TOUJOURS COPIE, JAMAIS EGALE

N°16
AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°16 - JUIN 1995 - 35 Frs

POUR SES 10 ANS L'AMIGA S'OFFRE ESCOM ET UN MAGAZINE AVEC QUATRE DISQUETTES !

INTERVIEW DU GERANT D'ESCOM FRANCE EN P.16 & P.17

1 — AMIGA CONCEPT DISK 16-4 JEU 1

SPERIS LEGACY



MACHINES AGA SEULEMENT

2 — AMIGA CONCEPT DISK 16-4 JEU 2

TURBO TRAX



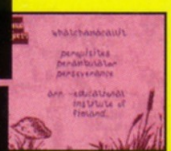
Après Micromachines, ATR, et Super Skidmarks: Le challenger des jeux de

TOUS AMIGA - 1 Mo DE RAM MINI

3 — AMIGA CONCEPT DISK 16-3 DEMOS



SPACE TOUR



SLEDJE HAMMER

4 — AMIGA CONCEPT DISK 16-4 UTILS



SONIC DRUM 2.0
DISKSALV
A to Z PAINT PAD

(SUR SIMPLE DEMANDE, LA PREMIERE CHOISIE EST GRATUITE !)

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



ESCOM et QUATRE DISQUETTES, c'est ce que l'on retiendra de ce mois de juin 95. Quatre Disquettes, c'est ce que l'on vous propose à partir de ce numéro 16 : jeux, démos de groupes et utilitaires, on peut difficilement être plus éclectique, puisque c'est vous qui choisissez ce qui vous tient le plus à coeur. Après plus d'un an passé à se ronger les ongles, le dénouement de la saga du rachat de Commodore est enfin arrivé à son terme. L'équipe de Commodore UK semble maintenant évincée du processus et contrairement à ce que l'on pouvait en penser, Escom part avec les meilleurs atouts pour redonner à l'Amiga son second souffle. Gilles Bourdin est nommé à la tête des relations publiques de Commodore/Escom Allemagne et a déclaré sur Internet, le 15 mai dernier : "En un mois, ils ont déjà fait plus que Commodore pouvait accomplir en deux ans... Ils ont créé les bases d'une nouvelle entreprise et qui sera basée à Heppenheim, comme sa maison mère mais qui aura ses propres locaux. Amiga Technologies a été créé officiellement cette semaine... Amiga Technologies a décidé d'avoir un politique ouverte vis à vis des développeurs et des revendeurs/centres SAV. Celui qui voudra fabriquer des Amiga pourra le faire, ceux qui voudront en vendre ou en réparer pourront les acheter directement chez Escom. Cette précision s'adresse notamment aux distributeurs français qui craignaient de voir Escom utiliser exclusivement son propre réseau de distribution. Ce ne sera pas le cas. Je résume : Escom autorise la fabrication de compatibles Amiga. 96 sera l'année des nouvelles générations. Le développement de l'OS va être relancée en quatrième vitesse, ainsi que le développement hardware. Une carte 68060 est prévue en premier, c'est facile à faire, ça ne coûtera pas trop cher et ça ira plus vite qu'un Pentium... Il est fort probable que des bijoux comme MagicWB ou Toolmanager soient intégrés à l'OS en standard...". Je vous laisse découvrir l'interview qu'a bien voulu nous consacrer, Pascal Wespiser, le gérant de la filiale Escom France, en page 16 et 17. Dores et déjà, on peut déjà annoncer que la reprise se fait sentir au niveau des utilisateurs, c'est à dire vous, lecteurs d'Amiga-Concept. Le courrier que nous avons reçu n'avait encore jamais atteint de tels volumes et les commandes de disquettes ont affluées en masse, à ne plus savoir où donner de la tête. Néanmoins, rassurez-vous, les disquettes vous sont parvenues en 48 heures, comme promis, ceci fait partie de nos engagements et nous sommes bien les seuls à pouvoir vous garantir cette rapidité de service (essayez donc ailleurs, vous vous en rendrez compte par vous même). Vous pourrez constater que, dans un esprit de continuité de cette reprise de l'Amiga, nous avons voulu vous faciliter la tâche quand vous recherchez du matériel, des jeux, du domaine public, des magazines étrangers (...), en élaborant l'annuaire de l'Amiga. Comme c'est une première ébauche, nous comptons sur tous les agents économiques du monde Amiga pour corriger cet annuaire. Vous le trouverez dorénavant en fin de magazine, avant le courrier des lecteurs, et ce, sur une page jaune, normal ! Vous remarquerez sans soute que nous nous étendons davantage vers l'utilisation technique de l'Amiga, avec notamment une nouvelle rubrique de modélisation en 3D, dès ce numéro 16. Dans les prochains mois, vous rencontrerez des tests d'hardware, une rubrique sur les B.B.S., et d'autres pages consacrées à différents langages de programmation. Pour connaître votre opinion sur cette évolution du magazine vers l'ensemble des points de l'Amiga, je vous invite à répondre au sondage d'opinion qui se trouve en page 9. Celui-ci devrait nous permettre de répondre, à notre tour, à vos aspirations.

Imré Antal, rédac' chef.

EDITO

LES QUATRE DISQUETTES D'AC 04

A partir de maintenant, ce ne sont plus 2 mais quatre disquettes que vous pouvez commander ! La première est toujours gratuite, la deuxième est à 15 francs et la troisième et quatrième sont à 12 frs chacune ! "Mais jusqu'ou s'arrêteront-ils ?"

EN VRAC 06

Tout plein de news à rentrer absolument dans votre petite tête..

SONDAGE D'OPINION 09

Répondez à ce sondage si vous voulez que votre mag évolue vers vos aspirations. A renvoyer impérativement !

INTERVIEW DU PRESIDENT D'ESCOM FRANCE 16

Ca y est, c'est sûr maintenant : Escom a racheté tous les droits de Commodore et de l'Amiga. Mais que nous réservent-ils de bons ? Y a t-il des inquiétudes à avoir ou est-ce un bon présage...

SALON : L'AMIGA SHOW 18

Compte rendu d'un salon belge ma foie très sympathique... Rencontre du troisième type avec ces fameux "UNEFOIS-TISTES".

REVUE DE PRESSE 22

La classique récolte d'informations en provenance d'Angleterre.

PREVIEWS 24

Un paquet d'avant-premières pour vous faire saliver en attendant... qu'ils sortent vraiment, tout simplement.

CHRONIQUE DE LA REDAC' 30

Tous les délires d'une rédaction en chaleur... d'Amiga, évidemment !

TESTS 32

Vous allez enfin pouvoir découvrir le premier véritable DOOM de l'Amiga. Quand, en plus, c'est une réalisation française, alors là on applaudit à trois mains.



COTE DE POPU 49

GUIDE-JEU 50

Une rubrique venue du fin fond de l'espace : Star Treck est de retour pour vous procurer des instants de réflexion inter-stellaire.

ABONNEMENT 52

Avec ces nouvelles formules "New Generation", si vous ne vous abonnez toujours pas, c'est que vous n'avez rien compris.

TRUCS & ASTUCES 53

La soluce complète de VALHALLA. Pour ceux qui n'arrivaient pas à avancer à travers notre coverdisk d'Avril, voilà de quoi leur donner un coup de pouce. Le coverdisk correspondait au premier niveau (giganstesque) de VALHALLA.

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)
30 86 50 99 (Disquettes, boutique)
FAX : 39 15 72 56
Abonnements : 30 86 50 91
Direction A.C. : 30 86 50 97
FAX DIRECTION : 39 15 11 57

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)

VITRINE D'AC 56
De quoi faire le plein de jeu, à prix ultra-réduit... Ca, c'est le cadeau du magazine pour ses lecteurs.

DEMONIAC 58
Une nouvelle recrue, et pas des moindres, pour cette rubrique des branchés de démos. Il s'agit de la belle, et néanmoins méritante, Claire du groupe Drifters, plus connue sous le nom de Clary. De quoi réconcilier la jante féminine avec la scène Amiga.

DP 58
Notre charmant Christian, allias AgaTools, vous donne sa sélection du mois en matière de jeux à moins de 15 frs... Je veux parler bien sûr du domaine public !

BLITZ BASIC 66
Apprenez à programmer vos propres jeux, c'est le challenge que vous propose Denis Bernard, dans cette rubrique des programmeurs.

TOP MODELES 3D 68
Nouvelles rubrique ! La 3D se démocratise enfin, avec ce pas à pas qui va dorénavant vous permettre de créer en toute facilité les objets de vos rêves.

BIDOUILLES 71

TEST NEWS 72
Au menu, ce mois-ci : AZUR, un fantastique éditeur de textes, PPAINT 6, la nouvelle version de cette bombe en imagerie. Et enfin, DECOLLAGE, un éducatif indispensable pour vos enfants.



AMIGA vs PC 76
Troisième édition de ce salon entre vous, lecteurs ; à chacun son point d'attache, à chacun sa machine et ses arguments pour la défendre. Réagissez, bon Dieu !

ANNUAIRE DE L'AMIGA 77
La aussi, c'est nouveau, et ça va très rapidement devenir indispensable pour tout Amigaphile qui se respecte. Vous y trouver, sans aucun problème, tout ce qui gravite autours du Monde Amiga.

COURRIER 78
Tous vos coûps de gueule (et y'en a pas des masses), vos coups de coeurs (là par contre, y'en a !), vos interrogations, vos problèmes métaphysiques...

PA 80

MICMAC 82
Comme chaque mois, l'AMIGAMICMAC vous permet, en répondant à des questions farfelues, de gagner jeux, abonnements, selon la difficulté du jeu.

PREVIEWS :
GLOOM 27
Hollywood Huster P 26
OBSESSION 24
SPERIS LEGACY 26
SUBSTATION 28
Super League Manager 25
TURBO TRAX 24



TESTS :
FATMAN 48
FEARS 34
High Seas Trader 38
Manchester U. THE DBLE 46
OXYD MAGNUM 37
Pinball Illusions CD 41
Shadow Fighter CD 40



LA COLONNE DE L'EDITEUR

Ouf, il était temps ! Commodore est enfin racheté. Alors que Commodore UK avec David Pleasance se faisait une joie de reprendre Commodore International et bien se sont les Allemands d'ESCOM qui ont eu le dernier mot. Surprise, d'autant plus que Commodore a été repris pour une bouchée de pain. Quoiqu'il en soit, Manfred Schmitt, PDG d'ESCOM, a déclaré qu'il reprendrait la fabrication des Amiga actuels et qu'il souhaite réimplanter Commodore dans le secteur PC et dans les hypothétiques clones POWER MAC. Malheureusement, pour l'instant aucune nouvelle des nouveaux Amiga et je pense qu'il ne faudrait pas trop qu'ils tardent à les lancer car depuis ces derniers mois, c'est une surprise pour personne de dire que les Amiga ont pris un certain retard. Alors espérons qu'ESCOM ait une politique dynamique envers l'Amiga et qu'ils ne se contentent pas de prendre l'image de Commodore pour leurs futurs PC et MAC.
Maintenant, c'est malgré tout une très bonne nouvelle pour notre machine et l'avenir redevient tout de suite un peu plus rose, et, qui sait, peut-être que les prochains mois seront placés sous le signe de l'AMIGA.

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

Correctrice : Isabelle Kapamadjian

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, Stephane LUVAN, Denis BERNARD

Photographe : Mike BENTABERRY

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

DISK 16-4
JEU 1 MACHINES AGA SEULEMENT

Comme nous vous l'avions promis il y a quelques semaines, ça y est, vous les avez vos trois disquettes... Que dis-je, QUATRE disquettes même ! Le principe de commande est simple : La première disquette est gratuite, vous choisissez celle que vous voulez parmi les quatre ! Si une disquette ne vous suffit pas, la deuxième est à 15 frs, la troisième à 12 frs et enfin la quatrième à 12 frs aussi. Récapitulons : 1 disquette = 0 frs, 2 disquettes = 15 frs, 3 disquettes = 27 frs et 4 disquettes = 39 frs. A vous de choisir !

SPERIS LEGACY (tous les Amiga) Démo jouable (TEAM 17)

Grâce à votre magazine favori (inutile de nier, nous avons des sources d'informations sûres) vous aurez la possibilité de jouer à SPERIS LEGACY, le futur jeu d'arcade/aventure de TEAM 17. Vous pourrez constater de visu, le superbe travail effectué par les graphistes et l'ergonomie de l'interface de communication. Reprenant le principe qui a fait le succès de certains jeux sur console, SPERIS LEGACY se distingue de ses confrères par la finesse de ses graphismes qui exploitent bien le mode AGA (pour ceux et celles qui ont la chance d'avoir un 1200, bien sûr) et par la grandeur de son l'univers. La démo vous propose de jouer sur un niveau d'une surface hallucinante ; il est très facile de s'y perdre si l'on a pas l'habitude de ce genre de jeu. Alors, attention où vous mettez les pieds, et prenez bien des repères pour retrouver le chemin de votre maison car à côtés de celle-ci, se trouve un gentil monsieur qui est près à vous aider lorsque vous êtes bloqué. En ce qui concerne l'histoire, elle est très simple (pour l'instant) : vous devez empêcher Gallis (le super vilain du jeu) de faire du mal au royaume de Speris. Si vous voulez plus de détails techniques, je vous invite à vous reporter à la preview que nous avons faites. Après avoir joué et lu la preview de SPERIS LEGACY, vous serez sûrement convaincus qu'il a de grande chance d'être un futur hit ; en tout cas, moi, j'en suis convaincu.

LES TOUCHES :

barre espace = accès à l'interface
F2 = accès à l'inventaire sans activer l'interface ou permet de sortir de l'inventaire

OPTIONS INTERFACE :

LOOK AT = regarder, observer
TALK TO = engager une conversation avec un personnage
PICK UP = prendre
OPERATE = faire des manipulations
USE = se servir d'un objet particulier
GIVE = donner un objet
INVENTORY = inventaire

TURBO TRAX (tous les Amiga) Démo jouable (KOMPART)

Une petite course de voitures amusante au volant d'une F1 nerveuse et rapide, tout à fait dans le style de Nitro bien connu sur Amiga. Généralement, ce genre de course est assez facile à remporter, mais TURBO-TRAX est bien le premier où les victoires n'ont plus de mérite. Les concurrents sont comme inexistants car très lents et offrent donc une joie immense aux pilotes qui aiment conduire en solo (mais ce n'est que la démo). Sur le parcours, quelques options, du type turbo, argent, etc..., sont à récolter. Le turbo ne sert apparemment qu'à améliorer vos temps au tour quant à l'argent il ne sert à rien puisque vous ne pourrez effectuer qu'une seule course dans la version de la disquette. En bref, un petit moment de détente avec ce logiciel simple mais sympa.

2 AMIGA CONCEPT DISK 16-4 JEU 2

TURBO TRAX



Après Micro Machines, ATR et Super Skidmarks : le challenger des jeux de bagnoles, de chez Kompart.

TOUS AMIGA - 1 Mo DE RAM MINI

2- N'envoyez pas de photocopies de votre bon de commande. Votre attente risquerait de durer éternellement.

3- Vous avez jusqu'au 30 de chaque mois pour commander vos disquettes. Passé ce délai, les bons ne seront plus acceptés.

4- Si vos jeux sont défectueux, renvoyez-les nous directement. Ne le signalez pas seulement par téléphone.

5- Nous nous répétons mais ne nous appelez que lorsque cela est nécessaire. On veut bien jouer les standardistes mais faudra s'attendre alors à recevoir les disquettes en retard.

6- Protégez bien vos disquettes avant de les utiliser. Autrement, vous risquez d'avoir des surprises.

7- N'envoyez plus de bons de commande pour SENSIBLE WORLD OF SOCCER, le jeu est épuisé en France.

8- Attendez que les jeux soient dans la vitrine d'Amiga Concept avant de les commander. Ce n'est pas parce que le jeu est sorti ailleurs qu'il est forcément chez nous.

9- Ne nous accablez pas au sujet du "poisson d'Avril" . C'était tout à fait volontaire de notre part.

10- Continuez à soutenir votre mag préféré. Il a besoin de vous.

Rendez-vous le mois prochain pour les dix prochains commandements. Toute ressemblance avec des lecteurs assidus serait purement intentionnelle.

Franck et François,
poliotes des services généraux

VOUS POUVEZ DORENAVANT COMMANDER LES QUATRES DISQUETTES D'AC !!



Même les non-abonnés vont maintenant pouvoir profiter des disquettes "spécial abonnés", c'est pourquoi les disquettes 3 et 4 (anciennement appellées 2 et 3... Suivez bien !) ne sont plus présentées un mois à l'avance pour que vous ne soyiez pas obligé d'acheter le numéro précédent pour savoir ce que vous pouvez commander. Si vous n'avez pas très bien compris, quoi qu'il en soit voilà ce à quoi nous vous proposons de goûter :



DISQUETTE 16 - 3 (DEMOS)



Ce sont les possesseurs d'Amiga 500 qui vont être contents, pour une fois, puisque 4 démos sur les 5 proposées fonctionnent sur celui-ci ; alors profitez-en, ça ne va peut être pas durer, vu que tout ce qui sort en ce moment ne tourne que sur Amiga 1200...

Pour commencer, voici SPACE TOUR du groupe français DRIFTERS (bien connu de la région de Nancy, hein Clary ?), il s'agit en fait d'un mini slide show composé de graphs de Harry sur le thème de l'espace, de bonne qualité, ceux-ci ne devraient pas vous décevoir. J'en profite pour remercier Alex (j'me rappelle plus de ton pseudo !) et Clary du groupe Drifters pour leur précieuse collaboration dans la réalisation de ces disquettes.

BANAL PROJECTS, vous vous souvenez ? Je vous avais déjà proposé l'une de leurs réalisations sur la disquette Démos du numéro 11 d'Amiga Concept ; eh bien voici leur dernière prod présentée à la Primavera'95 (deuxième du nom) : après la traditionnelle 3D mappée (ça en devient presque lassant, maintenant que tout le monde sait faire de la 3D mappée sur Amiga, même Team 17, il va falloir trouver autre chose : je crois qu'une main virtuelle qui sort de l'écran comme dans Freddy...), vous aurez droit à un scroll sur un fond assez novateur (un mélange de fractales et copper !).

Toujours de la Primavera'95, la démo de THE LAST POETS SOCIETY reprend le style des toutes premières intros sur A500 : logo qui saute avec la musique, scroll texte... Cette intro en rendra plus d'un nostalgique, mais ne vous fiez pas aux apparences, la musique est chouette et en cherchant bien, vous aurez des surprises...

Uniquement pour les possesseurs d'Amiga 500 (pour une fois que ce n'est pas le contraire !), la démo SLEDJE HAMMER du groupe Absolute et l'introduction de leur fanzine sur disquette du même nom, une ambiance très speed sur un fond de musique techno (avec des voix digitalisées), de nombreux effets sont présents comme des logos vectoriels sur fond de fractales, le final est plus classique avec des cubes 3D sur un tempo plutôt Rap.

Et enfin la démo du groupe DAMONES, après un superbe graph d'introduction, un texte vous informera de la création de ce groupe ainsi que de sa recherche de nouveaux membres ; si vous êtes intéressés, l'adresse est présente à la fin de la démo.

Je dois vous avouer qu'il devient de plus en plus difficile de trouver des productions pour Amiga 500, c'est pourquoi je fais appel à vous, amis démomakers, pour nous faire parvenir les démos et intros qui tournent sur cette machine, merci d'avance les gars...

DISQUETTE 16 - 4 (UTILITAIRES)



Dans une précédente disquette, je vous proposais X-BEAT PRO, cette boîte à rythmes était déjà une petite merveille grâce à son interface graphique très ergonomique, et bien cette fois-ci je vous ai dégoté SONIC DRUM 2.0, qui est aussi une boîte à rythmes mais là, c'est quasiment du commercial...

Tout d'abord, au point de vue des instruments proposés, du classique tambour jusqu'au scratch du rappeur en passant par le claquement de mains, tout y est. Ensuite, l'utilisation est enfantine, tout vous est accessible par un simple clic de souris. De plus, en vous procurant la version enregistrée auprès de l'auteur, vous aurez accès à la sauvegarde de modules pour pouvoir utiliser vos productions dans vos démos (la version proposée sur la disquette ne permet que la sauvegarde en "SONGS FILES").

"READ / WRITE ERROR...", qui n'a jamais été confronté à cette phrase ?

Dans ce cas de figure, plusieurs solutions vous sont offertes : la première, changer de disquette, mais dans ce cas toutes les données précédemment enregistrées sont perdues... Deuxième solution, tout refaire, mais là, bonjour les nuits blanches... Troisièmement, utiliser un réparateur de disquettes, et c'est là qu'intervient DISK SALV.

DISK SALV, contrairement aux premiers gadgets comme DISK REPAIR ou SALVAGE TOOLKIT, vous permet de récupérer quasiment 99 % des données perdues sur une disquette endommagée (voir 100 % si l'opération est faite à temps). Plusieurs options vous sont proposées : UNDELETE, VALIDATE, REPAIR, UNFORMAT... mais la plus efficace reste à mon avis SALVAGE qui vous permet de copier une disquette endommagée sur une autre qui ne l'est pas.

Et pour finir, voici A to Z PAINT PAD ; je ne vais pas vous faire le descriptif complet de ce logiciel de coloriage puisque le test à déjà été fait dans la rubrique DP de ce numéro, juste vous rappeler que 26 dessins d'animaux sont présents sur la disquette et que votre mission, si vous l'acceptez, est de les remplir de plein de zolies couleurs...



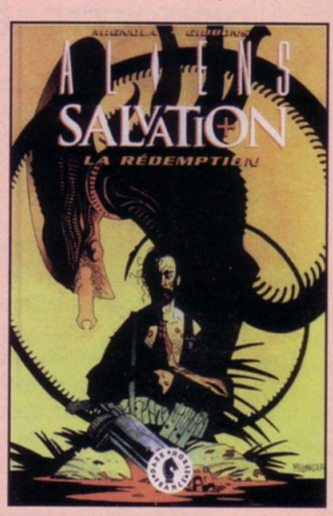
Au mois prochain,
Christian

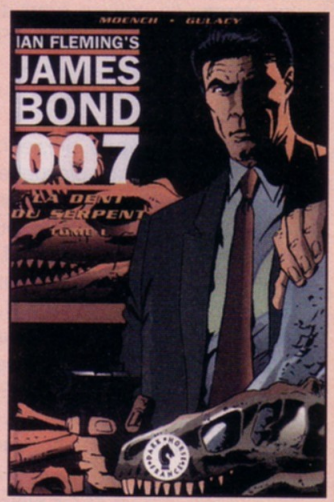
ET TA MERE, ELLE FAIT DU VELO ?

Dans un récent communiqué de presse, la société ACER nous annonçait qu'elle devenait le septième constructeur mondial de PC. Ce communiqué de presse était très beau, les caractères étaient d'un noir... (superbe ce noir !), le tout imprimé sur du papier blanc éclatant (d'une qualité..! Quel gâchis...). Vous vous demandez sûrement pourquoi je parle de ce communiqué de presse au passé, et bien c'est parce qu'il a rejoint, tout simplement, la boîte de la pizza que l'on a mangée à midi, c'est à dire tout droit dans la poubelle. C'est vrai quoi ! Le PC, ici on s'en fout comme de l'an 40...

JAMES BOND CONTRE LES ALIENS

Cela aurait pu être le combat du siècle mais connaissant le potentiel de puissance d'un alien, je ne donne pas cher de la peau de James Bond. En vérité, il s'agit de deux B.D. bien différentes éditées par DARK HORSE FRANCE, filiale de CRYO France. Dans James Bond (tome I, la dent du serpent), vous retrouverez notre célèbre héros britannique aux prises avec un ignoble fourbe (Indigo) qui semblerait vouloir assouvir sa domination sur le monde, le tout agrémenté de génétique. On retrouve avec plaisir, les touches d'humour qui font de James Bond le mec parfait (intelligent, beau, drôle... Résultat : les mères l'adorent). Le scénariste (Doug Moensch) réussit à rester dans l'optique des films du même nom ; tout comme les dessins de Paul Gulacy qui retranscrivent bien les (nombreux) mouvements et l'ambiance propre à la série des James Bond. L'esthétique de la B.D. pourra en rebuter certains, mais je le conseille aux inconditionnels des films... C'est sur une intrigue mystique que se déroule la deuxième B.D., j'ai nommé ALIENS (SALVATION, la rédemption). Dave Gibbons (scénariste) et Mike Mignola (dessinateur) vous proposent de monter à bord du Nova Maru (durant une courte période) et de suivre ensuite la survie de Selkirk, naufragé sur une planète au climat tropical à la suite d'un problème intervenu dans les soutes du Nova Maru. Comme il n'a pas de chance, il ne se retrouve pas seul sur la planète, et ses nouveaux compagnons de jeu n'ont pas pour unique préoccupation la sauvegarde de leur âme. Eh oui ! Selkirk est un fervent croyant, qui considère sa situation comme une épreuve divine. Mais d'où sortent ces bestioles ? Cet album est particulièrement axé sur la religion dans l'univers d'Alien ; il apporte des précisions sur le comportement d'un homme empli de foi face à la menace Alien. D'un graphisme lui aussi particulier, cette B.D. est recommandée à ceux qui ont aimé les volumes précédents, sinon rien ne vous empêche d'aller juger par vous même en feuilletant ces deux B.D. qui sont disponibles en grandes surfaces et chez votre libraire.





A.T.O.L. ou ATOLL

Non, nous n'allons pas vous parler de ces petites îles en forme d'anneau (atoll), mais d'A.T.O.L. (Ambitious Team Of Learning) ; c'est une association pro Amiga qui édite son fanzine, ce dernier parle et défend notre machine bien aimée contre les attaques de ses détracteurs. Sa mise en page est sobre mais son contenu est des plus intéressants : tests de SCALA MM400, PAGESTREAM 3.0, la carte accélératrice MONGOOSE, cours d'AMOS, des infos... Le tout agrémenté d'une bonne dose d'humour. De plus, A.T.O.L. affiche clairement son dévouement à l'Amiga et sa haine du PC (qui ne le ferait pas ?). Le mélange humour et technique est réussi, mais cela manque un peu d'illustrations. Hé ! On va pas chipoter pour trois images de plus ; ce fanzine est disponible au prix de 12 frs ou gratuit pour les adhérants de l'association. Tél : 43 76 21 92 ; Association A.T.O.L., 8 rue du Parterre, 72000 Le Mans.



en VRAC

BIENNALE DE LYON

Amateur d'art contemporain de la région lyonnaise, réveillez vous et n'oubliez pas de marquer sur votre calendrier que se déroulera, du 19 décembre 1995 au 18 février 1996, la 3ème biennale d'art contemporain de Lyon, mais d'ici là, vous avez le temps. Cette manifestation sera consacrée aux oeuvres d'arts créées avec les nouvelles technologies et sera accompagnée d'un film TVHD, d'un système de vidéo conférence et de l'édition d'un CD-ROM ; même si vous êtes allergique à l'art contemporain, prévoyez d'y faire un petit tour (si, si ! J'insiste), car il est toujours intéressant de s'ouvrir à d'autres horizons intellectuels (et il y aura surtout des moyens vidéo importants). Ils sont encore à la recherche de partenaires. Renseignements : Maison de Lyon, Place Bellecour, 69002 Lyon. Tél : (16) 72 40 26 26.

ET UN BBS, UN !

Le groupe DRIFTERS nous informe de la création d'un nouveau BBS (Drifters WHQ) qui est en fonctionnement depuis le début mai. Vous pourrez entrer en contact avec ce groupe très dynamique de la scène Amiga en composant le (16) 83.98.85.39. (le sysop est SH0CKER, attention, avec un zéro, pas un "O").
Vous pourrez, entre-autres, vous y procurer toutes les demos, graphs et intros de la party GATHERING qui vient d'avoir lieu en Norvège.



en VRAC

SYMPHONIE D'INFONIE

Infonie, mais c'est quoi ça ? Infonie est un serveur dit multimédia, mis en place par Inforgrames Entertainment. Ce serveur (encore à l'essai actuellement) permettra d'accéder à des sources d'informations via une ligne téléphonique en passant par un décrypteur. Ces sources seront très diversifiées ; en effet, vous pourrez y retrouver de l'éducation, des conseils de vie pratique, du sport, de la musique, du cinéma, des infos, de l'art, de la littérature, de la finance, des jeux... Mais il sera aussi possible d'accéder à des catalogues divers (genre la Redoute), commander à domicile, prendre un billet d'avion, jouer à plusieurs, etc... Sachez seulement qu'il n'a pas moins (pour l'instant) de 77 partenaires sérieux, parmi lesquels on peut voir apparaître des organismes publics (AFP, RATP, la Française des Jeux, la Poste...), des entreprises privées (CLUB MED, FNAC, INTERFLORA, SEGA, NITENDO, INFOGRAMES...) mais aussi des journaux (FLUIDE GLACIAL, LES ECHOS, L'ETUDIANT...). Il serait trop long d'énumérer la liste complète, aussi vais-je répondre à des questions que se posent certains : Combien ça coûte ? Est ce que ça va vite ? Ca devrait coûter entre 100 et 150 frs d'abonnement par mois (décrypteur inclus) et les communications téléphoniques, entre 5 et 15 frs de l'heure. En ce qui concerne le transfert des informations, il se fera à 28000 bauds (25 fois plus vite qu'un minitel). L'ouverture de ce réseau se fera le 6 octobre 1995 ; reste à savoir si l'Amiga aura accès à ce serveur et s'il n'y a pas de danger à vouloir imposer une nouvelle norme "d'autoroute de l'information" à la française, même si elle est compétitive face à Internet.

NEC explose le temps

Nec vient de sortir ses premiers prototypes de Gigachips 32 Bits (une nouvelle génération de mémoire d'une capacité faramineuse, 1 Gigabyte d'information), ses puces, d'une complexité jamais réalisée auparavant, stockent quatre heures de son en qualité CD et 15 minutes de film en compression MPEG-1. L'accès est 7,5 fois plus rapide que les derniers lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse et la taille est de 25,84 mm sur 36,24 mm. Un nouveau pas dans la démesure de l'informatique.....

UPDATE POUR PHOTOGENICS !

Almathera, la société qui édite PHOTOGENICS, nous annonce un update pour la version 1.2 de ce logiciel qui sera disponible à partir du 15 mai. Au programme : amélioration de la commande de gestion d'effets (distortion, rotation...), gestionnaire d'impression retravaillé (le programme supporte maintenant STUDIO II pour l'impression couleur des images 24-bit). Vous aurez également accès aux CyBERgraphics 24-bit grâce aux cartes graphiques qui supportent ce mode (CyBERvision 64, Picasso II, Retina Z3...). De nombreuses autres améliorations ont également été apportées comme sur les effets de transparence ou la gestion des bordures d'images. De nouvelles options ont été rajoutées pour les possesseurs de machines non-AGA, notamment en ce qui concerne l'affichage et la retouche des images en HAM (HAM 6 et HAM.gio). Des drivers de formats supplémentaires viendront s'ajouter à cette nouvelle version de PHOTOGENICS (TIFF, PCX, HAM6, RETINA, ProGrab24...).

Cette nouvelle version sera disponible avec un nouveau manuel de 150 pages pour la somme de 59,95 Livres et l'upgrade de la version 1.1 à la version 1.2 pour la somme de 15 Livres, directement auprès de Almathera. ALMATHERA, SOUTHERTON HOUSE, 92-94 CHURCH ROAD, MITCHAM CR4 3TD, ANGLETERRE.

Finies les recherches interminables pour retrouver le distributeur qui se trouve dans votre région. Vous êtes à l'affût d'une collection particulière de DP, une association loi 1901 répondra à toutes vos exigences. Vous avez un modem et vous voulez entrer en contact avec des serveurs dont vous ne soupsonniez pas l'existence ? Un p'tit fanzine pour déconner à donf... Tout ceci, et bien d'autres choses encore, vous pourrez les trouver grâce au nouvel annuaire de l'Amiga ! C'est une nouveauté AC, et ça se trouve dorénavant à la fin du magazine, juste avant les pages COURRIER DES LECTEURS. Pour ce mois-ci, cela correspond à la page 77, et comme l'annuaire téléphonique, vous ne pouvez pas le louper, c'est une page jaune !

1 MILLION POUR DEVENIR ROI

Bay Turtle Direct aurait proposé 1 million de francs à Commodore UK, pour devenir le distributeur officiel de l'Amiga en France. La proposition est restée dans le vide suite à la défaite de Commodore UK dans le processus de rachat des licences Amiga. L'offre serait-elle encore d'actualité auprès d'ESCOMODORE ?

CARTES HOTS !

Voici la sélection des cartes postales les plus "!!!!???!" que vous nous avez envoyé, vous, lecteurs ! Non mais, vous n'avez pas honte de débaucher d'innocentes tapettes comme nous ? Bon d'accord, ça fait plaisir à regarder... mais qu'est-ce qu'on va bien pouvoir inventer comme prétexte à nos copines ? "Euh, chérie, on comprend vraiment pas pourquoi on ressoit ça à la rédac'... A croire qu'y pensent qu'à ça, t'imagines !?". Bon, on peut pas faire gagner un lecteur ce mois-ci, pour sa jolie carte... Pour la simple et bonne raison, qu'y'en a un qui s'est cassé avec les cartes. Tiens ben, c'est justement celui qui les a scotchées sur la gueule. Au fait, qui c'est ç'gars là ? Si vous savez de qui il s'agit, pas une minute à perdre, un jeu A.T.R (AG ou CD32) attend l'un d'entre vous ; vous avez jusqu'au 15 Juin pour nous faire parvenir vos réponses (sur carte postale bien-sûr !). Non, pour le gagnant, je blaguais, bravo à Lignon J.L qui habite la Nouvelle Calédonie, et qui gagne un A.T.R. pour sa double carte en provenance d'Australie !



LA TORTUE FAIT DU RAFFUT

TURTLE BAY DIRECT organise le 10 et 11 juin, une braderie géante dans ses locaux. Vous pourrez y trouver du matériel Amiga, mais aussi des accessoires hifi, des moniteurs, des imprimantes, diverses pièces détachées et 50.000 disquettes de logiciels originaux provenant de l'ex-société LORICIEL. TURTLE BAY DIRECT nous informe qu'ils disposent d'un stock de 500, 600, 1200, CD 32 et CDTV. D'ailleurs, ils viennent de recevoir pas moins de 170 Amiga 1200, oui j'ai bien dit 170. Hallucinant, non ? Mais d'où viennent tous ces produits, me direz vous ; tout simplement de leurs filiales anglaises (extensions, cartes contrôleur...) et allemandes (stock provenant de diverses faillites). Et ce n'est pas fini, ils assurent aussi la réparation des Amiga, depuis plus d'un an. Actuellement, ils préparent une filiale dédiée au soft du domaine public sur CD (environ 60 CD à 99 frs). Si elle continue comme ça, elle va nous péter une durite, la tortue.

en VRAC

Slim F.A.S.T.

Non, vous ne trouverez pas ici de photo de Daniel ayant subit son régime militaire (11 kilos de moins sans les cheveux, un exploit !!!). La F.A.S.T., l'équivalent de la brigade anti-piratage en Grande-Bretagne, vient d'arrêter Timothy Paul Stothard. Ce dernier, qui détestait lire et qui plaide coupable, s'est quand même rempli les poches avec 330.000 livres anglaises. A 8,50 Frs la livre sterling, ça fait quand même 2,8 millions de francs. Aucune machine ne lui était inconnue puisque tous les standards connaissaient sa griffe. L'Amiga, le MAC & le PC, étaient pour lui plus que dépassés et il se consacrait donc aux consoles, un marché beaucoup plus prolifique selon l'intéressé. Résultat, six mois de prison avec confiscation immédiate de ses matériels informatiques. La F.A.S.T. ne précise pas si le condamné devrait maigrir....

Camembert, ben pourquoi ?

Un nouveau tableur vient de voir le jour Outre-Manche, son nom : Final Calc. Softwood, l'éditeur bien connu et bien apprécié pour Final Writer (le traitement de texte) & Final Data (la base de données), sort donc le chaînon manquant. Final Calc acceptera bien entendu les documents ASCII et Final Writer/Data, fera de jolis graphiques (barres 3D, camemberts, lignes, etc...), animés ou non, et possèdera la particularité d'imprimer plusieurs parties d'un tableau sur une même page (dixit l'éditeur). Bref, un excellent produit dans la lignée des deux précédents. Pour de plus amples informations, contactez l'importateur des produits Softwood : Vitepro, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, Tél : (1) 46-38-17-15.

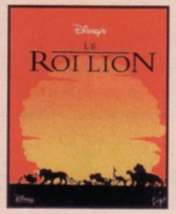
U.L.I.S. LA BORNE LYCEENNE

Le club de journalisme du lycée Jean Michel a mis au point une borne interactive U.L.I.S. (Unité Lycéenne d'Informations et de Services) en utilisant un simple Amiga 600, doté d'une extension de mémoire, d'un disque dur, d'une interface de communication constituée d'un pavé cinq touches (une production maison), le tout programmé en AMOS. Résultat : c'est une des bornes les moins chères du marché (environ 5000 frs). C'est grâce au soutien du lycée et à des subventions du ministère de la jeunesse et des sports, que ce club a pu développer cette application. Le motif qui a motivé le choix du club sur l'Amiga, est son meilleur rapport qualité/prix comparé aux autres machines du marché (je ne les citerai pas). Le club nous signale aussi qu'U.L.I.S. n'est pas réservé aux applications purement lycéennes, car le logiciel développé peut être utilisé par des PME ou des organisations désirant diffuser des informations. Pour plus de renseignements : Le club journalisme du lycée Jean Michel, 400 rue du docteur Jean Michel, 39015 Lon-le-Saunier ; tél : (16) 84 43 14 50.

Virgin explose

La performance de Virgin Games en terre Outre-Atlantique ne s'est pas réalisée sur les jeux pour consoles Nintendo & Sega lors des ventes de Noël, mais avec Aladdin, Le Roi Lion & Cannon Fodder II sur la plus folle des machines : l'AMIGA. Imré & Gab ont appris que Sensible World of Soccer était également un excellent produit puisqu'il s'en est vendu 15 000 unités en 10 jours toujours en Grande-Bretagne ; sinon, la moitié des SWOS disponibles en France se sont vendus par l'intermédiaire d'Amiga-Concept, incroyable non ?! Pourquoi Virgin n'a pas racheté Commodore ???









17, dix sept, XVII, seventeen, siebzen, diez y sie-

17 ! Oui, 17, quel beau nombre ce 17, que ne ferions nous pas sans le nombre 17, avouez que c'est beau le 17... (vous sentez le matracage qui fait rentrer le nombre 17 dans votre petite tête de moineau ?). Alors dites, ça vous évoque quoi le nombre 17 ? Des centimètres ? Des étages ? Des francs ? Des jours ? Des points d'énergie ? Mais non, cherchez bien, vous devez déjà en avoir entendu parler dans le numéro 15 d'AC... Oups, j'en ai déjà trop dis !

AMIGARAMA MARQUE SES BASES (de données)

Cet annuaire détaillé, sur disquette, est sur le point de resurgir dans le Domaine Publique avec une seconde version. Remise à jour et compléments devraient permettre à chacun de trouver son bonheur dans ce monde Amiga farfelu. Disponible dès le mois d'Août, si tout se passe convenablement.

AMITEL FAIT SON RETOUR

Ce fameux fanzine sur disquette, qui vous donne l'impression d'être sur un réseau télématique, s'était un peu fait oublié depuis qu'un nouveau responsable avait été désigné. Qu'à cela ne tienne, M. Rivière reprend les rennes pour nous sortir, en juillet, la toute nouvelle mouture. A voir absolument.

BITE, COUILLES, CROTES, FAIS CHIER !

Qu'est-ce qu'il faut pas faire pour retenir votre attention... Si vous aimez les disquettes d'Amiga Concept, et que votre portefeuille n'arrive pas à suivre vos envies, une seule solution : "l'Abonnement New Generation" ! Trois nouvelles formules exceptionnelles, que vous ne retrouverez nul part ailleurs, non, non, j'vous l'dis, inutile de chercher ailleurs, vous ne trouverez pas mieux, on est là pour vous proposer ce qu'il y a de meilleur... Mais jugez donc par vous même, et inutile de tourner la page, vous pourriez bien le regretter tôt ou tard... Formule 1 : si vous voulez le mag et ses 4 disquettes, cela ne vous en coûtera que 465 frs par mois, soit 366 frs d'économie pour 12 numéros !!! (Cherchez pas, y'a pas d'arnaque, c'est l'économie réelle). Formule 2 : Ce qui vous intéresse ce sont les jeux, alors le mag et ses 2 disquettes à SEULEMENT 29 frs par mois !!!! Même pas le prix du mag en kiosque ! (économie de 264 frs par an). Formule 3 : enfin, si vous êtes mordus des jeux et que les disquettes ne vous suffisent pas on vous propose le mag et ses 2 disks à 29 frs + UN GRAND JEU DU COMMERCE POUR SEULEMENT 48 frs de plus !!!!! Et oui, SHADOW FIGHTER ou A.T.R pour seulement 48 frs, si vous vous abonnez à c'te formule 3 (bon, faut juste compter 32 frs pour recevoir le jeu en envoi recommandé, comme ça, pas d'entourloupe avec la poste !). Avouez que pour ce second souffle de l'Amiga, on fait le maximum pour vous faire plaisir... Allez, pas une minute à perdre, rendez-vous est donné en page 52, pour l'ultime réflexion. C'est qu'on y tient, nous, à nos tapettes... euh, pardon, à nos abonnés.

CONCOURS DE DESSINS

Le concours de dessin sera dorénavant bimestriel. Le thème pour le numéro de Juillet/Août reste les fleurs, pour le mois de septembre, le thème sera "les voitures", à vous de voir pour le design (3D, 2D, variations de thèmes...). Créez un fichier en ASCII sur la disquette comportant vos noms, adresse et TELEPHONE, ainsi que le titre du dessin et votre nom sur l'étiquette de la disquette. Sur ce, au mois prochain pour les résultats.

en VRAC

AGENDA

CIEV
Samedi 27 mai 95
Salle des fêtes de Vendin-Le-Vieil (62)

Renseignements : Hervé Sonnevile (un pote à nous, ce gars là !), tél : (16-1) 64 49 37 41 où au CIEV : (16) 21 69 67 00, le week-end.

VISIONS
Samedi 1er juillet 95
Salle Ronsard de Tours (37)

Le salon Visions est organisé par l'association Pixel Art et a pour but le développement de toutes formes artistiques vidéo/informatique. Des démonstrations en tous genres seront proposées au public : réalité virtuelle, jeux linkés... et surtout la finale au niveau nationnal du concours de dessin et musique sur ordinateur (cf. vrac correspondant). Le prix de l'entrée est fixé à 20 frs et vous pourrez y accéder à partir de 10 heures le samedi. Renseignements : Pixel Art, 4 av Général de Gaulle, 37000 Tours, fax : (16) 47 61 55 90.

LA 1re DEMO PARTY
1 & 2 juillet 95
3 kms de Nantes

Le groupe Amiga 44 organise une party au 1 rue du Planty à Vertou (44120). Le but de cette manifestation est de faire connaitre tous les groupes de Loire Atlantique grâce au concours de démo qui s'y tiendra. Venez de préférence avec votre matos dès le Samedi 10 heure pour un week-end non-stop. Renseignements auprès de Frédéric, aux heures hors-syndicales : (16) 40-03-03-84.

THE BUGGS PARTY 3
4 au 6 août 95
Masnières (59)

C'est le groupe BUGGS qui organise là sa propre party dédiée à l'Amiga et... à l'Amstrad. Un exploit qui valait la peine d'être souligné : arriver à faire cohabiter ces deux machines. Pour 100 frs les trois jours, repas et "logement" compris, si vous souhaitez participez à cette fête de demomakers, n'hésitez pas à leur téléphoner pour de plus amples renseignements : M. Garcia Sébastien, 20 allées des bleuets, 59241 Masnières, tél : (16) 27 37 54 34.

CORSAIRE'95
11 au 15 août 95
30 kms à l'est de Cherbourg

C'est l'association Corsaire Production Normandie qui organise sa première exposition qui prendra la forme d'un salon, axé sur la vidéo et l'imagerie, et qui permetra à l'association de présenter ses activités diverses. Ca se passera à la capitainerie du port de St Vaast La Hongue (50550), et ce , de 9 h à 17 h, entrée libre et grand parking à votre disposition. Tout renseignement : Nicon Stéphane au (16-1) 69 09 55 04 et pendant le salon : (16) 33 54 02 96. Corsaire Production, C19 la rocade, 91160 Longjumeau.

PARTY ZONE 3
26 et 27 Août 95
Ecole St Anne à Brest (29)

Le groupe Suspect organise sa troisième party ; concours de graphs, de zique et diverses compétitions de démos et d'intros, démonstrations sur écran géant, voilà quelques réjouissances annoncées. 60 frs de participation demandés à ceux qui amèneront leur matos et 80 frs pour les fainéants. Ca se passera donc à l'école St Anne à partir de 10h le samedi, 20 rue de la Motte Picquet à Brest et pour plus d'infos contactez Yann Huguen, 9 av Clémenceau, 29200 Brest, tél : (16) 98 80 20 63. modem (14400 ou 28800 bds) : (16) 98 07 88 67, sysop Marc.

FORUM DE LA SIMULATION 95
22 au 24 septembre 95
Pessac, près de Bordeaux (33)

Le BUGGS, oui toujours lui, organisera son salon de la simulation 3D et de l'image informatique au mois de septembre prochain. Celui-ci se déroulera dans la grande salle du chateau de Bellegrave à Pessac, non loin de Bordeaux. Pour plus d'info, contactez le BUGGS au (16) 56 36 14 45.

SATURNE PARTY

Il semblerait que ça aura lieu en septembre mais inutile de s'avancer, on ne sait jamais...

SPECIALISTE DE LA VENTE D'OCCASION

- DU DEPOT VENTE - DE L' ACHAT -

MICRO-ORDINATEURS, CONSOLES ET LOGICIELS D'OCCASION

I G A - A M I G A

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



ALADDIN : 259 F
(AMIGA)



LE ROI LION : 259 F
(AMIGA)



CANNON FODDER II : 259 F
(AMIGA)



A.T.R : 199 F
(AMIGA)



TOWER ASSAULT : 199 F
(A1200 - CD32)



SUPER STARDUST : 199 F
(A1200 - CD32)

JEUX NEUFS

Nombreux autres jeux disponibles... Nous contacter.

DEMENT !

10 Jeux originaux Amiga D7 pour **290 Frs**
(liste sur demande)

5"

ont neufs
nappe
e cable
Y.

Opération rachat de votre A1200.

*Nous vous rachetons votre A1200 nu **1500 Frs**, **2100 Frs** avec moniteur et **2400 Frs** avec moniteur et disque dur.*

Opération un moniteur pour votre Amiga.

*Moniteur 1083 S : **990 Frs** **
*Moniteur 1084 S : **1090 Frs** **
* Matériel quasiment neuf et en parfait état de marche

TOSH - MACINTOSH

Nombreux logiciels dispo sur Mac. Dispo aussi CD-Rom X, voir partie PC.

tes, pour jouer, pour dessiner,
ac pour tout faire, cela vous dit ?

MONIT.COULEUR : 3990 Frs
IONIT.COULEUR : 4990 Frs
IONIT.COULEUR : 5990 Frs
+ MONIT.COULEUR : 6990 Frs

NOMBREUX AUTRES PERIPHERIQUES POUR VOTRE MAC, NOUS CONSULTER.

Frs

OPERATION :
MON PREMIER MAC

MAC SE 1/20 : 1690 Frs

MAC CLASSIC 2/40 : 2290 Frs

MAC CLASSIC 2/40
+ Imprimante Style Writer
+ 10 Disquettes vierge
+ tapis souris
= **3190 Frs**

MAC PERFORMA 400 4/40
+ Moniteur Couleur
= **4490 Frs**

MAC II SI 5/80
+ Moniteur Couleur
+ Imprimante Style Writer
+ 10 Disquettes vierges
+ Tapis souris
= **6490 Frs**

NCE OU MAGASIN OUVERT
AMEDI DE 10 H à 19 H.

PUTER

00 HOUILLES
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 - COMPATIBLE PC



Toutes configurations de PC à des prix vraiment dingue...
386 DX - 486 SX/DX/DX2/DX4 - PENTIUM - PORTABLE

STOP AFFAIRE !
5 JEUX PC POUR 300 Frs
(Liste sur demande)

TARIFS PC TARGA SERIE II MAI 1995

	486 DX2/66	486 DX4/100	PENTIUM 75	PENTIUM 100
Mémoire	8 Mo	8 Mo	8 Mo	8 Mo
HD	420 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE	540 Mo F.IDE	850 Mo F.IDE
Controlleur	VLB	VLB	PCI	PCI
Vidéo	CIRRUS LOGIC	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo	DIAMOND 2 Mo
Son	PRO 16 BITS	******	******	PRO 16 BITS
CD	CD-ROM 2X	******	******	CD GOLDSTAR
PRIX	**8990 Frs**	**9990 Frs**	**10990 Frs**	**13990 Frs**

En 15"	+ 800 Frs
En 17"	+ 2500 Frs

Ces PC TARGA sont livrés avec un moniteur 14"SVGa, DOS 6.22, Windows 3.11, 256 Ko de cache, Lecteur, Souris et Clavier. Le tout est garantie 1 An.



CD-ROM EROTIQUES
(MAC-PC)

Les Histoires de Sam Botte :299 F
Erotic Clips : 119 F
Exotic Extasy : 119 F
Pussy Galore : 119 F
Wide Open : 119 F
S.Mashing : 119 F



DE NOMBREUX PERIPHERIQUES ET LOGICIELS PC SONT AUSSI DISPONIBLES

CONSOLES





- MEGADRIVE = 399 Frs
- SNES = 499 Frs
- GAME BOY = 249 Frs
- GAME GEAR = 499 Frs
- 3DO = 2990 Frs
- CD-I = 2390 Frs + 2 Jeux
- CD32 = 1390 Frs + 2 Jeux

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

Joysticks NINTENDO :
- Stick Normal : 49 Frs
- Quickshot Maverick II : 99 Frs

Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

Les nouvelles consoles sont arrivées...
PLAYSTATION SONY 3990 Frs & SATURN SEGA 4190 Frs

DIVERS

- Joystick Navigator / Speedking : 130 Frs
- Tapis souris : 15 Frs
- Souris Compatible Microsoft : 99 Frs
- Boite de rangement D7 : 35 Frs
- Carte Sound Blaster PRO 16 : 690 Frs
- Carte PC 386 DX 40 : 490 Frs
- Mémoire 72 Broches 1 Mo :250 Frs

DISQUETTE VIERGE
- Par 10 : 30 Frs (soit 3 Frs la D7)
- Par 50 : 135 Frs (soit 2,70 Frs la D7)
- Par 100 : 250 Frs (soit 2,50 Frs la D7)



Moniteur 17" N/B
1490 Frs

IMPRIMANTES
(Occasions)



- Apple Style Writer 2 : 1490 Frs (MAC)
- Apple Style Writer 1 : 1190 Frs (MAC)
- Canon BJ 10 : 900 Frs (Jet d'encre)
- Citizen 120 D : 490 Frs (9 Aiguilles)

(Neuves)
- CanonBJC 200ex : 1790 Frs
- Canon BJC 600 : 3190 Frs
- Canon LPB 4i (Laser) : 3590 Frs
- HP DeskJet 520 : 2290 Frs
- HP DeskJet 560C : 3890 Frs

Garantie 1 an

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

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

AC 16

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

FORUM DE LA SIMULATION

Les 23 et 24 Septembre 1995, se tiendra à Pessac (33, près de Bordeaux), le Salon annuel de la simulation et de l'image informatique. Comme tous les ans, c'est le BUGGS qui s'occupe de l'organisation (Hé, ils ont des actions chez nous ou quoi ?). Au programme : simulation professionnelle, simulation ludique, images de synthèse 3D, réalité virtuelle. Une trentaine de stands se partageront les quelques 1000 m2 du salon avec, entre autres, la participation de DOCK GAMES (jeux 3D, simulation sur consoles), PIXEL ART (infographie, images de synthèse sur Amiga), 3D CONCEPT (infographie, images de synthèse sur Silicon Graphics et Amiga 3000), et bien d'autres. Pour plus de renseignements sur ce Forum de la Simulation, contactez le BUGSS, François GASTALDO, 4 rue des vignes, 33270 FLOIRAC, Tél. : (16) 56.86.55.20., Fax. : (16) 56.46.36.49. (NDLR. J'en profite pour te remercier, mon petit François, pour les photos, t'es trop sympa, gars... Rendez-vous au C.I.E.V. ?!).



l'équipe du BUGGS en Belgique, sans François Gastaldot (le photographe type "nipon").

URGENT !!! AMIGA CONCEPT RECHERCHE DES REDACTEURS

Passionnés, mordus de l'Amiga, avec du temps libre dans la semaine ? Vous aimeriez rejoindre notre équipe de tapettes pour signer de votre griffe des articles !

Envoyez-nous votre CV, et votre lettre de motivations et une photo. Expédiez le tout à Amiga Concept "CV"47/49 Bd J-Jaurès 78800 Houilles

NEGOCIATIONS DE HAUTE VOLEE

La société d'édition A.D.F.I. a réussi à négocier l'importation, l'adaptation et la traduction du langage Hisoft Devpac, l'assembleur de référence sur Amiga. Ce système de développement est très complet et comprend un éditeur de sources, un débogueur symbolique, un éditeur de liens et un assembleur. Autant vous dire qu'avec ce logiciel vous serez blindé pour la programmation. De petites surprises made in A.D.F.I. seront incluses lors de l'achat de Hisoft Devpac. Pour plus de renseignements : Edition A.D.F.I. Résidence les cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand.

ERRATUM...

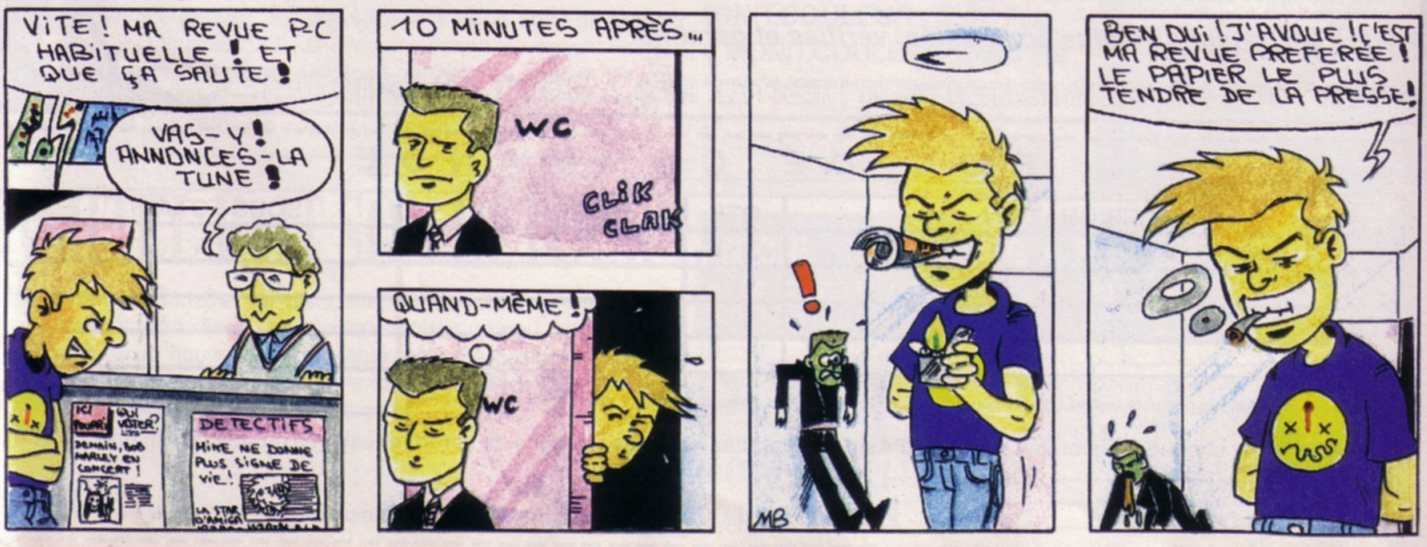
Le criquet, ça vous passionne, j'en suis persuadé ! Alors ITS CRIKET a sans doute retenu votre attention, le mois dernier, avec le test que nous vous en avions fait. Vous vous êtes sans doute dit, "quand même, ils exagèrent, les graphs ont pas l'air si mauvais ; le jeu doit pas être si nul que ça !". Eh bien, vous avez raison, les graphs sont mieux qu'ils n'en paraissent puisque ce ne sont pas les bonnes photos ! Que l'on rassure l'éditeur d'ITS, on s'est pas trompé, on a pas cassé un autre jeu pensant que c'était ITS, mais le contraire. Vous avez donc eu le droit aux photos du prochain jeu de criquet de Team 17, inutile je crois de vous ressortir celles d'ITS... Tiens, Team 17 nous préparerait-il enfin un jeu qui ne nous intéresse pas ?

PAS CHER LE MATOS, PAS CHER...

Nous venons tout juste de recevoir le nouveau catalogue (mai 1995) de l'INFORMATIQUE EVOLUTIVE. Plus épais et plus complet que la précédente version, vous pourrez découvrir, en parcourant ses 70 pages, qu'il y a encore des revendeurs qui soutiennent l'Amiga en France : des Amiga 1200 NEUFS importés d'Allemagne (clavier AZERTY !) pour la somme de 2690 Francs, des disques durs pour toute la gamme à des prix très compétitifs ou encore des modems à partir de 299 Francs ! Ce catalogue est disponible contre 10 Francs sur place ou par correspondance. Christophe (le responsable Amiga de la boîte) nous annonce également la création de nouveaux services comme le transfert de fichiers (modules, images...) de l'Amiga sur PC (ou l'inverse), le calcul de vos animations en Raytracing ou encore le transfert sur CD-ROM de vos données en provenance d'un disque dur. Pour les contacter, vous pouvez utiliser leur nouveau RTC en composant le (16) 66.20.47.82. ou par téléphone au (16) 66.21.74.89. ou même leur écrire à : l'INFORMATIQUE EVOLUTIVE, 8 rue Corcomaire, 30000 NIMES.

MIKE & GARENNE

BETKA

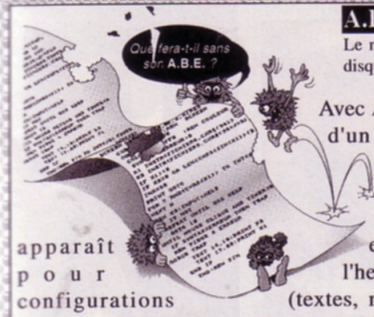


Édition A.D.F.I.

La force créatrice en action.

A.B.E. 3.060.

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



Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Plus jamais de suites incongrues ($E 5574 696C...). Tout apparaît en clair, interprété (par exemple 13:04 pour l'heure) et selon vos propres choix de configurations (textes, menus, couleurs, ...). Mieux encore, son aide en ligne, textuelle et graphique agit en direct et saura seconder efficacement son superbe manuel didactique (120 pages). A.B.E. est le seul à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse **globale** du support en 7 passages spécialisés. Création A.D.F.I. 690 FF*.



A.B.E vous autorise bien sûr à utiliser le mode des vieux éditeurs de blocs pour réaliser toutes vos modifications sur vos disquettes et vos disques durs mais sincèrement...

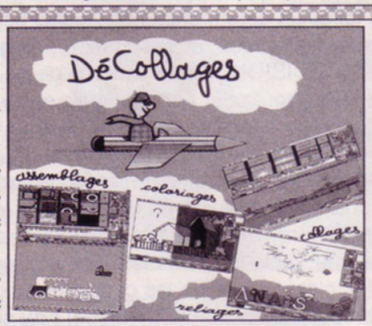


... n'est-ce pas plus facile en mode interprété ? (il s'agit ici exactement des mêmes données l'une en mode éditeur ancien, l'autre en mode éditeur manuel A.B.E.) !

La législation française vous interdit d'utiliser les puissants outils d'A.B.E. 3.060 autrement que dans un but de réparation, de traduction ou de correction. L'utilisation d'A.B.E. dans un but de craquage est souvent illégale en France. Ne modifiez que les logiciels autorisés.

DÉCOLLAGES.

Le logiciel éducatif des collages à tout âge.



La puissance de l'AMIGA au bout des doigts.

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

ÉDUCATIF 3½-12 ans

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

Ensemble pédagogique comprenant Décollages et Décollages junior. Âge recommandé de 3 ans ½ à 12 ans. Nécessite une ROM 2.0 ou plus , mémoire 2 MO ou plus dont 1 graphique. Optimal avec A1200/4000 + HD.

STOCKS D'INVENDUS DE MAGASINS.

Ce matériel a été rachetté durant la crise à des sociétés ayant cessé leurs activités sur la plus belle des machines.

Carte Genlock GST A4240 pour A4000 1490 FF*. **Amiga** A500 700 FF*. **Écran** Microvitec 2400 FF*. **Mémoire** A500 512 KO 200 FF*. **SIMM** 1 MO 600 FF*. **SIMM** 4 MO 1200 FF*. **Lecteur** A500 interne 490 FF*. Nappe 3"½-2"½ 70 FF*. **Dynamite** (Wordworth, Print Manager, DPaint IV, Denis, Oscar) 700 FF*. **KGB** 200 FF*. **Populous** 200 FF*. **Dune** 200 FF*.

Gestion lente 30 FF. France économique.	**Normale** 40 FF. France ordinaire : lettre/colissimo	**Urgente** 100 FF. France : contre-remboursement.
Étranger mandat 50 FF.	**Étranger** chèque 100 FF.	**Étranger** urgent 115 FF.
*** Merci de préciser votre configuration matérielle pour mieux vous servir. Matériel nous consulter.**		
Mise à jour A.B.E. 3.060	3.056 à 3.059 = 90 FF + gestion + nous téléphoner. 3.000 à 3.055 = 220 FF + gestion + disquettes originales. 2.000 à 2.099 = 320 FF + gestion + original complet.	

JUIN 1995

LES COURS CRÉÉS PAR A.D.F.I.

Tous nos cours sont en français et nécessitent la possession d'une Amiga et du langage sur lequel porte le cours.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos.
5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 260 FF*.
Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour 1.12 qui précède le compilateur. 80 FF*.

La bible corrigée : l'importante correction du codage du livre Amiga la bible. 120 FF*.

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA.
8 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentés pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 FF*.

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

DÉPARTEMENT PAO, FLASHAGE, IMAGE DE SYNTHÈSE.

Tous traveaux Amiga disponibles comme cette publicité faite à **100 % sur *AMIGA*** et toutes nos créations (catalogue, coffret illustré, duplication, fanzine, flashage, imagerie 2 D, 3D ou d'animation, logiciel, manuel, publipostage, rapport, thèse, ...). Devis sur simple demande. Exemple :

- Duplication luxe	livre de 90 pages, spirale métallique : 35 FF (à partir de 20 exemplaires).
- Duplication luxe	couleur : A4 = 6 FF et A3 = 11 FF (à partir de 50 exemplaires).
- Cromalin	A5 = 230 FF, A4 = 295 FF, A3 = 550 FF et au delà 0,40 FF/cm².

LA PAO SUR AMIGA.

Ne ratez pas la monté en puissance.

PAGESTREAM3®
Le plus puissant des logiciels de PAO toutes machines confondues existe enfin et c'est sur ***AMIGA***. Il vous permet même de récupérer vos ancien fichiers et images Adobe, Propage, TIFF, ... Gonflez votre vitesse et votre productivité. Support et mises à jour gratuites à partir de la version 3.0. 2870 FF*.

TYPESMITH® 2.5.
Avec cette puissante version du plus célèbre convertisseur-créateur de fontes, l'***AMIGA*** reconnaît maintenant même le format True Type (.ttf). Vous pourrez ainsi importer, modifier et créer toutes vos fontes pour les démonstrations, la PAO, l'impression, ... et dans pratiquement tous les formats existants. 1470 FF*.

AZUR.
C'est l'éditeur Ascii paramétrable de A à Z, ultra-puissant, personnalisable, adapté à toutes les utilisations, hyper-évolutif, 48 script ARexx, émulant la plupart des autres éditeurs, ... 290 FF*.

GOLDED.
Ses dictionnaires français, Assembleur, Basic, C, E, Pascal, ... et sa gestion des indentations en font un outil indispensable pour le courrier, la PAO (PageStream3®) et la programmation. 290 FF*.

FAX/MODEM/MINITEL.

Le vrai **US**Robotics®, garanti 5 ans, classe 2.0 (successeur de la classe 2), norme V34 (successeur du V-FC), 28 800 bauds, compression à 115 200 bps. France Telecom limite les télécopies à 9 600 bauds mais ce modem est si puissant qu'il va de 300 à 115 200 bps. Livré déjà configuré, logiciels prêts à l'emploi. L'USRobotics V34 reconnaît toutes les normes usuelles : V34, V-FC, V32, V32 bis, V29, V27, V25, V23, V22, V22 bis, V17, V42 MNP 2-4 errors, V42 bis MNP 5, Fax groupe III, ... 2490 FF*. (USR 14 400 agréé 1390 FF).

LE PC SUR AMIGA.

PCTask 3.12 version française	970 FF*.
Lecteur HD Externe	870 FF*.
Squirrel scsi2	570 FF*.
Disque dur 420 MO interne	1270 FF*.

HISOFT DEVPAC.

Traduction française en cours.
C'est l'assembleur de référence sur ***AMIGA*** utilisé par tous les vrais professionnels et par les grands créateurs de démonstrations. Cet ensemble est traduit en français et est augmenté des précieux conseils de nos développeurs certifiés par Commodore. Il comprend un éditeur de sources, un débogueur symbolique, un éditeur de liens, un assembleur, tous les fichiers d'inclusion de Commodore et de nombreux sources expliquant toutes les particularités d'une programmation élégante du système. 970 FF.

LA PROGRAMMATION.

Dice Pro C	1170 FF*
Hisoft Basic 2	1170 FF*
Hisoft Pascal	1170 FF*
Metascope Déboggueur	470 FF*
Sherlock Désassembleur	570 FF*
User Interface Kit U.I.K.	570 FF*
AMIGA OS 3.1 A500/2000	690 FF*
AMIGA OS 3.1 A1200/3000/4000	790 FF*
Comprendre et bien exploiter son Amiga	270 FF*
Kit Development Commodore 3.1	140 FF*
The Amiga Guru Book	420 FF*
GameSmith	1170 FF*

GameSmith est le génial système de développement permettant de créer très rapidement des jeux et des démonstrations en C et en assembleur.

LE PC/MAC SUR AMIGA.

(68030 et MMU recommandés).

Emplant scsi	3770 FF*
Son module pc	1270 FF*

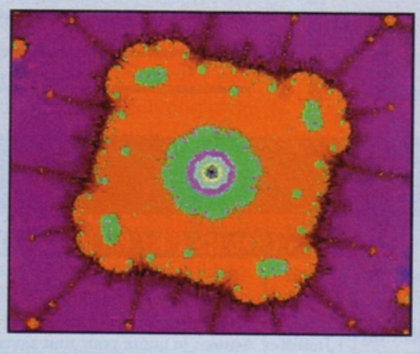
HyperCache 2.0	**290 FF*.**
ImageMaster RT 1.5	**690 FF*.**
Pegger 2.0	**570 FF*.**
Photogenics	**470 FF*.**

DIRWORK	670 FF*
PCTASK 3.12	970 FF*
SUPERBASE 4	2870 FF*

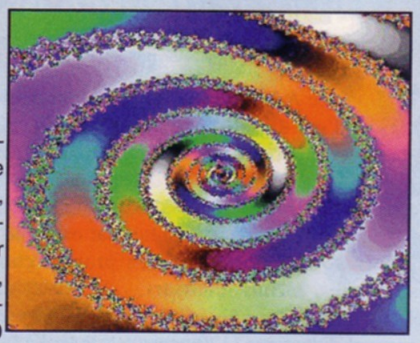
Édition A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont Ferrand.
Ouverture du lundi au vendredi 10 H - 17 H **Téléphone** 73 93 77 31 **Modem** 73 34 07 57.

en VRAC

C'EST BEAU, ET C'EST GRATUIT !







Joseph DUPOUIS, qui n'est autre que le rédacteur en chef du fanzine EXIT, vient de créer une nouvelle collection de disquettes appelées les "BO DES CHAMPS". Ces disquettes sont consacrées, entre autres, aux fractales, images 3D et animations 3D. Pour l'instant, seuls les deux premiers numéros sont disponibles, l'un contenant une vingtaine de fractales (Julia, Mandalbroth... de très bonne qualité) et l'autre une animation sous Imagine (appelée "AUTOFUCK", vous comprendrez pourquoi...). Pour visionner l'animation, n'importe quel "player" IFF fera l'affaire (VIEW-TECK marche très bien), en ce qui concerne les images de fractales, l'auteur conseille un logiciel qui puisse cycler en 256 couleurs (des explications sont présentes sur les disquettes). Ces programmes sont gratuits, pour les recevoir, il vous suffit d'envoyer une disquette vierge par numéro choisi, ainsi qu'une enveloppe timbrée comportant votre adresse à : Joseph DUPOUY, Disquettes "BO DES CHAMPS", avenue GUSTAVE CALIOT, 40200 PONTENX

DIS PAPA, C'EST QUOI UN B.U.G.S.S. ?

Tout le monde connaît de nom (ou de réputation), cette association Bordelaise qu'est le B.U.G.S.S. (Bordeaux User Group of Scientific Students), mais qui serait capable de me dire exactement quelles sont leurs activités ? Eh bien, le B.U.G.S.S. est une association loi 1901 à but non lucratif, regroupant des mordus de l'informatique (de 7 à 77 ans, débutants ou utilisateurs confirmés). Ils proposent gratuitement à leurs adhérents tous les programmes de domaine public (CAM, FISH, Aminet, MégaDP, OPtimDisk, et bien sûr BUGSS-DP), ainsi que des soirées de sensibilisation sur des thèmes variés : graphisme (LIGHTWAVE, IMAGINE, DELUXE PAINT...), domaine publique, programmation E, C, AREXX...) et plein d'autres, sans oublier l'incontournable journal du club : BUGSSY. Le club se veut un lieu d'échanges et d'aides dans tous les domaines de l'informatique. Vous avez un problème de programmation, d'utilisation d'un logiciel... vous trouverez certainement quelqu'un qui pourra vous aider. Les réunions ont lieu tous les Jeudi à partir de 20 heures 30 dans la maison de quartier de Cap de Bos à Pessac (Tél. : (16) 56.07.66.30). Pour plus de renseignements, contactez les au : B.U.G.S.S., 19 Avenue P. Wiehn, 33600 PESSAC, Tél. : (16) 56.46.26.01., Fax. : (16) 56.46.36.49.

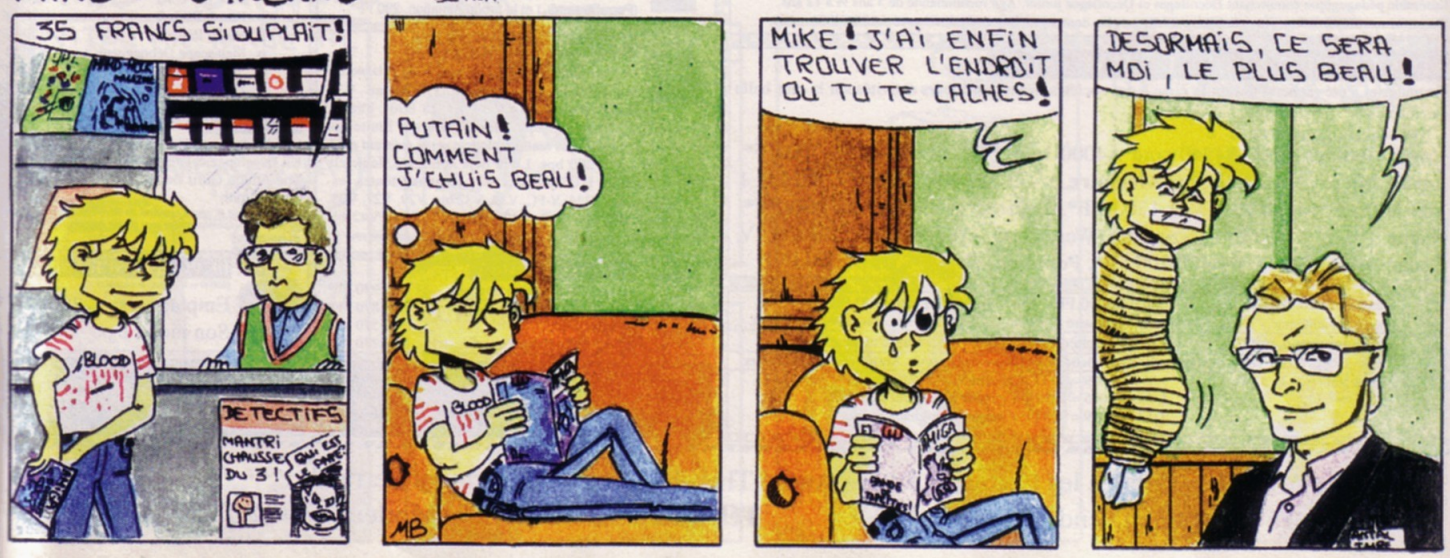


DIS PAPA, C'EST QUOI UN B.U.G.S.S. ?

Si vous faites un détour chez nos voisins belges, faites donc un petit détour à Bruxelles (Brussel), et cherchez un magasin d'informatique nommé DIGITAL PRECISION, vous risquerez de ne pas être déçu. Dans ce magasin, vous trouverez tout pour l'Amiga, mais aussi rien que de l'Amiga. Et cela va du 500 au 4000 (en passant par le CDTV et la CD 32) ; si vous cherchez des softs et accessoires pour votre vieux C128, ils en ont aussi un peu en stock. Plus de 1000 softs, devis gratuit, réparations express, etc... font de ce magasin l'univers incontesté de l'Amiga en Belgique. Ils vous proposent aussi une large gamme de hardware (extensions de mémoire, cartes accélératrices, CD ROM 1200 triple et quadruple vitesse, etc...). La meilleure solution pour avoir un catalogue complet, c'est encore de les contacter au : (19-32) (0) 24 26 05 04 (n'oubliez pas de faire l'indicatif de la Belgique) ; ou simplement de leur écrire à : DIGITAL PRECISION, 330 Chaussée de jette, 1080 Bruxelles, Belgique (en flamant : Steenweg op Jette 330, 1080 Brussel). Ah, s'il y avait des magasins comme celui là en France...

MIKE & GARENNE

BETKA



en VRAC

ON SE FILE TOUS RENCART A TOURS

Comme chaque année, et ce depuis maintenant deux ans, Pixel Art, une association de loi 1901, organise en partenariat avec des particuliers du monde de la micro informatique, un salon, le VISIONS, pendant lequel le public pourra découvrir les multiples formes artistiques assistées par ordinateur. Ce salon devrait se tenir en principe le 1er juillet 1995 à Tours dans la salle Ronsard, et ce à partir de 10 heures. Différentes activités seront présentées parmi lesquelles : l'association Pixel Art et son fonctionnement, une équipe Vidéo de montage par ordinateur, une démonstration de réalité virtuelle et une démo de jeux "Linkés". A cette occasion aura lieu la finale, au niveau national, du concours de dessin et musique sur ordinateur. Pour plus de renseignements, contactez par fax l'association Pixel Art au : (16-1) 47 61 55 90 ou au 4 av du Général de Gaulle, 37000 Tours.

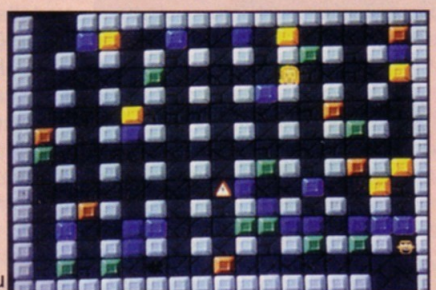
L'Amiga, on en veut pas !

Corsaire Production a développé, pour la chaîne de distribution Auchan, un système de protection et de connection des caisses enregistreuses du supermarché. Tout ceci, grâce à un Amiga décortiqué, mais les technocrates de chez Auchan ont jugé que la marque de l'ordinateur nuisait à leur image et ont demandé à l'association de rebaptiser le système Protec.

T-BLASTER OU DYNA-BLASTER VERSION TAPETTE

Quelle ne fut pas notre surprise à la réception de ce petit jeu envoyé par un charmant lecteur qui préfère rester dans l'anonymat en se cachant derrière un pseudo (Brain Lego). Le but de T-BLASTER (TAPETTE BLASTER) est identique à celui DYNA-BLASTER et MASTER-BLASTER (jeu que vous aviez pu retrouver dans le numéro 15) et cela ne nous gêne en rien puisque, comme vous pourrez le lire dans la chronique de la rédaction, toute l'équipe d'Amiga Concept passe des heures et des heures à s'esquinter les yeux sur MASTER-BLASTER. Mais le jeu envoyé par notre illustre anonyme nous est tout personnellement dédicacé ; car au lieu de jouer un policier, un chinois, etc... dans TAPETTE-BLASTER nous avons eu l'agréable surprise de voir que nous pouvions jouer nos propres personnages (avec visages et prénoms à l'appui). "Toute" l'équipe y passe : Isabelle, Séverine, Daniel, Fabien, Christian... Toute l'équipe ? Enfin presque, alors je voudrais adresser un message de recommandation à Brain Lego : la prochaine fois que tu nous envoies un jeu dans lequel on est censé trouver toute l'équipe d'Amiga Concept, essaye de ne pas oublier Imré. Tu sais, c'est le rédacteur en chef. Alors, si tu passes dans la région, évite de te présenter sous ton pseudo (au risque d'être poursuivi par Imré armé d'une massue 15 T). Sinon merci, et si tu as d'autres productions, n'hésite pas à nous les envoyer. D'ailleurs, si tu nous avais envoyé tes coordonnées, on aurait pu les publier pour que les lecteurs puissent se procurer le jeu... Dommage !





dis cette, dix sètes, d'y Set... "Dis sept !!"

Ca y est, ça vous revient, le nombre 17 ? Le numéro 17 ? L'exemplaire 17... D'Amiga Concept ! Non de Dieu, ça vous pendait aux lèvres depuis tout à l'heure. Eh bien, le prochain numéro d'été (le 17 pour ceux qui ne réaliseraient pas encore), ça va être la fête dans votre magazine... Un indice supplémentaire pour la disquette de couv' qui sera intégrée au mag' : le jeu complet que nous vous proposerons sera MI... Ah, je vois dans vos yeux une petite étincelle qui vient de toucher vos neurones sensibles. Construisez, élaborez, imaginez déjà le geste que vous ferez de la main quand vous vous apprêterez à prendre ce numéro d'été chez votre libraire ou bien dans votre boite aux lettres, avant tout le monde... Tiens, au fait, c'est quel numéro déjà ?

ARH, LA GUERRE, GROSSE MALHEUR !

Vous prenez STREET FIGHTER, vous ajoutez à la fin un II et un SUPER à l'avant, ça vous donne... SUPER STREET FIGHTER II, bravo, j'en vois certains qui avaient deviné ! La preview, c'était y'a trois mois dans AC. Le test... ben c'est pas encore pour ce numéro là mais le jeu est annoncé pour la fin juin (croisons les doigts). En attendant, voilà de quoi vous faire patienter avec ces deux screen-shots ; ça va vous permettre de mieux déterminer votre opinion sur la matière.





UNE VRAIE MINE D'OR

SyQuest vient d'annoncer ses chiffres pour le deuxième trimestre fiscal. Vous êtes bien assis, les voici : Syquest a réalisé un chiffre d'affaires de 76.5 millions de dollars (soit plus de sept fois le prix qu'a payé ESCOM pour racheter les droits de l'Amiga). Son bénéfice net a été de 3.7 millions de dollars, ce qui correspond à une progression de 66% par rapport aux années passées (ouais, super !). Ce résultat, si flatteur pour cette compagnie Nord-Américaine, est la conséquence d'une hausse de la demande en matière de cartouches (66%) et de lecteurs (75%). Une nouvelle qui, j'en suis sûr, fera plaisir à tous les smicards...

US GOLD A LA SAUCE MINITEL

A partir du 1er juin, sera mis en place le serveur télématique 36 15 US GOLD (2,19 frs/min). Ainsi, après avoir tapoté ce code, vous verrez apparaître lentement sur votre écran (il faut se rappeler qu'un minitel n'est pas ce que l'on fait de mieux en taux de transferts), un menu vous proposant d'accéder à la sélection des meilleurs jeux d'US GOLD, à système direct (du type conférence) ouvert de 14H00 à 19H00 toute la semaine sauf le mercredi et samedi (seulement de 10H00 à 19H00), à des infos/previews, et pour ceux qui aiment bien le contact charnel des lignes téléphoniques, ils pourront avoir une BAL (boîte à lettres) dans laquelle on pourra vous laisser des messages (et vice versa). Il y aura aussi une rubrique concours, ainsi que les classiques jeux minitel avec des lots à gagner dans la boutique US GOLD. Si vous supportez la superbe résolution du minitel, et que vous aimez les productions US GOLD, connectez vous, sinon à l'Ouest rien de nouveau.

TITANIA A LA TACTIC !

TITANIA SOFTWARE nous a fait parvenir un jeu shareware du nom de TACTIC. Il s'agit d'un jeu de réflexion mêlant TETRIS, COLUMNS... Vous devez, seul ou opposé à un adversaire, remplir certains contrats : boules organisées suivant une certaine configuration. De nombreux bonus et malus viennent rendre le jeu beaucoup plus intéressant et le mode deux joueurs lui donne un intérêt non négligeable. TITANIA SOFTWARE est composé, entre autre, de spécialistes de démos sur Amiga (dont les ex-membres du groupe DEVILS), ce qui est un gage de qualité. TACTIC ne fonctionne que sur Amiga 500, mais il est compatible avec le RELOCKICK 1.3 (pour le faire fonctionner sur Amiga 1200). Les logiciels TITANIA SOFTWARE sont édités par L.I.E. EDITION et exclusivement distribués par l'INFORMATIQUE EVOLUTIVE (NIMES).



POUR SES DIX ANS, L'AMIGA S'OFFRE ESCOM

en VRAC

Ces dernier mois, l'avenir de l'Amiga nous semblait incertain, d'autant plus qu'ESCOM avait fait son apparition comme acheteur potentiel lors de la vente de Commodore, et qu'il l'emporta (le 21 Avril dernier, aux ventes aux enchères des licences Amiga & Commodore) face au challenger de longue date, j'ai nommé Commodore UK. Jusqu'à présent, nous connaissions ESCOM dans le domaine de l'assemblage et de la distribution de PC ; il était donc normal que toute la communauté Amiga craigne le pire. Nous savions beaucoup de choses sur les projets de Commodore UK, mais absolument rien sur ceux d'ESCOM. Qu'allait-il faire de Commodore, et surtout de l'Amiga ? Pour vous, Amiga Concept s'est entrenu avec le gérant d'ESCOM France, Pascal Wespiser, et est en mesure de vous fournir des informations complémentaires sur les intentions d'ESCOM vis à vis de l'Amiga. Informations rassurante qui ont rendues toute la rédaction très enthousiaste. Je vous laisse juge...



- AMIGA CONCEPT : Comment se fait-il qu'ESCOM, jusqu'à présent spécialisé dans le PC, ait pris la décision de racheter Commodore ?

- Pascal Wespiser : Il se trouve que chez ESCOM, nous avons des personnes qui ont été très impliquées dans Commodore, comme le responsable de Commodore Allemagne et de Commodore Hollande, par exemple. Ces personnes croient au potentiel de la technologie Amiga qui, malgré ce qui est dit, est en avance sur celle des PC.

- A.C. : Il a été annoncé le chiffre de 8 millions, 10 millions de dollars (...) pour ce rachat... Les chiffres sont-ils proches de la réalité ?

- P.W. : La tranche est assez représentative mais il ne faut pas croire que nous avons investi si peu dans l'Amiga ; cela ne représente que la partie visible du iceberg.

- A.C. : Concrètement, quels sont vos projets en ce qui concerne l'avenir de l'Amiga, car jusqu'à présent, nous ne savons absolument rien.

- P.W. : Notre première priorité est de remettre sur le marché les modèles Amiga 1200, 4000 et CD 32, en assurant la fabrication et la distribution de toute cette gamme. Nous pensons parvenir à cet objectif entre septembre et octobre prochain. C'est pourquoi nous sommes tout juste sur le point de créer la société Amiga Commodore, filiale d'ESCOM.

- A.C. : Excellente nouvelle, mais est-ce qu'ESCOM va seulement se contenter d'assurer la demande, ou a t-elle des projets pour de nouveaux modèles ?

- P.W. : Il est clair qu'ESCOM ne va pas se contenter de fournir les centaines ou milliers de demandes en Amiga, de ce fait ESCOM est en train de constituer un département de recherche dans lequel on retrouvera des spécialistes embauchés à travers le Monde et plus particulièrement aux USA, parmi lesquelles on trouvera aussi des personnes qui travaillaient avec Commodore. Ceci nous permettra de reprendre des projets qui étaient déjà en cours d'élaboration, et d'en mettre de nouveaux au point, aussi bien hardware que software.

- A.C. : C'est à dire qu'il va y avoir des développements de nouvelles machines Amiga ? On a entendu parler de la technologie RISC de type HP, qu'en est-il ?

- P.W. : Il est encore trop tôt pour annoncer quel sera le type de technologie employée, c'est encore en discussion mais nous allons bien-sûr développer de nouvelles machines. Pour l'instant, notre priorité est d'assurer le retour de l'Amiga sur le marché informatique.

- A.C. : Pour revenir à la première question, il est tout de même étonnant qu'ESCOM s'intéresse à la technologie Amiga, alors qu'ESCOM est particulièrement axé sur le PC. D'autres facteurs ont-ils influencé cette décision.

- P.W. : En effet, dans le domaine du PC, ESCOM est plus proche des particuliers que des entreprises ; les prix abordables de nos gammes PC, en est une des raisons. C'est pourquoi ESCOM considère que l'Amiga est la technologie clé du multimédia, et à un prix réellement démocratique. C'est à dire que l'Amiga a, par sa technologie, accès au monde multimédia à un coût inférieur par rapport à celui du PC. De plus, l'Amiga a des facilités de connexion qui permettent de toucher un plus large éventail de personnes ; on peut, par exemple, le connecter sur une télévision, et pratiquement tout le monde a un poste chez soi. Faire de l'Amiga LA machine multimédia, est notre pari.

A.C. : Lors du rachat de Commodore, ESCOM a acheté le nom "AMIGA", mais aussi "COMMODORE" ; l'un des deux noms sera t-il privilégié, ou seront-ils sur un pied d'égalité ?

- P.W. : En ce qui concerne la gamme Amiga, si nous devons faire un choix entre les deux, ce sera "AMIGA" qui sera la grande vedette. Mais pour notre gamme PC, nous allons sûrement utiliser le nom "COMMODORE". Je rappelle tout de même que c'est l'Amiga qui nous intéressait lors du rachat de Commodore, et non pas la notoriété apportée par le nom "COMMODORE" mais comme nous avons racheté les deux licences en même temps, il serait dommage de ne pas profiter de la notoriété de Commodore pour nos PC et Power PC. Il est vrai que nous sommes des assembleurs de PC, mais vue la structure qui est en train de se mettre en place, il n'en sera pas de même pour l'Amiga.

- A.C. : Quelle sera votre politique Commerciale et marketing ?

- P.W. : Avant tout, nous ferons en sorte que l'Amiga soit présent sur tous les étalages micro-informatique. Nous pensons que la grande distribution correspond bien à la cible de l'Amiga pour faire (re-)connaître la machine, sans oublier la petite distribution qui ne permet pas uniquement de vendre la machine

en VRAC



en elle-même, mais les petits plus qui en font une machine évolutive. Il est encore trop tôt pour dire si nous allons organiser notre propre réseau de distribution en France, comme nous le faisons pour nos gammes PC en Hollande, en Allemagne et très bientôt en Angleterre où nous venons d'acheter une chaîne de 200 magasins.

- **A.C. :** Il semblerait que vous envisagiez de produire des A600 et des C64 à destination des pays de l'Est...

- **P.W. :** Je ne peux que confirmer cette information.

- **A.C. :** Pascal Wespiser, merci d'avoir bien voulu répondre à nos questions.

Il semblerait, contrairement à ce que nous pensions, qu'ESCOM soit en très bonne position pour redonner un second souffle à l'Amiga, et il s'en donne les moyens. L'implantation de la marque en Europe (Hollande, Allemagne, Italie, et Angleterre très bientôt...) nous démontre que la société a un poids financier et commercial assez gigantesque. Ses ambitions quant à l'Amiga sont européennes (et mondiales dans un second temps), contrairement à l'équipe de David Pleasance qui ne pouvait se concentrer que sur la Grande Bretagne, faute de moyens. Une structure Européenne est en train de prendre forme avec un noyau central qui reste européen. Escom affiche sa volonté de produire en Europe et son équipe de développement se situera en Allemagne. Outre la puissance financière qu'affiche la société, l'un de ses points forts, et rassurants, réside dans le fait que des dirigeants d'anciennes filliales européennes de Commodore font maintenant parties du groupe allemand, de quoi mieux saisir et satisfaire les besoins du marché spécifique que représente l'Amiga. Il apparait donc certain qu'Escom ait, et veuille se donner, tous les atouts pour élever l'Amiga à la place qu'il a toujours mérité, c'est-à-dire la première. Quant à l'équipe de David Pleasance, qui fut en négociation avec Escom Allemagne quelques jours auparavant, suite aux enchères remportées par ce dernier, elle n'a apparemment plus raison de subsister : Escom se suffit à lui-même pour élaborer une structure efficace de production, de développement, de commercialisation et de distribution, nous en saurons bien davantage lors de leur prochaine conférence de presse, en juillet prochain (pour tout contact : Escom France, 10 rue Jean Monnet, 67001 Eckbolsheim, tél : (16) 88.10.33.33, fax : (16) 88.10.33.34). Comme nous le disait David Pleasance, le mois dernier, l'Amiga a bel et bien trouvé son acquéreur, ça tombe bien, il fête son dixième anniversaire. Nous pensions jusqu'alors que Commodore UK était la seule société à même de répondre aux besoins du marché Amiga, nous nous étions trompés et ce n'est pas plus mal comme ça. Le roi est mort, vive le roi !

LIGHTWAVE 3D... VERSION FENETRES

Hé oui ! On va encore vous parlez de LIGHTWAVE 3D ; vous savez, ce superbe logiciel de modélisation et d'animation 3D élaboré par NEWTEK et distribué en France par CIS. Ceux qui lisent Amiga Concept régulièrement savent que nous en avons fait le test et que nous vous en avons déjà parlé dans cette rubrique. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parlé (honte à eux), il est utile de rappeler que ce logiciel est utilisé, dans plusieurs séries et films, pour la plupart des effets spéciaux (tels que : SEA QUEST, BABYLON V, ROBOCOP 3, AUX FRONTIERES DU REEL...). Pourquoi un titre aussi bizarre, me direz-vous ? Tout simplement parce que le petit monde infographiste du PC, vient (seulement) de découvrir LIGHTWAVE 3D. En effet, NEWTEK vient d'adapter son logiciel phare pour WINDOWS (le truc genre WORKBENCH qui a besoin de 4 mégas minimum de RAM pour fonctionner sans faire trop de bugs). Ayons une pensée amicale pour les PCïstes qui vont peut-être découvrir la modélisation 3D sur leur machine, bien que ce ne soit pas vraiment la machine idéale pour savourer les capacités de LIGHTWAVE 3D. Alors, si vous avez un ami qui possède un PC (vous avez de mauvaises fréquentations), et qu'il désire acquérir ce logiciel, montrez-lui quelques épisodes de BABYLON V, et n'omettez pas de dire que c'est un Amiga qui fait ça. Si après cette démonstration écrasante il n'achète pas un Amiga... Achevez-le.

NBA JAM sur Amiga

Le fameux jeu de basketball sur MegaDrive serait en cours d'adaptation sur Amiga. Il faudra sans doute attendre plusieurs mois avant de goûter effectivement aux joies de ce ballon orange sur nos micros.

L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE

■ Le Spécialiste de l'extension facile pour tout AMIGA ■

CARTES D'EXTENSIONS			CARTES ACCELERATRICES	
2 Mo avec horloge	A5/A5+	789F	ATurbo 1220/28 - 0Ko	889F
4 Mo avec horloge	A5/A5+	1089F	M-Tec 1230/28 - 0Ko	1389F
1 Mo avec horloge	A6	489F	Blizzard 1230-III/40 - 0Ko	2389F
AMem32 avec horloge	A12	589F	Moongoose 1250 - 0Ko	2989F
MÉMOIRES			CO-PROCESSEURS	
Simm 2 Mo - 32 Bits - 70ns		589F	20 Mhz type PGA ou PLCC	589F
Simm 4 Mo - 32 Bits - 70ns		1089F	25 Mhz type PGA uniquement	689F
Simm 8 Mo - 32 Bits - 70ns		2189F	33 Mhz type PGA ou PLCC	789F
Simm 16 Mo - 32 Bits - 70ns		3789F	50 Mhz type PGA uniquement	989F
CARTES CONTROLEURS			DISQUES DURS 3,5" SEULS	
SCSI2 Apollo AT2000	A2	589F	340 Mo IDE + nappe/alim.	1189F
SCSI2 Squirrel	A12/A6	589F	420 Mo IDE + nappe/alim.	1289F
SCSI2 M-Tec	A12	789F	540 Mo IDE + nappe/alim.	1389F
SCSI2 Blizzard	A12	989F	750 Mo IDE + nappe/alim.	1989F
SCSI2 Moongoose	A12	889F	850 Mo IDE + nappe/alim.	2089F
BOITIERS CONTROLEURS			OVERDRIVES CD	
Appolo AT500	A5/A5+	789F	Double vitesse	A6/A12 1789F
Overdrive+ HD	A6/A12	689F	Triple vitesse	A6/A12 1989F
M-Tec AT500	A5/A5+	989F	Quadruple vitesse	A6/A12 2489F
LECTEURS DE DISQUETTES			PIECES DETACHEES	
Interne DD 3,5"	880 Ko	460F	Tower + alim.	A6/A12 N.C.
Externe DD 3,5"	880 Ko	489F	Alimentation puissante	489F
Externe HD 3,5"	1,76 Mo	889F	Kickstart 2.04 ou 2.05	189F
Copieur industriel		1489F	Kickstart 3.1	A2/A5/A5+ 689F
40 Disquettes vierges HD		99F	Kickstart 3.1	A3/A4/A12 689F

■ FRAIS DE PORT : 50 F ou 100 F en CONTRE-REMBOURSEMENT ■

CATALOGUE GENERAL CONTRE 10F EN TIMBRES (REMBOURSABLE)

L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE

8, RUE CORCOMAIRE - 30000 NÎMES - FRANCE

TÉL : 66-21-74-89 - FAX : 66-21-74-95 - RTC : 66.20.47.82

OUVERT DU LUNDI APRÈS-MIDI AU SAMEDI DE 9H00 À 19H30

REPORTAGE : L'

Samedi 6 et dimanche 7 mai 95, Rodhe S

Que ne ferions nous pas pour vous, chers lecteurs ! Pas moins de 1500 Kilomètres furent parcourus, en voiture, par l'équipe d'Amiga Concept en ce week-end du 8 mai. Pour nous, pas d'élections, mais un salon dans un charmant pays ou les frites et la bière se consomment sans modération, j'ai nommé : LA BELGIQUE ! Pour cette édition 95, ce salon 100 % Amiga a regroupé un bon nombre de mordus et c'est avec un grand plaisir que nous les avons rencontrés.

LES PUCES DE L'AMIGA ?

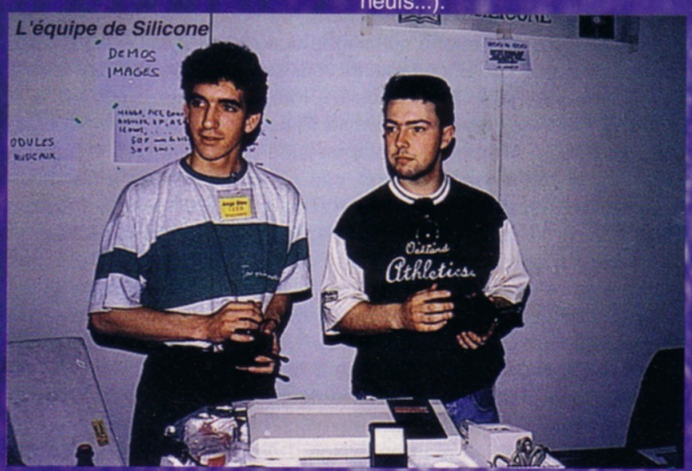
Un Amigafan belge ressemble à s'y méprendre à son voisin français ; il regarde la langue pendante un Amiga 4040 avec une carte Cyberstorm, il n'hésite pas à se déplacer pour assouvir sa passion, et il pique une grosse colère quand on lui parle de PC (honte à moi ! Que Dieu me pardonne mon Péché Capital...). On a pu côtoyer quelques uns de ces spécimens dans ce qui pourrait ressembler aux puces de l'Amiga. Vous pouviez trouver absolument tout pour votre micro, de la simple disquette verte transparente (un banal "gadget" qui a fait un malheur !) à la carte accélératrice avec 16 Mo de mémoire et copro à 50 Mhz (ce n'est pas un gadget, mais elle aurait pu faire mon bonheur...). Tous ces produits étaient vendus dans différents stands dont le plus gros était celui de la société organisatrice du salon (Digital Précision, qui présentait toute la gamme Amiga sur pas moins de 5 emplacements différents). Les exposants étaient : Le BUGSS, cette célèbre association bordelaise que l'on ne présente plus (sacré Gastaldo...) ; PIXEL ART, dont l'un des membres avait profité de la venue du BUGSS en Belgique pour taper une petite incruste et qui, en leur compagnie, nous permettait de visionner des créations graphiques réalisées avec LIGHTWAVE (François GASTALDO, encore lui, a par ailleurs fait une petite démonstration de ses talents sur ce logiciel, et je peux dire qu'il m'a convaincu...) ; FINAL DP et THE BLACK TIGER sont deux Associations ou l'on pouvait tester et acquérir tout ce qui existe en matière de DP ; SILICONE, un fanzine bien délire (même un peu trop : les gars, encore un mot méchant sur nous et on ne parle plus de vous...) ; I.MEDIA S.C. qui proposait des cartes Cyberstorm ; Quelques particuliers qui vendaient à des prix très raisonnables des périphériques, jeux, mais aussi des revues Amiga de tous les pays (dont... Amiga Concept !). Puisque l'on parle des revues, nous avions également un stand, où vous pouviez nous poser toutes les questions qui vous trottaient dans la tête (et je le redis une fois pour toutes : Gérard est bien un humain ! C'est l'une des questions qui revenait le plus souvent, quelqu'un m'a même demandé avec quoi on le nourrissait ! (NDRC : ce serait pas encore ce sacré Gastaldo ?)) et également vous procurer les anciens numéros du magazine. Mais le stand le plus impressionnant était sûrement celui de DIGITAL PRECISION qui, comme je vous le disais, occupait cinq emplacements ! Pour vous donner quelques exemples des produits que cette société proposait, sachez que vous y trouviez des Amiga 4040 (neufs !), des Amiga 600 et CD-32 (toujours neufs !) et même des Amiga 1200 (de plus en plus neufs...).



De l'Amiga 4000... 040



Le stand Amiga Concept



L'équipe de Silicone

AMIGA SHOW 95

: Genèse, à 3 kms de Bruxelles, Belgique.

DIGITAL PRECISION, OU LE TEMPLE DE L'AMIGA

Ce salon était donc organisé par DIGITAL PRECISION, une société bien connue en Belgique, et inconnue en France, c'est pourquoi je vais essayer de vous les présenter (ça va être dur, il n'y a pas d'adjectif assez fort pour les qualifier... Peut être MEGA-MAXI-GIGA-MORDUS de l'Amiga !). DIGITAL PRECISION a commencé ses activités en tant que grossiste de produits Commodore. Par besoin de contacts avec les possesseurs d'Amiga (selon Patrick FAUXVAUX, responsable de DIGITAL PRECISION, le parc d'Amiga en Belgique serait d'environ 200.000 machines), ils ont alors décidé d'ouvrir une boutique où il n'y aurait QUE de l'Amiga et rien que de l'Amiga (et c'est encore valable aujourd'hui !). Cette caverne d'Alibaba de l'Amigafan se trouve au numéro 330 de la Chaussée de jette à Bruxelles, pour ceux qui ont l'occasion de se rendre en Belgique, n'hésitez pas à visiter ce Temple de l'Amiga.



Un lecteur en herbe !



Le groupe Drifters, gagnants du concours de graphs



Stéphane prend sa tôle !



Les trois tapettes d'AC que vous pouviez rencontrer

ET NOUS, ET NOUS...

A part François GASTALDO (toujours lui !), le "Nippon en herbe du BUGSS" qui est également rédacteur chez AMIGA NEWS, nous étions le seul magazine à s'être déplacé "activement" à l'AMIGA SHOW. Je mets activement entre guillemets car ce n'était pas autour de notre stand que vous aviez le plus de chance de nous trouver mais plutôt face à la pile d'Amiga 4040 (en ce qui me concerne) ou au bar, histoire de taper la discute (un peu), mais surtout goûter aux bières belges (beaucoup... pour Imré (NDRC : tu veux que je leur raconte l'état dans lequel t'étais après une bière typiquement belge ?...silence radio...). Stéphane, quant à lui, a passé la journée dans un semi-coma, suite à la courte nuit qu'il avait eue et le réveil un peu précipité qu'il a connu (Note perso : Stéphane, quand on te dit 6 heures 30 au local, ce n'est pas 7 heures 40 chez toi...).



En voilà du jeu...

Bien entendu, nos amis (et amies) belges étaient ravis de nous voir (et nous aussi) et, comme je vous le disait un peu plus haut, de nous poser tout un tas de questions... Malheureusement, sur les deux jours que couvrait le salon, nous n'avons pu nous rendre que le deuxième jour (le dimanche), alors désolé pour ceux qui, le samedi, s'attendaient à nous voir arriver mais consolez vous car on a bien regretté de n'avoir pas pu venir le samedi, tellement c'était sympathique. Nous avons bien essayé d'organiser un tournoi de MASTER BLASTER mais même les enfants étaient plus doués que Stéphane, alors on a pas voulu lui porter préjudice...

MAIS OU J'AI MIS LE GRAND ECRAN ?

Conjointement à l'expo-vente, était organisé un concours de graphs, modules et animations. Ce qui m'a un peu déçu, c'est que les réalisations ont été présentées au public sur un simple 1084 S. Je crois que sur ce point, les organisateurs auraient pu faire un effort. Mais ce qui m'a encore plus déplu, voire même énervé (et je n'étais pas le seul...), c'est que la sélection ait été faite par deux personnes ! Je trouve qu'un vote entre tous les participants aurait été plus convivial et objectif. Mis à part ces deux "petits détails", le reste de la compétition s'est bien déroulé. Voici la liste des gagnants : pour la partie graphique de la compétition, trois gagnants, un pour l'originalité de son graph, TOF du groupe DRIFTERS, qui a remporté un DELUXE PAINT 5. Le deuxième prix pour la beauté (remporté par Carole DESTREBECQ) et le troisième prix (celui du Jury) a été attribué à Jacques LECLUSELLE (qui gagne un CALIGARI 24 VF). Pour la partie musiques, les gagnants qui remportent un digitaliseur audio sont : Olivier STACQUET et Olivier HOTERMANS. Et pour finir, les animations : Paul TASKOV et Serge MICHIELS gagnent tous les deux la première place. Tous les lots étaient offerts par DIGITAL PRECISION et nous avons tenu à marquer l'événement en offrant, au premier, un CD-ROM PUSSY GALORE (très hot !) qui j'espère, lui a fait plaisir... (il a été confié à Clary qui représentait TOF du groupe DRIFTERS qui n'avait pu se déplacer).

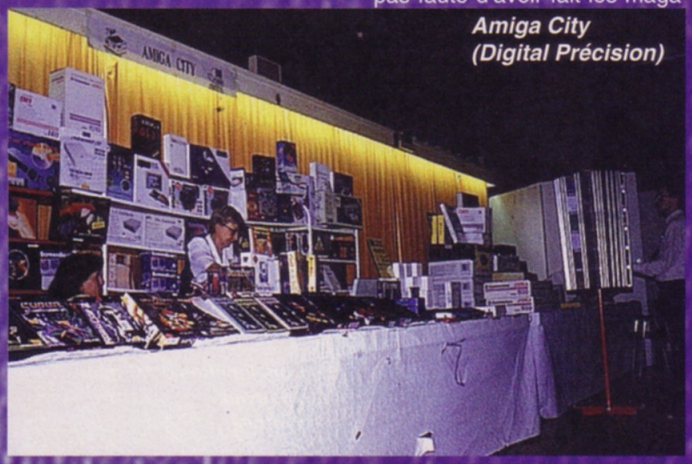


Le stand du BUGSS



A LA PROCHAINE...

C'est donc dans une bonne ambiance générale que s'est terminée cette édition 95 de l'AMIGA SHOW. Pour notre part (Imré, Stéphane et moi), nous avons été très satisfaits de ce salon, aussi bien par l'organisation (parcours fléché dès la sortie de l'autoroute) que par l'ambiance (les Belges sont vraiment sympas...). Le rendez-vous est donc pris : A L'ANNEE PROCHAINE ! Mais les forts en mathématiques et en géographie calculeront facilement ; On ne fait pas 1500 kilomètres dans un aller-retour Paris-Bruxelles ! Et bien si j'ai mis que l'on a parcouru cette distance dans l'introduction, c'est tout simplement parce que après le salon (et quelques bières dans un pub en compagnie du BUGSS : 1200 bières au choix...), nous nous sommes rendus en Hollande, non pas pour ce que vous croyez (quoique le Quartier Rouge... ha ! le Quartier Rouge !!!), mais tout simplement pour voir comment se portait l'Amiga dans ce beau pays (et je l'avoue : aussi pour faire un peu de tourisme).



Amiga City
(Digital Précision)

QUELLE GENETIQUE !

La Hollande est un pays merveilleux, un mélange de SIM CITY et LEMMINGS ! Les routes donnent l'impression d'avoir étés tracées à la règle, les hollandais, mais surtout hollandaises, se déplacent à vélo (le pire c'est qu'ils ont la priorité sur tout le monde, Imré a bien failli se faire renverser deux fois par des cyclistes).


Du matériel pas cher !

Puisque je vous parlais des Hollandaises, sachez que ces créatures sont de véritables phénomènes génétiques (pour ceux qui ne comprennent pas ce terme, téléphonez à François aux Services Généraux, qui se fera un plaisir de vous éclaircir), elles sont parfaites, devant, derrière, partout quoi ! Elles sont bon... Oula ! Je m'égare de mon sujet ! Revenons-en à notre mouton : l'Amiga. Franchement, je n'en ai pas vu beaucoup en Hollande, et pourtant ce n'est pas faute d'avoir fait les magasins ! Par contre, on a pu y voir des ESCOM ! Oui, le fameux constructeur allemand de PC qui vient de s'offrir l'Amiga ; eh bien, il est très bien implanté en Hollande. En effet, tous les magasins d'informatique proposent des micros ESCOM, mais aussi des souris ESCOM, des enceintes ESCOM... Il existe même une petite brochure trimestrielle de 16 pages appelée ESCOM MAGAZINE qui traite de tout l'univers de cette marque (distribuée gratuitement chez tous les revendeurs). Ah, si seulement ils pouvaient en faire de même avec l'Amiga, imaginez un peu une brochure gratuite présentant toutes les nouveautés dans toutes les grandes surfaces, et le tout tiré à plus de 5 Millions d'exemplaires ! (le tirage de ESCOM MAGAZINE est de 5.800.000 exemplaires rien que pour la Hollande !). Il existe quand même deux revues Amiga Hollandaises, AMIGA X et AMIGA MAGAZINE (à ne pas confondre avec la version Anglaise). Toutes deux sont très ressemblants avec Amiga News (notre revue technique bien Française), sauf que pour AMIGA X (le nom est trompeur, rien à voir avec un quelconque Amiga Porno), une disquette est livrée en couverture.



Escom en Hollande

DUR WEEK-END !

C'est donc après un Week-end de folie (d'Amiga-folie ?) que nous sommes rentrés en France, un peu dépaysés. Pour ma part, je ne rêvais que d'une chose : une bonne douche chaude ! Mais nous sommes tous d'accord, le prochain salon en Belgique, on y sera et plutôt deux fois qu'une ! Il ne reste maintenant que la Suisse, joli pays, mais qui n'a toujours pas son salon Amiga, alors si quelqu'un se sent d'aplomb pour organiser une manifestation de ce genre, n'hésitez pas à nous contacter, on sera partant. Moi je m'en vais essayer de convaincre Imré de retourner en Hollande, et pour cela j'ai un excellent argument : GENETIQUE ! (pour qui comprendra...). Alors, je vous donne rendez-vous au prochain salon (je crois que c'est le CIEV), et "DACH" (au revoir en Hollandais)...

Christian LOPES
Haaaa ! Les COFFEE-SHOP...

AMIE LE PRO.

10 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
(1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h à 19h

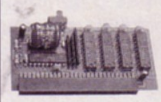
PROMOTION Lecteur CD-ROM

Fourni avec interface SCSI, câbles, manuel, logiciel.
Emulation CD audio, CD32, MPEG, photo CD

Double vitesse 1990F **Quadruple vitesse 2990F**

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600



S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200F
1002	A500	1 Mo	s'accouple A1001	490F
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890F
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490F
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	380F
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	380F
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	480F

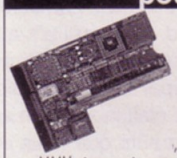
EXTENSION MEMOIRE pour A 1200



Je et support copro.

1008	0 Mo	32 bits	Sans copro.	590F
1009	2 Mo	32 bits	Sans copro.	1290F
1010	4 Mo	32 bits	Sans copro.	1590F
1011	8 Mo	32 bits	Sans copro.	2490F

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200



MMU et support copro.

1012	28 Mhz	0 Mo	1390F
1013	28 Mhz	4 Mo	2290F
1014	28 Mhz	8 Mo	3290F
1015	42 Mhz	0 Mo	2290F
1016	42 Mhz	4 Mo	3190F
1017	42 Mhz	8 Mo	4190F

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000



1018	externe	Tous	880Ko	420F
1020	externe	Tous	1,76Mo	990F
1021	interne	A500	880Ko	390F
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	420F
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	790F
1024	interne	A2000	880Ko	420F

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo



1025	Boîtier vide	0Ko RAM	890F
1026	340 Mo	0Ko RAM	2090F
1027	420 Mo	0Ko RAM	2290F
1028	520 Mo	0Ko RAM	2590F

DISQUE DUR INTERNE 2"1/2 pour A 600/1200



Livré avec câbles et disquette d'installation

1029	60 Mo	<17ms	890F
1030	80 Mo	<17ms	990F
1031	120 Mo	<17ms	1490F
1032	170 Mo	<17ms	1790F

DISQUE DUR INTERNE 3"1/2 pour A 1200



Livré avec câbles et disquette d'installation

1033	340 Mo	<13ms	1290F
1034	420 Mo	<13ms	1390F
1035	540 Mo	<13ms	1490F
1036	1 Go	<13ms	2790F

DISQUE DUR EXTERNE 3"1/2



Sur port PCMCIA Overdrive

1037	340 Mo	<13ms	1690F
1038	420 Mo	<13ms	1790F
1039	540 Mo	<13ms	1890F
1040	1 Go	<13ms	3490F

OCCASIONS



Photo non contractuelle

Amiga 500	700F	Moniteur 1083S	800F
Amiga 500+	800F	Moniteur 1085S	800F
Amiga 600	900F	Moniteur 1084S	1000F
Amiga 2000	1500F	Moniteur SVGA	1000F
Amiga 1200	1900F	Imprimante à partir de	300F
Amiga CD32	900F	Lecteur externe	250F

NOUVEAUTES

INTERFACE SCSI

1041	SQUIREL se connecte sur port PCMCIA		590F

BOITIER CD-ROM

1042	Double vitesse	1690F	1043 Quadruple vitesse 2490F

BOITIER SYQUEST

1044	44 Mo	1990F	1045 88 Mo 2790F

BOITIER DISQUE DUR SCSI

1046	350 Mo	2290F	1047 520 Mo 2490F

AMIGADOS 3.1

1048	A 500/2000	720F	1049 A1200/3/4000 820F

MULTIMEDIA

VIDEO

1050	Genlock Minigen	990F
1051	Genlock Composite	1990F
1052	Genlock Y/C	2990F

SON

1053	Interface MIDI	200F
1054	Megamix Master	340F
1055	Digital AURA	NC

MONITEURS

1056	1085S	1290F
1057	Multiscan	2990F
1058	SVGA 14"	1590F

GRAPHIQUE

1059	Scanner 64 TG	990F
1060	Scanner 256 TG	1290F
1061	Scanner coul.	2490F

IMPRIMANTES

1062	BJ 200	1890F
1063	HP 520	1990F
1064	HP 560 coul.	3990F

DIGITALISEUR

1065	VIDI 12	590F
1066	VIDI 12 RT	1290F
1067	VIDI 24 RT	1890F

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99F
1069	Souris 300 dpi.	120F
1070	Souris 400 dpi.	160F
1071	Souris optique	290F
1072	Crayon souris	300F
1073	Trackball	350F
1074	Multistandard 500	280F
1075	Multistandard 600	380F
1076	Commut. joy/souris	200F
1077	Alim. 500/600/1200	390F

CABLES

1078	Peritel	100F
1079	Midi	80F
1080	Nul modem	100F
1081	Minitel	100F
1082	Disque dur 2 1/2 2 1/2	100F
1083	Disque dur 2 1/2 3 1/2	100F
1084	Prolongation joystisk	80F
1085	Imprimante	100F
1086	Adaptateur multisync.	150F
1087	Adaptateur peritel 1083	150F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

D PAINT V	690F
BRILLANCE 20	490F
CALIGARI 24	490F
ART DEPART MENT	990F
SCENARI ANIMATOR	590F
PHOTOGENICS	490F

VIDEO

SCALLA MM 400	1990F
SCALLA MM 211	790F
SCALLA VIDEO TITLE	199F
VIDEO DIRECTOR	790F
CINEMORPH	290F
BROADCAST TITLER	690F

BUREAUTIQUE

PAGE SETTER	250F
FINAL COPY 2	390F
PROWRITE 3.3	240F
PROCALC	1490F

MUSIQUE

BARS AND PIPES Jr	990F
BARS AND PIPES PRO	2490F
DELUXE MUSIC CONST.	1090F
SUPER JAM	690F

JEUX d'occasion

à 50F

POWERMONGER, F-29, CONTINENTAL CIRCUS, KID GLOVIES, OPERATION STEALTH, Z-OUT, NO EXIT, PRINCE OF PERSIA, BLOODWYCH, NINJA SPIRIT, WORLD CUP SOCCER, THE LIGHT CORRIDOR, GRAND PRIX 500, SPACE HARRIER II, SHOCK WAVES, TOTAL ECLIPSE, SPEEDBALL 2, BARBARIAN 2, CHAMBER OF SHAOLIN, GEMINI WINGS, OPERATION WOLF

à 100F

RAILROAD TYCOON, CRAZY CARS 3, SILENTS SERVICE 2, FLASHBACK, ANOTHER WORLD, VROOM, HUNTER, DENIS LA MALICE, NIGEL MANSELL, FALCON, GUN SHIP, JAMES POND, GOBLINS, PUSH OVER, HARPOON, SENSIBLE SOCCER, TORTUE NINJA, RISKY WOODS, FRONTIERE 2, ASSASSIN, WAXWORK

à 150F

ISHAR 3, CANNON FODDER, JAMES POND 3, MONKEY ISLAND 2, TURRICAN 3, TRANSARTICA, DEEPCORE, UNIVERS, SEEK AND DESTROY, BENEATH A STEEL SKY, ISHAR 2, STARDUST, GENESIA, BUMP'N BURN, ALIEN BREED 2, 1869, CIVILIZATION, SETTLERS, PRIME OVER D-DAY, FOOTBALL AND GLORY

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

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

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

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

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 ou sur papier libre

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE Date : Signature :

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

QuickSoft 44 67 04 10

REVUE DE PRESSE

En mai, fais ce qu'il te plaît ! L'adage était inévitable mais en grande partie justifié. Eh oui, le printemps apporte souvent le beau temps mais également les bonnes nouvelles. Les péripéties de Commodore continuent mais qui sait si le bout du tunnel n'est plus très loin. Après des tractations qui auront duré plus d'un an et qui auront ruiné en vain les efforts, parfois superficiels, de multinationales comme Amiga International et C.E.I., c'est à présent le tour de nos confrères d'Outre-Rhin de battre la mesure. En effet, cela fut rendu officiel à la fin du mois d'avril, ESCOM reprenait les droits de l'Amiga 1200 et 4000 pour la bagatelle de 12 millions de dollars. Avaient-ils besoin de jouer avec nos nerfs, tous autant qu'ils étaient, pour seulement 60 millions de francs ? Une année entière à se regarder, à se faire des courbettes pour à peine le salaire trimestriel de Bill Gates ?

Sincèrement, je crois que maintenant on se fout réellement de nous. Les droits de la machine que nous avons soutenue corps et âmes pendant plus d'une décennie ne vaudraient quasiment rien ? Non, mais vous blaguez ! Ah, ces anglo-saxons, ils ont toujours eu le sens de l'humour. Quoiqu'il en soit, le marché est bel et bien parti du côté de chez Gunther et Carl. Finalement, c'est ce qui pouvait arriver de mieux. La rigueur allemande n'est plus un secret pour personne, ayant déjà promis aux professionnels Amiga la relance de la production pour avant les vacances d'été. De notre côté, pessimistes comme nous sommes, si nous en voyons la couleur au mois d'octobre ou novembre, nous pourrons nous estimer satisfaits. Une seule question nous tracasse : que va devenir la CD-32 ? Pour le moment, elle ne semble pas être d'actualité. Mais les allemands produisent déjà des CD-32 pour leur marché interne, peut-être s'ouvriront-ils sur l'extérieur. Il s'agit d'une grande interrogation, mais le temps nous montrera certainement la voie.

C'est donc avec le coeur en fête et le ventre bien rempli (il est un peu plus de 14 h) que je vous présenterai la revue de presse de ce mois-ci que nous avons bien entendu centrée sur la presse allemande, mais également sur les magazines moins ludiques et un peu plus professionnels. C'est parti et c'est maintenant ici et nulle part ailleurs !



AMIGA JOKER & INSIDER

J'entends d'ici jubiler le groupe Joker Verlag et il y a de quoi. Ce mag allemand se détache inévitablement des autres par son manque de dossiers mais il se rattrape au niveau des tests de jeux. Ce mois-ci, comme pour toutes la presse Amiga, les jeux ne ce sont pas bousculés au portillon de nos rédactions. A. Joker teste A.T.R. (82 %), VALHALLA (44 %), BASE JUMPERS (76 %), DEATH MASK (65 %), WHIZZ (75 %), AKIRA (38 % quand même !)... A noter le test ALIEN FEED FINANCIAL ASSAULT, une parodie du hit de Team 17 revu et corrigé par Heaven 7. Ceci est à prendre avec des pincettes sachant que le premier avril existe aussi chez les allemands.

Insider complète à merveille son grand frère avec des dossiers complets sur le Ce-Bit et sur le développement d'EA en Allemagne.



AMIGA MAGAZIN ET SON HORS SERIE N° 3

Ce mag n'est pas à confondre avec le mag polonais que nous verrons par la suite. Je vous concède que la mise en page des deux mags se ressemble comme deux gouttes d'eau, mais le contenu n'est pas forcément le même. Amiga Magazin vous propose une étude fort intéressante sur les cartes graphiques, passant au crible plus d'une dizaine d'entre elles. Des tests hardware viennent compléter les dossiers avec des comparatifs entre plusieurs imprimantes et scanners. Chose étonnante de la part de ce mag allemand, c'est qu'il n'a aucune nouvelle du rachat de Commodore par le groupe allemand. Si telle était la situation en France, soyez sûrs que nous en serions les premiers avertis. Hélas, ce n'est pas le cas. Intercalé entre les pages de cette revue, on trouve Amiga Play : enfin du ludique dans une revue à tendance professionnelle.

Le hors-série d'Amiga Magazin vous délecte de dossiers très bien ficelés. Le graphisme et la vidéo sont à l'honneur pour ce numéro 3.

Graphisme, grâce à des logiciels de modélisation comme Cinema 4D 1.5, Imagine 3 ou encore Real 3D 2.47. La vidéo, quant à elle, fait aussi les frais des faveurs des rédacteurs d'Amiga Magazin avec des dossiers comparatifs sur des Genlock (huit ont été passés au crible) et des VideoTitler. Autant vous dire que ce mois-ci vous pourrez bidouiller des images à volonté.



AMIGA SPECIAL

Pour la première fois entre nos douces mains, Amiga Special fait preuve d'un grand professionnalisme. Ce mois-ci, des tests software de logiciels graphique et d'animation. PERSONNAL-PAINT 6.1 et MAGIC LANTERN v1.57 sont passés à la moulinette par les rédacteurs d'Amiga Special. Ils étudient également les bienfaits du tableur graphique EASY PAINTER qui résoudra tous vos problèmes d'anim'.
On parle de plus en plus de lecteurs CD-ROM Amiga. La preuve en est encore faîte avec Amiga Special qui décortique pour vous différents types de lecteurs CD avec contrôleur. Nous vous l'avions dit, l'Amiga entre dans un des tournants de son histoire, espérons qu'elle saura le négocier au mieux.

64'er

Egalement en guise de nouveauté, ce mois-ci nous vous sortons de derrière les fagots, une revue que personne ici ne pouvait soupçonner d'exister. Au départ, on envisageait un méchant poisson d'avril, mais en la feuilletant plus concrètement, nous nous sommes vite rendus compte que ce n'était pas une plaisanterie. 64'er a pour cible les nostalgiques du C64 et du C128. Cette revue marche avec son temps et la présentation du Tower C128 D en est effectivement la preuve. Mais comme le ridicule ne tue pas, ce Tower C128 met au même niveau un lecteur CD-ROM et un lecteur 5 1/4 (360 ko). Je vous l'avais dit le ridicule ne fait peur à personne et surtout pas aux allemands. Espérons qu'il n'en soit pas de même avec le rachat de Commodore par ESCOM, sinon...

AMIGA GAMES

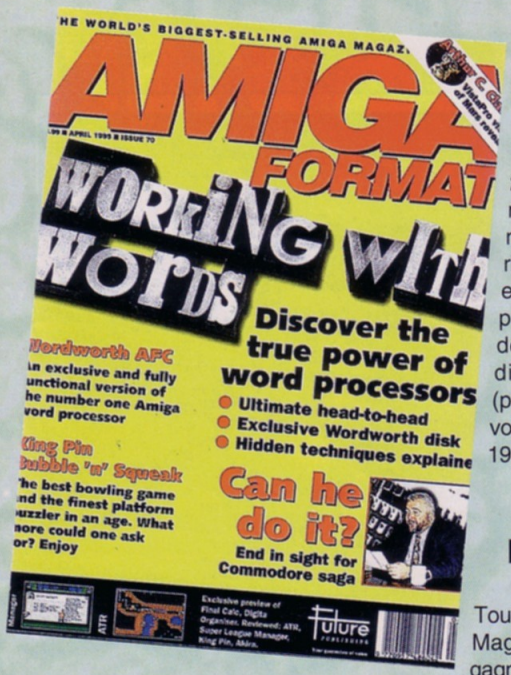
Contrairement à son titre, ce mag n'appartient pas à la patrie de sa gracieuse Majesté. Nous persévérons dans les revues germaniques et nous vous présentons Amiga Games. L'optique de ce mag est plus tournée vers le lecteur en panne sèche d'inspiration que vers les infos fraîches et les dossiers croustillants. En effet, sont intercalées entre les différentes pages de ce mag, plus de 30 feuilles de guide jeu. En fait, Amiga Games vous mâche le travail, vous n'avez plus qu'à suivre à la lettre leurs explications (manque de bol, elles sont en allemand). Les tests, quant à eux, sont quelque peu obsolètes et ne méritent pas d'être cités. Amiga Games résout tous vos problèmes à défaut de vous informer !

AMIGA CD32

Voilà, nous tournons la page des mags teutons et nous passons aux inévitables mags anglais. Nous commencerons par Amiga CD32, une revue purement ludique. En test, à titre de comparaison, nous trouvons A.T.R. (93 %), WHIZZ (92 %), KINGPIN (80 %), EMERALD MINES (85 %), DRAGONSTONE (87 %), RALLY CHAMPIONSHIP (89 %), THE CLUE (80 %), AKIRA (60 %, au secours !). Et comme d'habitude, Amiga CD32 nous crédite de sublimes tips et "guide-jeu" en tous genres. Je vous l'avais dit, ce mag est entièrement ludique et il le revendique haut et fort.

AMIGA FORMAT

Dans la lignée de ses précédents numéros, Amiga Format continue la saga anglo-saxonne de Commodore ; leur titre de choc "can he do it" en parlant de David Pleasance. Commodore entre dans une ultime phase de mise en liquidation avec la mise en vente aux enchères de Feu la société américaine. Hélas, au départ, Pleasance and co, n'avaient pas l'exclusivité de la vente



puisque ESCOM avait déjà fait une offre d'environ 12 millions $. C'est donc au grand regret des Anglais que les droits de l'Amiga partaient en Allemagne et c'est avec la plus grande conviction que Pleasance proposera une association avec ESCOM pour les développements futurs. Attendons pour voir.

AMIGA WORLD

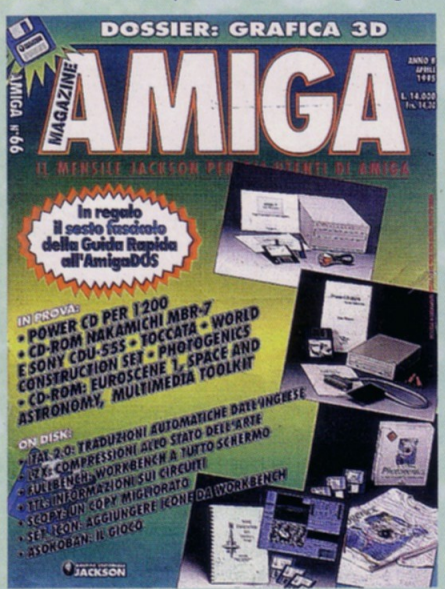
Une chose frappante nous saute aux yeux, il y aurait moins de pubs que d'habitude. Oh pardon, nous n'avions pas feuilleté le mag entièrement. Comme de coutume, Amiga World reste égale à lui-même : 30 pages de pubs pour 66 pages au total. C'est une bonne moyenne si ce numéro d'Avril n'était pas le dernier ; c'est pourquoi vous nous excuserez d'en parler tardivement, mais Amiga-World n'est plus ! En test, IMAGE FX 2.0, la Color Printer 2 d'Epson et un méga dossier sur le morphing. A part ça, rien que de la pub et encore de la pub pour ce magazine de réputation mondiale qui fut (presque) le premier voir le jour... C'était en 1985.

AMIGA MAGAZYN

Toute l'équipe d'Amiga Magazyn a semble-t-il gagné à la loterie nationale polonaise. Préparez-vous à avoir un choc en voyant toutes les pages en.... couleur. Ouf, ils se sont décidés à changer un peu leur mise en page. Il était temps ! Amiga Magazyn teste SCALA Multimédia MM 300, SCALA HT 100 et deux modulateurs de sons : MULTITRACK et THE PLAYER 6.0 A. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, ils ont créé, comme l'ont fait d'ailleurs leurs confrères allemands, Amiga Play avec plus de 15 pages de tests et le tout en couleur s'il vous plaît. Comme quoi, il était bon de patienter et de ne pas désespérer.

AMIGA MAGAZINE

Nous avions Amiga MagazIn, puis Amiga MagazYn, maintenant nous avons Amiga MagazinE. Cette revue est une revue ritale qui a été la seule à capter l'info de l'année : Commodore était racheté par ESCOM. Outre cette méga nouvelle, des tests hardware finalisent cette revue dédiée aux professionnels de l'Amiga. Voilà ce que vous propose Amiga Magazine : Amiga News à la sauce milanaise.



Stéphane Gabillot

TURBO TRAX



Aujourd'hui la chance s'est montrée égoïste envers ma personne. Me donner la preview de TURBO TRAX à faire, c'est comme donner une dernière cigarette à un condamné à mort. Mon heure aurait-elle sonné ? Quoiqu'il en soit, on ne peut pas dire que TURBO TRAX soit un jeu à forte réflexion intellectuel. Comme son nom l'indique en partie, il s'agit d'une vulgaire course de voitures. Si la simple Indy car ne vous convient pas, vous aurez la possibilité de l'échanger contre une voiture de sport, un 4X4, un buggy ou le vieux tacot de David. Vous pouvez également vous éclater sur 25 circuits différents, ces derniers pouvant varier selon la surface que vous choisirez : le sable des déserts africains, la glace des icebergs de l'Arctique, le bitume des circuits Indy ou la chaussée de notre bonne vieille ville de Houilles. Une boutique est aussi à votre disposition pour tout achat de moteur à puissance supplémentaire, de freins (ABS si possible) et de turbo. Que d'options me direz-vous. Certes, mais lorsque je vous dirais que vos voitures se prennent pour Houdini et, donc, vous passez à travers sans que ça les dérange, et bien là vous apprécierez moins le soft. Au départ, vous vous démenez contre cinq autres caisses toutes aussi fantômes les unes que les autres. Le seul point à mettre en exergue serait le fait que vous puissiez jouer en réseau avec un autre pote. Sinon, le reste est à passer sous silence. Pour juger vous même du chef-d'oeuvre, rendez-vous fin mai. Mais d'entrée, ne soyez pas trop exigeant avec TURBO TRAX.



SUPPORT : tous Amiga, CD32
TYPE : Aventure / Arcade
EDITEUR : TEAM 17
DISTRIBUTEUR : /
TEL : 19 44 19 24 26 67 776
SORTIE : JUIN

OBSESSION

Le vice est souvent une cause d'ennui licite. Frontier Software (qui nous fait le grand honneur de laisser un peu de côté l'Atari pour se tourner une once vers notre machine, merci messieurs) vous sert cette OBSESSION sur un plateau. Finies les excuses du genre : 'chérie, je sors le chien' et vous revenez deux heures plus tard après avoir usé vos mains sur les fourchettes du flipper et épongé un bon litre de bière. Ici, vous ferez l'économie de tout cela. Ce qu'on vous propose, écoutez bien, ce sont quatre tables de flipper toutes neuves, jamais servies, encore sous emballage : vous prenez ou vous prenez pas ! Ici, c'est la braderie des jeux Amiga en ce moment. OBSESSION vous propose un échantillonnage de 180 couleurs à l'écran (ceci à prendre avec la plus grande des prudences), la possibilité de jouer en plein écran, un scrolling fluide de 50 images par seconde (il faut bien cette cadence si l'on veut essayer de vendre un jeu de flipper, et non pas un jeu d'échecs) et une musique digitale sur quatre voies avec des effets sonores du tonnerre ; allez, je vous laisse le tout pour 269 Frs. Autant vous dire que pour pas cher, vous aurez le droit au beurre, à l'argent du beurre et à la fermière. Vous me direz qu'il existe des tas de flippers sur Amiga, que peut donc avoir de plus celui-ci que n'ont pas les autres ? Eh bien, une certaine originalité dans la disposition des rampes, des thèmes de tables assez farfelus... Il apparait comme l'un des concurrents potentiels de PINBALL ILLUSIONS et ceci n'a rien d'une offense pour ce dernier, sachant que la version Atari d'OBSESSION a fait un tabac lors de sa sortie. La version qui verra prochainement le jour sera une version A500, les GAGA devront patienter jusqu'en septembre pour avoir leur version d'OBSESSION. D'ici là, ne soyez pas trop en manque, l'obsession est un vilain défaut.



SUPPORT : Amiga
TYPE : Flipper
EDITEUR : Frontier Software
DISTRIBUTEUR : Frontier Software
TEL : (16 1) 64 97 34 36
SORTIE : Septembre pour A1200

SUPER LEAGUE MANAGER

Décidement Audiogenic se foule vraiment beaucoup. Spécialistes des jeux de sport en tout genre, ils nous proposent un tout nouveau concept de jeu de... foot, bien entendu. Cela faisait bien longtemps que nous n'avions plus eu de nouvelles de ce genre de jeu. Fort heureusement me rétorqueront certains, d'autres seront sûrement très impatient de le connaitre. Eh bien ce jeu s'intitule SUPER LEAGUE MANAGER et entre nous il n'a vraiment rien de super.

Comme dans la plupart des jeux de managering d'équipes, vous endossez la casquette ou plutôt le costard du manager (wahou ! La logique et moi, ça ne fait qu'un). Vous devrez donc gérez au mieux votre petite équipe de quatrième division anglaise. Hélas pour vous, votre budget n'est pas comparable à ceux d'équipes de division supérieur. Vous devez ajuster vos salaires et vos achats de joueurs selon la circonstance. Autant vous dire que les débuts ne seront pas tout roses mais bon, si vous passez le cap des premiers matchs l'avenir peut vous révéler d'agréables surprises. En tant que manager d'équipe de foot, vous devez donc vous débrouiller pour trouver un encadrement technique à la hauteur de vos ambitions, si petites soient elles. Mais chaque maillon de cette chaîne qui par la suite vous permettra d'évoluer dans le jeu vaut son pesant de cacahuètes. Tout comme, également, un bon buteur qui mettra plein de... cacahuètes dans le petit filet (ah, j'en vois qui sont largués).

Les factures et les lettres d'admirateurs invétérées vous tombent dessus comme la neige au sommet de la montagne (pauvre de moi). Si seulement on vous donnait carte blanche pour gérer la situation comme bon vous semble. Mais non, car en plus vous devez rendre des comptes au chairman qui peut à tout moment vous montrer la porte de sortie. Dur métier que celui de manager ! Comme tout homme de poigne qui se respecte, vous dirigez l'entrainement physique de votre équipe et vous attribuez à chaque joueur un entraînement spécifique. Chaque membre de votre équipe possède des caractéristiques propres que vous pouvez développer avec de l'entraînement. Avant chaque match, vous composerez votre équipe avec les éléments qui vous semblent plus à même de vous remplir de joie en gagnat le Sunday Match. Les matchs peuvent être regardés ou pas, tout dépend de l'humeur du moment.

Quoiqu'il en soit, ce jeu est bourré de phases humoristiques comme l'arrosage de plantes (avec si peu d'eau, c'est sûr, elle crèvera en moins de deux semaines chrono) et le café de votre charmante secrétaire qui se soucie à chaque fois de savoir si vous voulez parler à la personne de l'autre côté du combiné. Si ce n'est pas du filtrage d'appel, je ne m'y connais pas (ça se passe aussi comme ça chez nous). Les musiques et les bruitages sont satisfaisants, mais fallait-il s'attendre à mieux de la part d'Audiogenic. Quand aux graphismes, ils sont de piètre qualité, mais bon à ce niveau là on commence à être habitué. Il va falloir patienter jusqu'à la fin mai pour goûter aux joies du basket... Oh pardon, du football tout terrain.









SUPPORT : AMIGA
TYPE : Football Management
EDITEUR : AUDIOGENICS
DISTRIBUTEUR : AUDIOGENICS
TEL : 19 44 18 14 24 22 44
SORTIE : JUIN 95

THE SPERIS LEGACY



Dans ce jeu vous incarnerez Cho, un courageux petit bonhomme qui décide de prendre les armes pour lutter contre le démoniaque Gallis qui, par son existence même, menace le bien de votre royaume. Un scénario un peu classique, je voue l'accorde, mais servi par une réalisation qui vous accroche dès les premières minutes. Au premier coup d'oeil, on constate que le jeu est similaire à Zelda, mais les graphismes de SPERIS LEGACY lui sont largement supérieurs ; ils exploitent même le mode AGA (normal, c'est une production TEAM 17). Sur une musique adaptée à chaque situation, vous parcourerez pas moins de 12 lieux différents, couvrant chacun 100 écrans. Villes, vallées perdues, déserts, souterrains et j'en passe, seront vos parcours de combattant avant de pouvoir éliminer le méchant Gallis. Une interface de communication vous permettra de dialoguer avec les autochtones non dénués d'intelligence, lesquels pourront peut-être vous apporter une aide dans la réalisation de votre quête. Et si vous êtes digne de cette mission, vous serez capable d'allier l'art de la magie à celui, que vous connaissez bien, du combat ; en effet, il sera possible de constituer des sorts afin de détruire les terribles suppôts de Gallis.

Votre tâche ne consistera pas uniquement à tuer sans pitié le moindre adversaire qui se présentera à portée d'épée, il vous sera aussi demandé de faire appel à votre intelligence (dur ! Dur !) pour résoudre de nombreuses énigmes ou des situations inconfortables. Fonctionnant sur tous les Amiga (utilisation du mode AGA), THE SPERIS LEGACY promet d'être un futur hit dans les jeux d'aventure/arcade, qui se font rares sur notre machine ; heureusement que TEAM 17 assure toujours dans la réalisation de ses jeux. La version CD32 devrait être agrémentée de séquences d'animations dignes de TOWER ASSAULT. A elle seule, la preview vaut d'être utilisée pendant des heures (sans boire, ni manger), d'ailleurs, j'y retourne de ce pas.



SUPPORT : Amiga
TYPE : Aventure Zeldaienne
EDITEUR : Team 17
DISTRIBUTEUR : Team 17
TEL : /
SORTIE : Juin

HOLLYWOOD HUSTLER

Les nuits sombres et empoisonnées de Los Angeles vont vite vous attirer. Partez à la conquête d'Hollywood, non pas en tant que star de cinéma, mais bien en tant que roulard et escroc d'infortune (moi, on m'avait dit que la ville du jeu s'appelait Las Vegas, mais bon moi pas très bien comprendre le français, peut-être moi avoir les esgourdes ensablées). HOLLYWOOD HUSTLER est donc un jeu de poker au concept révolutionnaire (info ou intox). Entièrement interactif (non mais, heureusement que vous pouvez encore jouer seul aux cartes), ce jeu reprend des voix digitalisées et vous côtoierez les plus grands joueurs de poker du monde. Il est inutile de vous rappeler les règles de ce jeu qui a sans doute fait le tour de notre planète, c'est donc pour cette raison que nous vous expliquerons les règles du Curling,



non, j'plaisante (vous savez la fatigue n'arrange pas trop les choses !). Ce jeu est destiné à tous les joueurs amateurs, experts ou professionnels. Tout d'abord, mis sur pied pour l'Atari Falcon, ce jeu a bénéficié de l'indulgence des programmeurs de Frontier Software qui l'ont adapté sur Amiga. Plus qu'un simple jeu de cartes, HOLLYWOOD HUSTLER se révélera être un parfait compagnon de route pour tous les fanas de ce "noble art" (j'en connais qui sont morts pour moins que ça). Attention, car tous les coups sont permis (je vous l'avais dit, cela sent l'entourloupe). Le système de pari a été parfaitement retranscrit et le bluff est bien évidemment possible. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas. Enfin, je tiens à avertir les plus obsédés d'entre vous, lorsque vous gagnez, vous n'avez pas droit au strip-tease d'une sculpturale californienne vous dévoilant ses charmes les plus secrets, mais au regard de tueur de vos adversaires. Dans la vie, vous savez, il est bon de faire un choix : burné ou voyeur, telle est la question ?

Nous, ici, on ne se l'ai pas posée car tapette rime avec Amiga Concept !



SUPPORT : Amiga
TYPE : Poker
EDITEUR : Frontier Software
DISTRIBUTEUR : Frontier Software
TEL : (16 1) 64 97 34 36
SORTIE : Bientôt

GLOOM

Lorsque je vous parlais de cycle (il y a de ça, cinq ou six numéros) pour les jeux vidéo, eh bien je ne m'étais pas trompé (d'ailleurs, il est extrêmement rare que je me trompasse). Nous entrons maintenant dans celui des kill'em up. Pas question de faire d'état d'âme, ce genre de jeu vaut ce qu'il vaut (beaucoup l'ont décrié comme étant un jeu d'inspiration doctrinale plus que douteuse). Certains, les plus tortionnés des méninges ou les plus courageux d'entre nous, éprouveront un malin plaisir à faire sauter la tête de tous ces êtres qui pourrissent leur espace vital. Manifestez votre haine à travers ces jeux défouloirs dont l'unique but est de vous destresser après une rude journée de labeur, ne m'apparait pas être la meilleur solution à ces problèmes, mais si cela peut vous soulager... Après m'être moi-même destressé (quelques minutes de repos pour penser un peu ce que j'allais dire), nous pouvons enfin aborder la preview de GLOOM avec sérénité. Comme vous ne l'aurez pas deviné, ce jeu est totalement sanguinolant et il faut en avoir pour y jouer (que ces dames m'excusent !). Comme cela commence à devenir une habitude, ce jeu est en 3D mappée avec de magnifiques taches d'hémoglobine mélangées avec de non moins somptueux morceaux de barbaque, le tout, comme à l'accoutumée, sur les murs (pour la finesse, vous m'excuserez mais on repassera).

Vous ne chômerez pas, car l'exploration des multiples labyrinthes ne vous laissera pas le temps de flâner. Ce DOOM, oh pardon, ce GLOOM n'a rien de très novateur : un petit écran, qui certainement, pour la version finale, prendra tout l'écran (si ce n'est pas le cas, autant y jouer sur Game Boy), une panoplie d'armes que vous récupérerez lors de vos différents périples et des méchants qu'il faudra à tout prix liquider car, bien sûr, vous êtes le gentil. La 3D mappée laisse quelque peu à désirer (mais certainement que pour la version finale... bon, vous connaissez la suite), quant aux bruitages, ils n'ont rien de transcendant (bruit du flingue et cris du mort, joyeux, n'est-ce pas ?). Vous pouvez également, comme dans tout DOOM qui se respecte, combattre avec un de vos amis : il est bien connu que l'union fait la force (jusqu'à preuve du contraire).

Cette version possède un mode bataille pour deux joueurs, étant, bien entendu, question de descendre au plus vite celui qui, à un moment donné, s'était révélé votre allié. Plus de pitié lorsque vous vous retrouverez face à lui, essayez de récupérer le plus d'armes possible en évitant de vous faire tirer dessus.

Ce soft ne passera certainement pas inaperçu car sa bestialité vous laissera de glace. Vous avez le choix entre deux modes : tuerie ou "messie". Ce dernier n'a aucune connotation religieuse étant donné que les bouts de chair et cervelles éclatées continuent de voler sous l'impact puissant de votre arme. Alors ironie ou mauvais goût ? Allez savoir. Quoiqu'il en soit ce jeu ne vous laissera pas coi et il vous faudra bien du temps pour vous en remettre. En ce qui me concerne, il m'a bien fallu plus de huit jours en cure intensive en hôpital psychiatrique pour effacer mon dédoublement de personnalité : le spectre de Jason n'était pas loin. Quant à vous, si cette optique ne vous effraie pas, patientez encore un peu avant de goûter aux joies du plateau-repas que vous dégusterez lors de votre cure de désintoxication. Comme tout produit dangereux, GLOOM est à consommer avec beaucoup de modération, et évitez de tirer sur tout ce qui bouge, cela risque de faire désordre dans la maison.













SUPPORT : A1200
TYPE : Kill'em up
EDITEUR : BLACK MAGIC
DISTRIBUTEUR : A VOIR
TEL : /
SORTIE : Juillet

SUBSTATION



La course au kill-them-all 3D sur Amiga est lancée, et nombreux sont les nouveaux concurrents qui viennent batailler pour la victoire. Si le nom de FRONTIER SOFTWARE ne vous dit rien, c'est tout à fait normal ; jusqu'à présent, cette société d'édition ne distribuait que des jeux pour les Atari (stop ! Arrêtez de me frapper), et c'est tout récemment qu'ils viennent de se mettre au développement de jeux sur Amiga. Je crois qu'il n'est pas nécessaire d'expliquer plus amplement ce qu'est un kill-them-all en 3D, mais si vous ne savez pas ce que c'est, réveillez-vous, il est temps de se mettre à la page en vous reportant au test de FEARS ; si vous ne voyez toujours pas ce que c'est... Ben ! A ce moment, je ne vois aucune solution concrète pour vous sauver de la honte qui pourrait résulter de l'aveu de votre ignorance en la matière. Pour revenir à la preview, nous n'avons pas encore pu voir ce que cela donnait concrètement, car le jeu est encore en cours d'adaptation. Nous n'avons que des screen-shots à vous proposer : la version définitive bénéficiera de décors mappés (pas comme sur les photos, où c'est de la 3D toute simple). L'affichage devrait se faire en 25 images par seconde avec plus de 32 couleurs. Il sera possible de jouer à plusieurs en réseau et les ennemis seront gérés grâce à une routine d'intelligence artificielle. Ces caractéristiques sont à prendre au conditionnel car ce sont celles de la version STE et FALCON (là, je crois que je viens de dire deux mots de trop. Non, non ! Repose la tronçonneuse, tu pourrais te blesser). Saluons quand même l'arrivée d'un nouvel éditeur sur notre station préférée. Les programmeurs nous promettent de faire un jeu aussi intéressant qu'ALIEN VERSUS PREDATOR et aussi rapide que DOOM ou WOLFEINSTEIN 3D. Ce qui me permet de revenir à la réflexion que j'ai faite auparavant à propos des personnes qui ne voient toujours pas ce qu'est un kill-them-all 3D : ce sont aussi des références (pour les deux derniers titres) à ce genre de jeu, mais sur PC (plus je tape ces lignes, plus je me demande pourquoi toute la rédaction prépare un grand bûché devant les locaux). Et si vous ne voyez vraiment pas ce que c'est, vous n'avez qu'à mieux lire Amiga Concept, na ! Certains pensent peut-être que je les prends pour des incultes en matière ludique mais il faut savoir qu'il y a encore quelques irréductibles qui se terrent au fond de leur trou, en se contentant de leur maigre savoir. Espérons que les programmeurs tiendront leurs promesses car la compétition va être rude. Pour l'instant, aucune date de sortie ne nous a été communiquée ; dans l'expectative, restons sur nos gardes. Le résultat final devrait être convainquant, étant donné que les produits de FRONTIER SOFTWARE se sont déjà fait remarquer dans le monde du ST (Un briquet et de l'essence ? Bien sûr que j'en ai, je vais en chercher dans ma voiture. Ah ! Tu veux savoir si il fait chaud à l'intérieur lorsqu'elle brûle ?). En ce qui concerne le scénario, là aussi aucune indication spécifique ; on ne sait pas si au cours de nos pèlerinages, on croisera Ripley armée de son fusil d'assaut lance-flammes/grenades, accompagnée de Schrazy, allias tête de tueur aux dents d'acier). On vous le promet, c'est sûr, lorsque l'on en saura plus, on vous fournira plus d'informations. Croix de bois, croix de fer, si je mens je vais en enfer (peuplé d'aliens bavant et de prédators à la mâchoire difforme. On va tous les buter).





SUPPORT : AMIGA
TYPE : Kill them all 3D
ÉDITEUR : UNIQUE DEVELOPMENT SWEDEN
DISTRIBUTEUR : FRONTIER SOFTWARE
TEL : (16 1) 64 97 34 96
SORTIE : Bientôt

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise	500	1200	CD	
3D Construction Kit	199	-----	-----	VF
4th & Inches	99	-----	-----	
688 Sub Attack	129	-----	-----	
A-Train + Construction Kit	129	-----	-----	
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**
Alfred Chicken	-----	-----	129	NF
Alien Breed 2	-----	199	-----	NF
Alien Breed 3D	-----	199	199	NF
Alien Olympics	199	-----	199	NF
Allo! Allo!	169	-----	-----	
ALL TERRAIN RACER	**179**	-----	**199**	**NF**
Altered Beast	99	-----	-----	
Amazon Queen	199	-----	-----	
Amberstar	199	-----	-----	
Another World	149	-----	-----	
Apidya	89	-----	-----	
Apocalypse	199	-----	-----	
Arabian Knights	99	-----	99	
Arcade Sports Bowling	129	-----	-----	
Arcade Pool	89	-----	129	
Arkanoid II	99	-----	-----	
Archer Macleans Pool	99	-----	-----	
Armour Geddon	199	-----	-----	
Armour Geddon 2 Codename Hellfire	199	-----	-----	
Ashes of The Empire	129	-----	-----	
Assasin Special Edition	129	-----	-----	
Award Winners 2 Elite +/Zool/S Soccer/J Whites	229	-----	-----	VF
B17 Flying Fortress	129	-----	-----	
Badlands	99	-----	-----	
Baldie	209	209	209	NF
BANSHEE	-----	**199**	**199**	**NF**
Barbarian	199	-----	-----	
Bart v's the World	199	-----	-----	
Base Jumpers	199	-----	229	
Battlechess	-----	-----	219	
Battle Isle '93	249	-----	-----	VF
Battlehawks 1942	129	-----	-----	
Batman Returns	169	-----	-----	NF
Beach Volley	99	-----	-----	
BEAU JOLLY COMPILATION	**229**	-----	-----	
Beavers	-----	-----	199	
BENEATH A STEEL SKY	**229**	-----	**199**	**NF**
Benefactor	199	-----	199	
Big Sea	199	-----	-----	
Birds of Prey	149	-----	-----	
Black Crypt	109	-----	-----	
Blastor	179	-----	-----	
BLOODNET ... **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	-----	-----	
Brian The Lion	179	179	179	
Brutal	209	209	209	NF
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	-----	
Bureau 13	-----	209	209	NF
BURNTIME	**199**	**199**	-----	
Caesar/Cohort 2	-----	-----	249	
California Games 2	79	-----	-----	
Cabal	99	-----	-----	
Cadaver/Pay Off	129	-----	-----	NF
Campaign 1 ou 2	249	-----	-----	VF
Captive 2 - Liberation	-----	-----	229	
Cannon Fodder 2	199	-----	-----	NF
Cannon Fodder	139	-----	199	
Cannon Fodder/Settlers/T2/Chaos Engine	229	-----	-----	
Cardiaxx	99	-----	-----	
Carrier Command	69	-----	-----	NF
CARTON ROUGE	**249**	**249**	-----	**VF**
Cartoon Collection (Dizzy)	169	-----	-----	
Castle Master	99	-----	-----	
Caesar Deluxe	129	-----	-----	VF
Champions of Sport	139	-----	-----	
Champ Manager End Of Season	129	-----	-----	
Champ Manager Italia 95	199	-----	-----	
Champ Manager Compendium	179	-----	-----	
Chaos Engine	149	-----	-----	
Chase HQ	99	-----	-----	
Chuck Rock 1 & 2	-----	-----	139	NF
Civilisation	229	159	-----	
Classic Collection - Delphine.	199	-----	-----	
Classic Collection - Lucas Arts	199	-----	-----	
Clockwiser	109	109	-----	
Club Football	199	199	-----	NF
Cohort 2	219	-----	-----	VF
Colonels Bequest	129	-----	-----	NF
Combat Classics 1 688 Att Sub/F15 2/Team Yankee	229	-----	-----	VF
Combat Classics 2 F19/Silent Svce 2/Pacific Isl	229	-----	-----	VF
Combat Classics 3	229	-----	-----	
Cool World	179	-----	-----	NF
Complete Chess System	249	-----	-----	VF
Cosmic Spacehead	199	-----	-----	NF
Covergirl Poker	129	-----	-----	
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	12.99	-----	-----	
D Day - 6 Juin 1944	269	-----	-----	VF
D Generation	129	-----	199	NF
Daly Thompson's Olympic Challenge	99	-----	-----	
Dark Seed	149	-----	229	
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	-----	-----	129	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**	-----	-----	

VF = Version Francaise	500	1200	CD	
Dungeon Master 2	229	229	-----	
Elite +	129	-----	-----	
Elite 2 - Frontier	199	-----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	-----	199	199	
Embryo	129	-----	129	
Emerald Mines	-----	-----	129	
Empire Soccer '94	199	-----	-----	VF
Epic	129	-----	-----	
European Champions	129	-----	-----	
EVASIVE ACTION	**199**	-----	**199**	
Excellent Games Compilation	249	-----	-----	
Exile	199	199	199	NF
Exterminator	179	-----	-----	
Extractors	-----	-----	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	-----	-----	
FORMULA ONE GRAND PRIX	**129**	-----	-----	
F1 World Championship Edition	199	-----	-----	
F15 Strike Eagle 2	129	-----	-----	
F16 Combat Pilot	89	-----	-----	
F17 Challenge	199	-----	-----	NF
F19 Stealth Fighter	129	-----	-----	NF
F117A Stealthfighter	129	-----	-----	VF
F29	129	-----	-----	
Fantasy Manager	199	-----	-----	
Fields Of Glory	229	229	229	
FIFA SOCCER	**199**	-----	-----	
Final Fight	129	-----	-----	
Final Over	119	-----	129	NF
Fire & Ice	-----	-----	199	
Fire Force	-----	-----	199	
First Samurai	99	-----	-----	NF
Flashback	189	-----	-----	
Flight of the Intruder	89	-----	-----	
Flight Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery	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	-----	-----	
Ghouls & Ghosts	89	-----	-----	
Global Effect	-----	-----	99	VF
Globdule	129	-----	-----	
Goblins 3	249	-----	-----	
Graham Taylors Soccer Challenge	99	-----	-----	
Grand Prix Circuit	109	-----	-----	
Guardian	-----	199	199	
Gunboat	129	-----	-----	
Gunship	129	-----	-----	
Gunship 2000	129	229	209	
GUY ROUX MANAGER	**129**	-----	-----	**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	-----	VF
History Line 1914-18	199	-----	-----	VF
Hook	149	-----	-----	
Hucklebury Hound	129	-----	-----	
Hudson Hawk	69	-----	-----	
Humans 1 & 2	-----	-----	199	
Immortal	89	-----	-----	
Impossible Mission 2025	199	229	199	NF
Indy Jones - Last Crusade Action	99	-----	-----	
Indy Jones - Last Crusade Adventure	149	-----	-----	
Indy Jones - Atlantis Adventure	199	-----	-----	
Indy 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	-----	-----	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	-----	-----	
James Bond La Collection	89	-----	-----	VF
James Pond	89	-----	-----	
James Pond 2 - Robocod	-----	-----	219	
James Pond 3	-----	219	219	NF
Jaguar XJ220	99	-----	-----	
JET STRIKE	**199**	**199**	**229**	
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----	
John Madden Football	129	-----	-----	
Jungle Strike	179	179	179	
K240 - Utopia 2	219	-----	-----	
KGB	129	-----	-----	
Kick Off 3	99	99	-----	VF
KickOff 3 Euro Challenge	189	199	199	VF
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
Last Ninja 2	199	-----	-----	
Last Ninja 3	-----	-----	199	
Leading Lap	199	199	-----	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	-----	-----	NF
Lemmings 1	-----	-----	199	
Lemmings Double Pack	219	-----	-----	NF
LEMMINGS 3	**199**	**199**	-----	
Lethal Weapon	99	-----	-----	
Links - The Challenge Of Golf	149	-----	-----	NF
Lion King	-----	199	-----	
Litil Divil	-----	-----	199	
Lombard RAC Rally	89	-----	-----	
Loom	129	-----	-----	
Loopz	199	-----	-----	
Lords of the Realm	229	229	-----	VF
LOST EDEN	-----	-----	**269**	
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	-----	-----	
Man Utd - The Double	219	-----	-----	
Man Utd Prem League Champs	129	-----	-----	VF
Man Utd Prem Lge Champs D/Disk	89	-----	-----	
Marvens Marvellous Adventures	-----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Match Day Manager	99	-----	-----	
Mean 18	99	-----	-----	
Mean Arenas	-----	-----	199	
Megarace	-----	-----	249	
Megatraveller	129	-----	-----	
Microcosm	-----	-----	279	
MICROPROSE GOLF	**149**	-----	-----	
Micro Machines	199	-----	-----	
Midwinter 1 ou 2	129	-----	-----	
MIG 29 Fulcrum	129	-----	-----	
Mighty Max	179	199	-----	
Military Masterpieces	199	-----	-----	
Mini Office	299	-----	-----	
Moonbase	299	-----	-----	

	500	1200	CD	
Morph	-----	-----	199	NF
Mortal Kombat 1	199	-----	-----	
MORTAL KOMBAT 2	**199**	-----	-----	**NF**
Mr. Blobby	139	-----	139	
Mr. Nutz	199	-----	-----	
Mutant League Hockey	199	199	-----	
Napoleonics	129	-----	-----	
Navy Moves	99	-----	-----	
New Zealand Story	89	-----	-----	
Nick Faldo's Golf	149	-----	229	NF
Nigel Mansells World Champ.	99	-----	179	NF
Nightbreed	69	-----	-----	
Night Shift	109	-----	-----	
Nord & Sud	229	-----	-----	VF
Operation Harrier	99	-----	-----	
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 Gold	-----	-----	229	
Pinkie	179	179	199	NF
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 2	179	-----	-----	
Robocop 3	129	-----	-----	
Robinson's Requiem ... A500+	229	229	-----	
Rome AD92	129	-----	-----	
Rugby League Boss	109	-----	-----	
RUGBY LEAGUE COACH	**199**	-----	-----	
Rugby League Track Suit Manager	179	-----	-----	
Rules Of Engagement 2	249	-----	-----	
Ruff n Tumble	179	-----	-----	
Run the Gauntlet	89	-----	-----	
Sabre Team	-----	129	129	
SCI - Chase HQ 2	99	-----	-----	
Sci Fi Collection	189	-----	-----	
Second Samurai	199	199	199	NF
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	-----	-----	
Sensible Soccer 92/93	129	-----	-----	
SENSIBLE GOLF	**199**	-----	-----	
Sensible Soccer International	139	-----	169	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**199**	-----	-----	
Settlers	229	-----	-----	VF
Shadowlands	89	-----	-----	
Shaq Fu	199	-----	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	-----	-----	
Sierra Soccer	169	-----	-----	
Silent Service 2	129	-----	-----	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	-----	269	-----	
Sim City Classic	129	-----	-----	
Sim Classics (Ant/Life/City)	229	-----	-----	
Simon The Sorceror	249	269	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2	**229**	**269**	**269**	
Simpsons	89	-----	-----	
Sink or Swim	99	99	-----	NF
Skeleton Krew	-----	229	229	
Skidmarks	129	-----	-----	
Skidmarks Upgrade	129	-----	-----	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	-----	
Sly Spy	99	-----	-----	
Snapperazzi	159	-----	-----	
Soccer Kid	99	99	199	
Soccer Team Manager	129	-----	-----	
Soup Trek (The Search For Stock)	199	-----	-----	
Space Academy	-----	-----	199	
Space Crusade	89	-----	-----	
Space Legends Elite +/Wing Comm/Megatraveller	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	199	
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	-----	**179**	-----	
Starlord	249	-----	-----	
Street Fighter 2	129	-----	-----	NF
Strike Fleet	199	-----	-----	
Striker	89	-----	199	NF
Strip Pot	-----	-----	199	
Stun Runner	99	-----	-----	
Subversion	89	-----	-----	
SUBWAR 2050	-----	**229**	**229**	
Super Cars 1 ou 2	99	-----	-----	
Super Space Invaders	109	-----	-----	
Superfrog	-----	-----	129	
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	
SUPER SKIDMARKS	**199**	-----	**199**	
Supremacy	129	-----	-----	
Syndicate	129	-----	-----	
Tactical Manager	199	-----	-----	
TACTICAL MANAGER 2	**189**	-----	-----	
Team 17 Collection Volume 1	199	-----	-----	NF
Team Yankee	129	-----	-----	
Test Drive 2	99	-----	-----	
Terminator 2	209	-----	-----	

	500	1200	CD	
Tetris	169	-----	-----	
T.F.X (4Mb + Carte Graphic Acc)	-----	249	-----	
Theatre of Death	99	-----	-----	
The Big 6 - Dizzy	-----	-----	129	
The Clue	-----	199	199	
The Greatest (Compilation)	199	-----	-----	NF
Their Finest Hour - Battle of Britain	149	-----	-----	
Their Finest Missions	99	-----	-----	
THEME PARK	**229**	**229**	**229**	
Thomas Tank Pinball	149	-----	-----	
Thunderjaws	89	-----	-----	VF
Tiny Troops	249	-----	249	
Toki	99	-----	-----	
Top Gear 2	179	179	179	
TORNADO	**99**	**99**	-----	
Total Recall	69	-----	-----	
Total Carnage	-----	-----	199	
TOWER ASSAULT	**139**	**139**	**199**	
Tower of Souls	199	199	-----	
Track Suit Manager 2	189	-----	-----	
Traps & Treasures	149	-----	149	
Trivial Pursuit	69	-----	-----	
Trivial Pursuit Deluxe	-----	-----	199	
Trolls	-----	-----	219	
TURBO TRAX	**179**	**179**	-----	
Turning Points	129	-----	-----	
U.F.O	**249**	**249**	**229**	
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	-----	-----	
Wembley International Soccer	-----	199	199	
Wembley Rugby League	179	179	-----	
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 - Son of Empire	129	-----	-----	
WORLD CUP GOLF	-----	-----	**199**	
Wreckers	199	-----	-----	
WWF 1 ou 2	99	-----	-----	
Xenon II	89	-----	-----	
X-IT - Zonked	169	-----	-----	NF
Yo Joe		-----	-----	VF
Z-Out	99	-----	-----	
Zak McKraken	129	-----	-----	
ZeeWolf	199	-----	-----	NF
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 (4 boutons)	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
Hyperpad	99
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
SX-1 POUR CD32	**1699**
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

CREATEUR

C001 Slide Show Creator	12
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobed	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C007 Clip Art	12
C008 ABC Adventure Creator	12
C009 Lllinois Labels	12
C010 Audio Animation Studio	12
C011 Word Power	12
C012 Font Farm	12
C013 Wine Maker	12
C014 Assassins	12
C015 Print Studio	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12

UTILITES

U003 The Workshop	12
U006 Address Book	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	1
U021	Amiga Beginers Guilde	1
U022	Better Bench V1.2	1
U023	De-grader 500 600 1200	1
U024	Extermin-8 Virus Killer	1
U025	Engineers Kit (1220 only)	1
U027	Fake Memory for a 1200	1
U028	Action Replay For The 600	1
U029	Amiga Tutorial	1
U030	A.C.E.S Database	1
U031	Abases v1.33	1
U035	Text Plus v4.00	1
U037	Ultimate Cheats And Solutions	1
U038	Number Pad For 600	1
U039	Calorie Base	1
U040	J R Comm	1
U041	Race Raptor	1
U042	Pools Pools V2	1
U043	Training Log	1
U044	Mastie Niblick	1
U045	D-Solve	1
U046	Lockpic v2.0	1
U047	Relo Kick v1.4	1
U048	Procad Electroid	1
U049	Dividends Winner	1
U050	Odds On	1
U051	Power Copier	1
U052	Essential Virus Killer	1
U053	Soccer League	1
	DEMO'S & RAVE	
D001	Night Breed	1
D002	Iron Maiden Slideshow	1
D003	Good Morning Vetnam	1
D004	Creep show	1
D005	Fracion horror show	1
D006	Total Recall Slideshow	1
D007	Evil Dead (1 meg)	1
D008	Batman Cartoon	1
D009	Robocop	1
D010	Viz Slideshow	1
D011	Not The 9 Oclock News	1
D012	Raider Of The Lost Ark	1
D013	Predator Demo	1
D014	Safe Sex	1
D015	Stealthy 2 (1 meg)	1
D016	Jimi Hendrix Slideshow	1
D017	Kim Wilde Slideshow	1
D018	Holsten Pils	1
D019	Popeye Meets The Beach Boys	1
D020	Star Trek Animations	1
D021	Moonwalker Demo	1
D022	Mike Tyson (1 meg)	1
D024	Terminator	1
D025	Aliens Demo	1
D026	Life Of Brain	1
D027	The Garfield Slideshow	1
D028	Teenage Turtles Slideshow	1
D029	WWF Slideshow	1
D030	The Gathering GFX	1
D041	Enterprise leaving Dock	1
D042	Girls of Sport	1
D043	The Run (1 meg)	1
D044	Star Trek Animations	2
D045	Jesus On E's	1
D046	How To Skin A Cat	1
D047	Calendar Girls	1
D048	Rave Vision	1
D049	Techno Warrior	1
D050	Jesus Loves Acid	1
D051	House Samples	1
D052	Rave Length	1
	MUSIQUE	
M028	Pink Floyd The Wall Remix	1
M029	No Limits	2
M030	Cybernex	1
M031	Motiv-8	1
M032	Sound Track Slampler (4 disks)	4
M033	Sound Effects	1
	JEUX	
G014	Zalycon	2
G015	Earth Invaders	1
G016	Psycho Santa	1
G017	Mayhem	1
G018	The Fun House	1
G019	Amos Games	1
G020	Games Galore	1
G021	Quadrix (pal only)	1
G022	Buzzard	1
G023	Break Out	1
G024	DEmolition Mission	1
G025	Lady Bug (not 600 or 1200)	1
G026	Depth Charge	1
G027	Addams Famly	1
G028	Tetren	1
G029	Dual	1
G030	Spitfire Assault	1
G031	Tetris Pro	1
G032	Relayer	1
G033	Bomb Jacky	1
G034	Top Secret	1
G035	Flagcatcher	1
G036	Wizwar	1
G037	Battlements	1
G038	Calculus Combat	1
G039	Blob	1
G040	Sector	1
G041	Gush	1
G042	Smurf Hunt	1
G043	Super League Manager	1
G044	Quiz Master & Editor	1
G045	Revenge Of The Mutant Camels	1
G046	Tank Attack	1
G047	White Knight	1
G048	Wibble World Giddy	1
G049	Pixie Kingdom	1
G050	American Star Trek	2
G051	Atiantis	1
G052	Adventure Soultions (not 1200)	2
G053	Legend Of Lothian	1
G054	Iron Clads (not 1200)	2
G055	Wizars Wars	1
G056	Fortress (demo)	1
G057	Neighbours Adventure	2
G058	Space Rescue	1
G059	Dungeon Dvelerr	2
	SPORT	
SP001	Top Of The League	1
SP002	Scottish Football Manager	1
SP003	18th Hole	2
SP004	Mr.Men Olympics	2
SP005	Slamball	1
SP006	Strikeball	1
SP007	Amos Cricket	1
SP008	Grand Prix Simulator	1
SM001	5 Simulation Games (not 1200)	1
SM002	Return To Earth	1
SM003	Napoleonic Warfare Sim v5	1
SM004	Wheel of Fortune (not 1200)	1
SM005	Card Sharp	1
SM006	Sub Attack	1
SM007	Roulette	1
SM008	Act Of War	1
SM009	Micro Market	1
SM010	Strategic Games	1

NOM PRENOM

ADDRESS

Code Postal VILLE

TEL

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

MASTERCARD

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:AMC06
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A 500/A600 A1200 CD32

LA CHRONIQUE DE LA REDACTION



Lydia a désormais recouvré la précarité d'esprit de ces tapettes bien singulières et a su s'adapter à cet environnement peu commun doté d'animalité profonde et contagieuse. En effet, cette petite Squidly (désormais appelée par ce nom barbare) est parvenue à acquérir la "tapette-attitude" ; preuve qu'à Amiga-Concept la mise en condition est quasi immédiate !! Et Imré qui, depuis des mois et des mois, lutte péniblement contre ses compères Pigiste-amigaïste-obsedeïste-pedophilïste, s'est offert trois jours de rêve aux aux... Pays-Bas (en compagnie des deux poliotes, Franck et François) où le taux de précipitation est sans doute supérieur à 300.000 mm par semaine. Au programme, vous rapporter un dossier explosif sur le voyeurisme des prostituées à poil posant dans les vitrines. Revenu de ce séjour enrichissant, armé d'une culