP TURBO) permettent d'accéder à la norme SCSI. L'avantage c'est qu'un lecteur APPLE 300 par exemple (double vitesse), est beaucoup moins cher qu'un Overdrive CD (900 frs contre 1990 frs). Par contre, et ça fait partie des inconvénients, tu ne pourra pas utiliser tous les jeux CD-32 (la compatibilité CDTV restant entière) : certains jeux comme TOWER ASSAULT CD32 peuvent s'utiliser sans problème, à vrai dire l'Overdrive CD n'assure pas non plus une entière compatibilité avec les jeux CD32. Un tel lecteur CD-ROM s'utilise surtout pour importer des fichiers images, sons et textes des environnements PC, MAC...



MORCEAUX CHOISIS...

Je prends n'importe qui à SENSIBLE (par devant comme par derrière et même par dessous !) ; ça rigole moins déjà à la rédac', hein ! (Sylvain Loiseau, 49 Cholet)

Peut-on transformer un A600 en un véritable A1200 (NDRC : Non ! Rachète un 1200)... Dans la revue de Presse du n∞12, vous parlez d'un mag polonais : la monnaie polonaise est le gloty, un franc vaut 4500 gloty, ou plutôt 0,45 gloty car il a été dévalué. (Une tapette qui lèche dur !)

Est-il possible d'avoir des astuces sur SIMON THE SORCERER... (NDRC : on a fait la soluce complète dans AC n∞ 6 et 7 !). (Bruno Tamiette, 92 Meudon)

Bravo pour votre revue qui me redonne espoir... Les tapettes m'ont toujours fait rire, la preuve : je m'abonne ! (Joël Dezothez, 38 Vizille)

Bravo pour votre revue qui, il faut bien le dire, donne un rayon de soleil à la presse informatique surtout en pages centrales (bien que vous puissiez faire mieux ! Le printemps approche, il faut s'habiller plus léger...). (Lionel Riché, 17 Saintes)

J'ai acheté une imprimante d'occasion, une DIGITAL LA50, mais je n'arrive pas à imprimer, j'ai essayé tous les pilotes du Workbench... (NDRC : vois dans le domaine public, tu y trouvera à coup sûr ton bonheur !). (Frédéric Pellier, 13 Marignane)

PS : un seul regret, je suis abonné et malheureusement je reçois le magazine après la sortie en kiosque. Si il était possible de l'avoir avant (NDRC : On a pourtant changé plusieurs fois de routeurs, mais ça n'y a rien changé : tous aussi incompétents. Dorénavant, on prend en charge nous-même les envois des abonnés, c'est Franck et François qui s'en chargent, et depuis ce mois-ci, tu as dû recevoir au plus tard ton mag en même temps que sa sortie en kiosque. C'est pas beau ça ?!). (David Jermann, 06 Nice)

Les chipset AAA vont-ils enfin sortir ? (NDRC : C'est définitivement abandonné au profit de la technologie RISC plus performante... Qui devrait voir le jour au sein de l'Amiga à Noël prochain ; croisons les doigts !). (Paul Vauchier)

Dans le numéro 9 d'AC, lors du test de UFO, Fabinnou a soutenu dur comme fer que le jeu n'était pas installable sur HD. Je suis en train de me demander si Fabinnou n'a pas fumé un truc bizarre et si c'est le cas, il pourrait m'en envoyer un morceau, histoire d'essayer (NDRC : Faut l'excuser, Il a déjà fumé toute la moquette des locaux, mais si tu l'invite, il te montrera comment faire et s'attaquera par la même occasion à ta propre moquette...). (Bob... Le flambeur ?)

J'ai un 600 avec 2 Mo de RAM. Est-ce qu'avec un émulateur Fun Color je peux voir les images AGA ? Les jeux AGA ? Ou trouver cet émul. ? (NDRC : Jamais d'la vie ! C'est un sytème particulier qui te permet de visualiser seulement des images en 256 couleurs, sans pouvoir les retoucher. Dispo auprès de CUDA) (Arnaud Muller, 57 Bazoncourt)

Séverine, je t'aime. C'est quand que tu fais la pin-up ? (Boxter)

J'ai un Amiga chez moi, je désirerais acquérir en outre un A1200 et éventuellement des logiciels de dessin. Ou puis-je commander ? (NDRC : passe une petite annonce, c'est pas plus compliqué que ça !). (Franck Castelanelli, 47 Villeneuve sur Lot)

Alors voilà, je vous écris pour vous dire un «GROS MERCI» pour l'article que vous avez fait sur notre mag sur disks «AMIGAFLASH III», vous l'avez vraiment aimé ! (NDRC : Y'a pas de quoi, on aime bien faire plaisir !). (Adder/Uronx, 70 Seey sur Saône)

J'ai fait l'acquisition d'un DD Seagate interne 3 1/2 de 245 Mo. Je devais le recevoir formaté et installé avec 10 Mo de DP. Manque de bol, il est arrivé non formaté. Tant pis, je le formate (FFS), je l'installe, et, quelle surprise, je m'aperçois qu'il ne fais plus que 233 Mo ! Dans HDTOOLBOX, je modifie les pistes pour qu'il m'indique 245 Mo, mais alors là, plus moyen de formater les 12 derniers mégas. Ai-je été arnaqué ? Ou bien, ai-je fait une erreur quelque part ? (NDRC : Il semblerait que ce ne soit qu'un 233 Mo, mais si tu crois avoir commis une erreur de manipulation, jettes donc un coup d'oeil dans le coin des bidouilles du mois dernier). (Jean-Marc Mossu, 67 Surbourg)

Au collège, un matin, un cri se fait entendre : «TAAAAPETTES !». La rage monte en moi. Tous les élèves sortent : je sors mon Uzi, j'en crève des centaines mais mon flingue est vide ! Je prends le P.M., Bbbrrrrtt ! Le sang pisse sur les murs, les peignant au passage ! Au deuxième étage, le prof d'informatique. Je sors le longue portée : Budd ! Entre les yeux. J'achève le directeur au lance-flammes. Le coeur battant, j'entre dans la salle informatique en rechargeant les P.M : Bbbrrrt «Pééécééé !», les 486 explosent, les Sound-Blaster volent, et j'achève tout ça au pistolet Gauss. Vive Syndicate ! Vive Amiga ! Vivent les TAAAAPEEETTES !!! (NDRC : faites comme lui, lisez Amiga-Concept en cours). (Scanner = Yoann Sidaner, 66 Perpignan, Tapetteland)

Je désire commander vos anciens numéros du 1 au 12. Comme je suis belge, je voudrais votre compte en banque pour y verser la somme et que vous m'envoyez vos livres + D7. Donnez-moi les prix en francs belges S.V.P. MERCI une fois (NDRC : Désolé, faut payer en mandat international et en francs français ce qui fait 340 FF). (Jean-Luc Destrebecq, Bruxelles)

PA VENTE

(02) Recherche plans interface décodage radio SSTV, Packet, Cw... + logiciels pour Amiga 1200. Ecrire à Christian BP 03 02320 ANIZY.

(04) Vends extension A1200 32 Bits 4Mo + horloge extensible 8Mo, neuve. Prix : 1100 Frs. Téléphoner au 92.30.30.12 aux heures de bureau.

(04) Vends console Sega Master System + 2 manettes + 9 jeux (Alex Kid in World, The Terminator, World Soccer, Tunder Blad, Golden Axe, Alex Kid in Marcel World, Alex Kid High World, Rastan, Poseïdon Wars 3D. Le tout pour : 500 Frs. Contacter Nicolas THURIN au 92.72.53.88., ou écrire 17 Les Balcons du Mont d'Or 04100 MANOSQUE.

(08) Vends Séga Game Gear + 2 cartouches : 900 Frs et Atari 520 Ste : 400 Frs et CD Portable Kenwood sans casque : 600 Frs. Ecrire à BAUDRILLARD Bruno JR 11 Rue des Rosiers 08700 NOUZONVILLE.

(13) Vends jeux Nicky2, Street Fighter 2, Zool, entre 95 Frs et 125 Frs pour Amiga 500/600/1200. Téléphoner au 91.93.20.17. seulement l'après-midi, à partir de 14 h.

(13) Vends Amiga 500 3Mo Ram extensible à 9Mo system 1.3x3.0 sur disque dur SCSI 31/2 pouces 80Mo plein + 100 disquettes jeux + joysticks. Prix : 3500 Frs.
Téléphoner au 91.75.21.62.

(13) Vends Amiga 1200 + DD80Mo + 1 souris + 1 joystick + disquettes + revues. Prix : 3000 Frs.
Téléphoner au 91.52.02.52. en soirée.

(14) Vends Amiga 500 + souris + 20 jeux. Prix : 950 Frs. Vends également un Amstrad Notepad NCI150. Prix : 600 Frs. Téléphoner au 31.52.24.51.

(14) Vends Street Fighter 2 + Vroom 2 Mk 1 + Micro Machine Blues Brothers + MK 2 First Samurai + Body Blows Nigel Mansell + Elfmania : 150 Frs pièce ou 700 Frs le tout. Téléphoner au 31.77.04.54.

(16) Vends console Séga Master System 2, très bon état, avec 8 jeux dont Sonic 1 et 2, California Games (6 jeux en 1)... + 1 pistolet + 1 manette + 1 documentation. Prix : 1000 Frs. Vends également Game Boy + Tetris + écouteurs + câble pour jouer à deux, valeur 490 Frs, vendue 200 Frs. Ecrire à RANGER Christophe La Fosse 16410 VOUZAN.

(17) Vends jeux CD 32 : Litil Divil (200 Frs) + Disposable Hero (100 Frs) + Chaos Engine (100 Frs). Contacter Benjamin au 46.35.10.71.

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

(25) Vends lecteur externe 200 Frs + Vidi 12 400 Frs + DCTV 700 Frs + nombreux logiciels (Amos, Painter, Personal Paint, Skidmarks... Téléphoner à Rémy au 81.95.44.04.

(28) Vends Amiga 500 + extension 1.5 Mo + logiciels originaux (Deluxe Paint 3, Jim Power, Crazy Cars 3, Epic, Superski 2, Vroom et Data) : 1200 Frs à débattre.
Contacter Franck au 37.99.58.18.

(29) Vends CD pour CD 32 + nombreux titres. Ecrire à Mr EVEN Ronan 20 Rue de Quimper
29590 PONT DE BUIS.

(34) Vends jeux A500/1200. Envoyer Enveloppe timbrée pour liste à VIDAL David Résidence Le Galion Appt 358, 155, Place d'Acadie
34000 MONTPELLIER.

(34) Vends jeux Poker pour Amiga 1200, à 110 Frs l'unité (port en recommandé inclus). Ecrire à PONS Daniel 3 Rue du Bassin 34630 ST THIBERY, ou téléphoner au 67.77.78.58.

(37) Vends jeux CD 32 : Dragonstone : 150 Frs, Global Effect : 100 Frs. Téléphoner au 47.50.88.03.

(38) Vends news sur 500/600/1200 à prix très réduits. Contacter Stéphane au 76.09.34.11 après 18 h ou écrire à Mr FESTA Stéphane 34 Rue Auguste Delaune 38130 ECHIROLLES.

(42) URGENT !!! Vends Amiga 500+ + jeux + 2 manettes + écran 1084S + imprimante Seikosha SP 1900 (possibilité d'échanges). Prix : 3000 Frs + utilitaires (Soundtracke 2.04). Téléphoner au 77.21.28.27.

(44) Vends moniteur 1083S : 700 Frs, lecteur externe 3»5 : 400 Frs, CD Sheer Delight : 220 Frs CD Demomania I : 120 Frs, divers CD de 20 à 50 Frs, adapt SVGA DB23 DB23/DB15 : 130 Frs. Contacter Sylvain au 40.39.90.79.

(44) Vends logiciels sur Amiga. Ecrire à SIMON Sébastien 13 Boulevard Gustave Roch 44200 NANTES.

(49) Vends jeux Game Boy, Mistic Quest 120 Frs, Gauntleti 120 Frs et Cesar Palace 120 Frs. Ecrire à PAGEAU Yannick 11 Square des Capucins 49100 ANGERS.

(51) Vends Amiga 500+ + 200 disquettes + Rom 1.3 + revues + boites de rangement. Prix : 1800 Frs (à débattre). Vends également CD 32. Prix : 1000 Frs. Téléphoner à Patrick au 26.02.10.52.

(52) Vends Amiga 600 + moniteur 1085S + 3 manettes + souris + jeux (dont certains très récents) + boite de rangement. Prix : 3000 Frs à débattre. Téléphoner à Philippe au 25.32.65.34. après 18 h.

(54) Vends ou échange jeux originaux tout Amiga. Ecrire à PSIKUS Pierre 4 Allée de Roermond 54500 VANDOEUVRE LES NANCY. Réponse assurée à 100 %.

(54) Vends Amiga 1200 + DD 320Mo + 200 jeux et utilitaires en tous genres + moniteur couleur. Prix à débattre. Contacter Frédéric au 83.82.23.67. après 18 h 30.

(57) Vends Mortal Kombat 2 (jeu original). Prix : 280 Frs (frais de port inclus). Contacter N'GUYEN au 82.88.46.28. le soir.

(59) Vends jeux Amiga 500/1200 ou échange possible. Envoyer disk pour liste. Ecrire à MEDJDOUB Madaci 234 Rue Bouloche 59279 LOONPLAGE, ou téléphoner au 28.21.33.92. Réponse assurée.

(59) Vends disque dur 3.5» 270Mo sous garantie marque Maxtor. Prix : 1000 Frs. Téléphoner au 20.38.22.10.

(59) Vends jeux sur Amiga. Ecrire à Michaël BAUDEMONT
40 Rue François de Batds
59110 LA MADELEINE,
ou téléphoner au 20.31.73.52.

(59) Vends carte pour 1200 GVP A1230 Turbo2 68030 + Copro 68882 à 40Mhz + Simm 4 Mégas 60NS : 3000 Frs. Vends également moniteur 1084 péritel : 900 Frs.
Contacter Eric BOEZ au 27.61.36.43.

(59) Vends Amiga 500 complet, état neuf avec extension de mémoire, 2ème drive, écran couleur, stéréo, 50 jeux, 2000 Frs à saisir.
Téléphoner au 27.96.51.51.

(62) Vends jeux pour Amiga CD 32 : 100 Frs pièce (frais de port de 20 Frs), TBE, 14 CD : 1000 Frs. Contact : Mr ARSENE Yann 2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET.
Téléphoner au 21.48.28.29.

(67) Vends Amiga 500+ + 1084S + jeux (3D) + CD 32 et 11 jeux cause chomage. Contacter Matthieu au 89.96.92.23.. Prix pour le tout : 6500 Frs à débattre. Mais vente séparée possible.

(68) Vends jeux pour Amiga à prix sacrifiés : Theme Park, The Settlers, Flashback, Body Blows et Robocop 3. Contacter Manuel après 18 h au 89.27.34.81.

(69) Vends Amiga 600 + jeux + logiciels + 2 boites de rangement avec 2 manettes et 1 souris. Prix : 1000 Frs. Ecrire à Vincent HERVE
5 Rue Mazenoo 69003 LYON,
ou téléphoner au 72.61.14.39.

(69) Vends Theme Park Aga 230 Frs, Sensible Soccer et Castles 2 CD32 170 Frs et de nombreux autres originaux à partir de 50 Frs.
Demander Alain au 78.80.73.48.

(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.

(71) Vends 1084S : 1000 Frs, CD 32 : 1000 Frs, drive externe : 300 Frs, HD420 pour 1600 Frs, Rise of the Robots : 150 Frs, 10 jeux 500 à 200 Frs. Téléphoner à Pascal au 85.89.25.85.

(71) Vends 1084S pour 1000 Frs, Rise of the Robots CD 32 pour 150 Frs, oldies pour 200 Frs+ lecteur externe pour 300 Frs + CD 32 1000 Frs. Contacter Pascal au 85.89.25.85.

(73) Vends jeux Amiga 500, 100 Frs maximum. Ecire à Julien NICOLIER 48 Rue de la Plaine 73420 VOGLANS.

(74) Vends Amiga 500 + extension + manette + souris + livres. Prix : 1300 Frs. Contacter Loïc après 19 h
au 50.25.18.81.

(74) Vends ou échange jeux Amiga originaux, Tornado Aga, Dennis Aga, Oscar Aga, Full Metal Planete. Achète lecteur 3.5, 4Mo A1200. Ecrire à SOLIER Alexis 30 Chemin des Amarantes SEYNOD (NDLR : et le code postal, il est ou ???).
Ou téléphoner au 50.45.75.46.

(75) Vends CD 32 avec 9 jeux en très bon état. Prix : 1800 Frs. Contacter Claudio DOMINGOS au 45.31.91.86.

(75) Vends Amiga 2000 Rom 3.0 + moniteur couleur + extension de mémoire + 2 méga + disque dur 20 Méga + Carte GVP + Carte Passerelle PC. Prix : 3500 Frs à débattre. Vends également console de montage V320 pour Amiga + logiciel de montage + titrage + transcodeur. Faire offre, prix à débattre.
Contacter Frédéric LAMOUR
aux heures de bureau au 47.39.71.13.

(75) Vends Amiga 500 1Mo. Prix : 1000 Frs. Contacter François au 30.86.50.99. aux heures de bureau.

(75) Vends : PPaint 100 Frs, Real 3D 450 Frs + de nombreux jeux 50 Frs : Cap Hired Gums, Settlers, Brian The Lion, Body Blows Aga, Zool2, Syndicate, Canon Fodder, Wiz'nLiz. Téléphoner au 42.64.07.06.

(75) Vends pour CD 32 Microcosm, G2000, Casttles, Whales : 150 Frs l'unité et pour Amiga, vends Another World, Heimdall + nombreux autre originaux à 100 Frs l'unité. Contacter Franck au 40.18.01.22.
entre 17 h et 21 h.

(75) Vends nombreux jeux pour AMiga 500, 600, 1200, à bon prix; Contacter Carlos au 43.41.41.88
avant 20 h.

(75) Vends Startrek/Settlers/Dogfight Frontier/14-18/Pinb Dreams/Alien B 2 et NB, autres. Cherche contact Amos et manuel propage/Amos Pro.
Tél. : 48.46.02.75.

(77) Vends jeux et utilitaires pour Amiga 500-1200 et PC. Ecrire à Emmanuel FREIN 4 Rue de Verdun 77500 CHELLES,
ou téléphoner au 60.20.95.69.

(77) Vends Amiga 1200 disque dur 80Mo + SCMCIA 4Mo + lecteur externe + 2 joysticks + 2 souris + nombreux utilitaires + 15 jeux originaux (100 Frs). Prix : 5200 Frs à débattre. Téléphoner au 64.06.01.37. en Seine et Marne.

(83) Vends disquette DD 2 Frs pièce. Vends également lecteur de disquettes 300 Frs. Vends aussi, jeux originaux de 50 à 100 Frs pièce.
Téléphoner à David au 94.24.96.26.

(91) Vends Amiga 500 + extension 500 Mo + 2 joysticks + 100 Disquettes + souris. Prix : 1200 Frs. Contacter ???? (NDLR : écrivez un peu mieux tout de même !!!) au 60.77.76.99.

(91) Vends Amiga 1200 + MD60 + moniteur 1085S + 2 joysticks + PAD + nombreux jeux (100 disquettes). Prix : 3500 Frs. Téléphoner à Nicolas au 60.88.47.99. le week-end.

(91) Vends Amiga 1200 + 1085S + Overdrive 170 M + A1228 Turbo + Fpu33 + Dsp Audio + logiciels + jeux + documentations + 25OD7. Très bon état : 5900 Frs. Contacter Christophe après 17 h au 64.97.74.47.

(92) Vends Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur couleur + joystick + jeux récents + utilitaires + revues + cadeaux. Le tout en TBE : 1500 Frs. Prix sacrifié !!! Contacter Tahar au 46.21.18.24.

(93) Vends Amiga 500 + extension de mémoire + quelque disquettes : 500 Frs. Téléphoner à Laurent au 48.50.12.34., ou écrire à BEGARD Laurent 40 Allée H. Barbusse
93320 PAVILLON S/S BOIS.

(93) Vends Amiga 500 + extension de mémoire de 1Mo + émulateur PC. Prix : 1400 Frs à débattre.Téléphoner à Franck au 43.09.76.57. le week-en, ou au bureau la semaine au 30.86.50.99.

(94) Vends imprimante BR 15 : 250 Frs, Amos 350 Frs, DPaint 3 150 Frs, Delux Music 200 Frs, livre du lecteur de disk 100 Frs, extension mémoire 1Mg pour A 1200 800 Frs, lecteur externe 300 Frs + divers jeux de rôles, aventure et Wargames.
Téléphoner au 42.83.13.03.

(94) Vends Amiga 500 + extension 512K + imprimante Star LC10 couleur + jeux originaux : 1300 Frs. Vends également jeux Amiga 500 et Amiga 1200. Téléphoner au 47.26.21.89.

(94) Vends Amiga 500+ + 1Mo + cartouche Action Gear + Multistart 1.3.2.0 + joystick + tapis souris. Prix : 1200 Frs. Téléphoner au 49.79.99.81.

(94) Vends A1230 Turbo (68030+68882 50Mhz) + IF SCS12 (3,5Mo/S) + Burst Mode + MMU : 3200 Frs (SSGAR) SIMMS 4Mo : 800 Frs/8Mo : 1500 Frs 2Mo : 400 Frs/DDSCSI 540 Mo : 2300 Frs (SSGAR) IDE 40Mo : 500 Frs, table montage RME 100 : 500 Frs, imprimante 9 aiguilles : 500 Frs, laser 4PPM, 2.5 Mo : 2500 Frs état neuf (echange possible contre G LOCK SIMM 16 Mo, GST + CHROMA KEY). Téléphoner après 18 h 30 au 47.32.42.79.

(95) Vends Amiga 500, CD 32, + nombreux jeux. Prix : 5000 Frs. Vends également encyclopédie Bordas 10 volumes. Prix : 3000 Frs.
Téléphoner à Ruddy au 34.64.35.07.

(95) Vends console NEC GT portable 16 bits couleur + 8 jeux : St fighter 2, Soldier Slade.... Le tout pour 1400 Frs. Demander Raph au 34.70.80.17.
après 19 h.

ACHAT

(38) Recherche carte 4 Mo + horloge pour environ 1300 Frs (ou moins !!!). Téléphoner au 74.58.14.62.

(52) Achète extension de Ram en 32 Bits et recherche contacts sur A 1200 avec disque dur. COntacter Olivier RUNDSTADLER au 25.03.74.61. ou écrire au 23 rue Saint Vallier 52000 CHAMARANDES.

(53) Recherche Amiga 500 + souris + joystick + nombreux jeux. Téléphoner au 43.04.44.70.

(54) Achète original de Simon le Sorcier car introuvable dans le commerce. Maximum 150 Frs + frais de port. Faire offre au 83.81.56.30. après 16 h. Merci d'avance je suis impatient !!!

(54) Recherche cartouche Power Cartridge ou Speeddos pour Commodore 64 ainsi qu'un émulateur C64 avec cable pour Amiga (100 % OK). Téléphoner au 83.27.65.46. (HDR) + Amiga 1200 pour 1300 Frs.

(57) Achète Disque Dur petite densité (40 ou 60 Mo) interne pour Amiga 600. Prix : 500 Frs maximum. Contactez-moi au 87.64.66.80. (répondeur si absent).

(59) Cherche lecteur externe Amiga 600 + contact région de Dunkerque pour aide et échange. Ecrire à LEYS Marcel 30 Rue du Maréchal Joffre 59153 GRAND FORT PHILIPPE, ou téléphoner au 28.23.94.88.

(62) Recherche imprimante si possible couleur 800 Frs ou 900 Frs maxi. Téléphoner au 21.49.05.56.

(67) Achète pour CD 32 : Module FMV (1000 Frs maxi), boitier SX-1 (1000 Frs maxi), ou SX-1 + lecteur Dk3»1/2 ext. (1150 Frs maxi). Achète C-64 + lecteur DK et K7 + nombreux jeux (500 Frs maxi). Téléphoner au 88.39.33.69.

(74) Recherche Amiga 1200 bon état pour 1200 Frs maximum. Faire offre au 50.25.18.81.
après 19 h et demander Loïc.

(77) Achète originaux Space Hulk, Jurassic Parc A1200 + Robinson Requiem version Française A1200. Téléphoner au 64.26.45.96 ou écrire à VALLOT Christophe Allée Platane 77177 BROU.

(78) Achète HD sur 1200 (de 20 à 100 Mo). Cherche également contact vente/échange en Yvelines. Contacter Laurent au 34.61.14.71.

(93) URGENT !!! Achète lecteur externe pour Amiga 500+ si prix intéressant à proposer, contacter Jean-Marc après 17 h au 48.09.27.05.

CONTACTS

(13) Aimerais connaître coups fatals de Mortal Kombat 1. Merci ! Contactez-moi au 42.61.43.59.

(34) Cherche contacts sur Amiga 1200. Envoyer liste à VIDAL David Résidence le Galion Appt 358,
155 Place d'Acadie
34000 MONTPELLIER.

(50) Vends logiciels Amiga. Ecrire à GRANDGUILLOTTE Fabrice
4 Rue des Mourets
50460 QUERQUEVILLE.

(50) Cherche contact A500/600, pas sérieux s'abstenir. Réponse 100 % assurée. N'hésitez pas à écrire à FIQUET Nicolas 54 Bis Rue Jeanne d'Arc 50100 CHERBOURG.

(52) Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200.
Contacter Olivier au 25.03.74.61.



(54) Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200. Ecrire à PSIKUS Pierre 4 Allée de Roermond
54500 VANDOEUVRE LES NANCY.

(59) Cherche contact réglo pour échange jeux et utilitaires. Réponse assurée. Ecrire à CHATELAIN Mickaël 69 Rue de Musset
59100 ROUBAIX.

(59) Echange ou vends jeux sur A500/600 dans le Nord Pas de Calais uniquement.
Téléphoner au 20.85.86.79. ou écrire à Philippe VAN PRAET 20 Rue de Lamartine 59000 LILLE.

(59) Cherche contact tout Amiga tous pays, envoyer liste à David 12 Av Paul Berte 59390 LYS LEZ LANNOY.

(60) Recherche contacts sérieux et durables sur Amiga 1200, réponse rapide et assurée. Ecrire à Monsieur COMTE Philippe 183 Square Edgar Degas 60100 CREIL.

(62) Recherche contact A1200 pour jeux et utilitaires. Ecrire à ???? (NDLR : si on avait votre nom, se serait très bien : merci) 26 Rue Cartigny 62680 MERICOURT.

(62) Cherche contact Amiga 1200 pour jeux et utilitaires et documentation. Adresse : Frédéric (NDLR : et ton Nom ???) 26 Rue Cartigny 62680 MERICOURT, ou téléphoner au 21.49.65.62.

(62) Recherche contact sur Amiga 1200 pour échange jeux et utilitaires. Contacter MAC Eric 22 Rue de Picardie 62221 NOYELLES SOUS LENS. Envoyer disquette pour liste.

(64) Cherche contact sur Amiga 1200. Contacter Willy au 59.43.76.09. après 17 h.

(67) Cherche contact sur Amiga 1200 avec HD si possible contacter Ehles Alexis au 88.20.00.61. possede News + Oldies (Aladdin, Pinki, Litil Divil, Pinball Illusion).

(67) Cherche utilitaires sur Modem/minitel et échange DP sur Amiga. Ecrire à NOBEEBOCCUS Mike Rue du Lohbach 67700 SAVERNE, ou téléphoner au 88.91.61.13.

LA SUITE P. 82

AMIGA MIC MAC

PAR IMRE

Ah, quelle détente de se retrouver sur cette dernière page du magazine qui fait régulièrement gagner des lecteurs assidus. Vous ne m'en voudrez certainement pas d'avoir fait passé le MIC-MAC en une demi-page : c'est pour que vous puissiez avoir davantage de petites annonces...
Pas de gagnant ce mois-ci, pour la bonne et simple raison que, pressé par les événements, j'ai oublié d'insérer, quelque part dans le mag, la suite de caractères à retrouver (shame on me ! Shame !). Pour me rattraper, j'ai à nouveau tiré au sort l'une des cartes postales reçues le mois précédent, c'est donc Luca Bigger (Suisse) qui gagne un abonnement Formule 1 (hey ! Noublies pas les chocolats suisses, comme prévu !). Au fait, j'espère que vous avez apprécié les résultats du test psychologique et que vous vous êtes un tant soi peu reconnu dans les explications personnalisées que je vous avait apportées. Pour cette fois, un petit quizz sur le magazine (lui-même !) et son petit monde... Juste pour voir si vous êtes vraiment attentif et passionné, en résumé, si vous êtes devenu une authentique tapette d'Amiga-Concept !
Les réponses doivent me parvenir sur carte postale uniquement (les plus !!&*£µ!?ù%! seront publiées et récompensées) ; le jeu que vous pouvez gagner est à choisir dans la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES».

01 - Depuis quel numéro, le mot tapette est apparu dans le mag ?
a - DEUX
b - TROIS
c - QUATRE

02 - Quel était le nom du fanzine qui a donné naissance à AMIGA-CONCEPT ?
a - AMIGA- STEREOPODES
b - AMIGA-GAMES
c - FURAX-FANZINE

03 - Quel est, parmi ces 3 jeux, celui qui n'a jamais été testé dans AMIGA-CONCEPT :
a - MORTAL KOMBAT
b - MORPH
c - ALIEN 3

04 - Dans quel numéro y a t-il eu une interview de Doc et Difoul ?
a - TROIS
b - QUATRE
c - SIX

05 - Dans quel numéro est apparue la rubrique «COIN DES BIDOUILLES» ?
a - DEUX
b - QUATRE
c - SIX

06 - Le meeting d'Amiga-Concept avait été organisé à l'Aqua-boulevard de Paris...
a - EN SEPTEMBRE 94
b - EN OCTOBRE 94
c - EN NOVEMBRE 94

07 - STORM MASTER, le logiciel version commerciale qui vous avait été proposé avec le magazine de juillet/août, c'était un jeu d'...
a - AVENTURE
b - ACTION
c - STRATEGIE

08 - Quelle est la moyenne d'âge de toute l'équipe du magazine ?
a - 21 ANS
b - 29 ANS
c - 37 ANS

09 - Vous avez sans doute remarqué que Stéphane testait régulièrement un certain type de jeux... Mais de quoi est-il le spécialiste ?
a - des jeux de baston
b - des jeux de stratégie
c - des jeux de foot

10 - Fabien est connu pour son côté...
a - sympathique
b - joyeux
c - grincheux

11 - Quelle est la particularité de Fred ?
a - il a 11 doigts de pied
b - il a des lunettes qu'il ne porte jamais
c - il en a une toute petite...

12 - Quel a été le surnom d'Isabelle ?
a - la plate
b - la véreuse
c - la dévergondée

13 - Enfin, quand François (le tapettiste... euh pardon, le maquettiste) est il dégoûté ? Lorsqu'on lui parle de...
a - son A4000 tombé en panne
b - son odeur pestinentielle
c - sa moto volée.

SUITE PA

(78) Cherche contacts en vente échange sur les Yvelines. Contacter Laurent au 34.61.14.71.

(78) Cherche contacts pour vendre ou échanger des logiciels sur Amiga 500 ou Amiga 1200. Ecrire à Bruno FABRE 2 Allée Camille Pissaro 78430 LOUVECIENNES.

(80) Recherche contacts sérieux et durables sur Amiga 500/600. Envoyer liste à COQUIN Thierry 22 Résidence Carabin 80600 DOULLENS.

(81) Cherche contacts Amiga 1200. Echange jeux et utilitaires. Envoyer liste. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à DOMENECH David 12 Route de Saint Paul 81300 GRAULHET.

(83) Souhaite contact avec joueurs de D-Day. Je ne peux pas faire entrer un navire dans un port libéré ni déb. les unités. Offre contre aides jeux et utilitaires. Contacter Charles au 94.20.07.28., ou écrire à BREGEON Charles 246 Rue St Quentin 83100 TOULON.

(88) Echange jeux sur A500/600. Réponse assurée. Envoyerliste à BRONSARD Aldo 40 Rue de Mirecourt 88270 VILLE SUR ILLON.

(92) Cherche contact pour vente ou échange (fana d'aventure). Téléphoner au 46.55.00.32., demander David entre 18 et 19 h.

(93) Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga 1200.
Téléphoner au 40.12.03.84.

(99) Cherche contacts sur Amiga 500/600/1200, Domaine Public uniquement. Ecrire à HOET Raphaël Rue du Nord 93 6180 COURCELLES BELGIQUE, ou téléphoner au 71.458.244.

(99) Jonathan DURIEUX cherche contacts sérieux sur Amiga. Ecrire à BP 108 1640 RHODES BELGIQUE.

(99) Recherche contacts sur Amiga 1200 en BELGIQUE. Ecrire à SZLADOVICS Stéphane Rue de Wand 1020 Bruxelles, ou téléphoner au 02.268705.

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 Bemolder : je suis au niveau des catacombes vertes : il faut un crucifix pour remonter mais ou le trouver ? Ecrire à Eric GOULIECMAKIS 15 Rue Lt Chabal 38100 GRENOBLE. Merci.

PETITES ANNONCES (15 Frs)

14

(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

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.

PC CD - MAC CD - CD 32 - CD.I - MEGA CD - 32 X CD - 3DO
PS.X - SATURN - NEC FX - NEO GEO CD - JAGUAR CD

CD Concept

35 F

MENSUEL - N°4 AVRIL 1995 - 35 F

CD CONCEPT n°4

FLIGHT UNLIMITED
L'ultime simulateur de haute voltige



La nouvelle ère
APPLE
PIPPIN, POWER MAC
et Compatible PC

DOSSIER



L'eXplosion CULturelle

UN N°4 PLANANT

LE MAG ET LE CD
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Squirrel



La toute dernière nouveauté PCMCIA pour votre A600 / A1200.

599.-

Enfin, vous pouvez brancher un CD-ROM, et jusqu'à 6 autres périphériques SCSI en série. Livré avec touts les logiciels.

Périphériques pour votre Squirrel

Syquest

Disque dur amovible, livré avec une cartouche

Syquest 44 Mo	1990.--	Cartouche	330.--
Syquest 88 Mo	2790.--	Cartouche	390.--
Syquest 200 Mo	3990.--	Cartouche	630.--

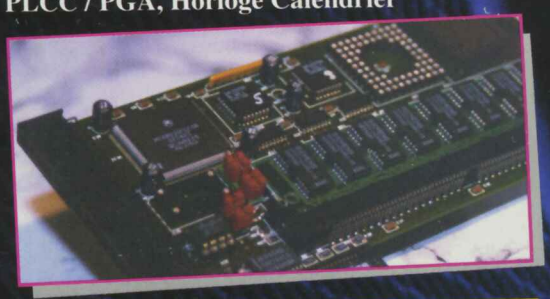
Disque Dur

Externe, avec alimentation incorporée. Tous nos disques durs sont livrés complets, formatés, avec tous les câbles, manuel d'utilisation, prêt à l'emploi avec 30 Mo des meilleurs logiciels du domaine public.

250 Mo	SCSI	11ms	1990.--
350 Mo	SCSI2	9 ms	2290.--
520 Mo	SCSI2	9 ms	2490.--

M-TEC

Vrai 68030 avec MMU, Mémoire Autoconfig, Option contrôleur SCSI II, Support Co-Pro PLCC / PGA, Horloge Calendrier



M-TEC 68030-42 Mhz.

Carte Vide	2290.--
+ 4 Mo	3290.--
+ 4 Mo + Co - Pro 50 Mhz.	3990.--

M-TEC 68030-28 Mhz.

Carte Vide	1390.--
+ 4 Mo	2390.--
+ 4 Mo + Co-Pro 25 Mhz.	2790.--

POWER - CD

Le Pack CD-ROM double vitesse avec Squirrel

1990.--



CUDA INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, Rue de Trevise, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Lecteurs



Double Densité

CI880	**Externe tous Amiga**	**490.--**
CI881	Interne A500/600/1200	460.--
CI882	Interne A2000/4000	460.--

Haute Densité 1.76Mo par disquettes

CI176	**Externe tous Amiga**	**990.--**
CI1761	**Interne tous Amiga**	**790.--**

MEMOIRES



Amiga 500

CI512H	**512K + Horloge**	**349.--**
CI520	2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip*	990.--

Amiga 600

CI605H	**1 Mo + Horloge**	**NC**

Amiga 1200

CI1208	Avec Horloge & Support Co-pro	
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	**1690.--**
	8 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	2990.--

Divers

SIMM	**4 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin**	**999.--**
SIMM	8 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	2290.--
ZIP	1Mo Static colums (A3000, Ext. A2000)	450.--

ACCESOIRES



PowerScan 4	**Scanneur à main 256 niv.**	**1490.--**
PowerScan Couleur		2490.--
ROM Switcher A500		199.--
ROM Switcher A600		289.--
ROM 2.04 ou 1.3		199.--
DISK EXPANDER + manuel en français		**349.--**

DISQUES DURS

Tous nos disques durs sont livrés avec une garantie de 1 an, câblages, notice, disquette d'installation, + 20 Mo de DP, formatté

Disques Durs 3,5" pour Amiga 1200

420 Mo	**1790.--**	**540 Mo**	**1990.--**

Nouveaux Produits !!! Nouveaux Produits !!!

Nouveaux Produits

Video Backup V2.0	*PROMO*	449.--
Le livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga"		270.--
Impossible de vivre sans cet ouvrage si vous possedez un A1200		
Le nouveau A2200-1 *DISPONIBLE SUR COMMANDE*		9990.--
68020, 2 Mo de CHIP, 2 Mo de FAST, disque dur 210 Mo, Slots pour CDROM etc ...		
OS3.1 + Workbench 3.1		
A1200 / A3000 / A4000 620.--	A500 / A2000	720.--

PRODUITS CUDA

CUDACLAV (Pour A500/2/3/4000 spécifiez sur votre commande)		299.--
Interface qui permet de brancher un clavier PC sur un Amiga pour un petit prix !!		
Clavier Azerty (PC) pour CUDACLAV		150.--
CUDAMEM 2000, Mem pour A2000		1290.--

PRODUITS ADEPT DEVELOPMENT

Painter 3D *Le best seller de la 3D*		149.--
2 Disks + Manuel Français + Rapide Icone Ref.		
Painter 3D Bundle		99.--
1 Disquette + Manuel Français		
Tutorial Painter 3D	*PROMO*	179.--
Un livre simple clair, tout utiliser le Painter 3D		
Personal Paint	*PROMO*	129.--
Programme de Dessin AGA		
Deluxe Midi IV le Kit		149.--



!!! GRATUIT !!!
Pour tout achat de plus de 1000.-- gratuit un Painter 3D Bundle
Offre valable jusqu'à épuisement du stock

Visitez nous dans notre Show Room CUDA
31, Rue de Trevise, 75009 Paris

Tous nos prix sont TTC

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 90 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature : _____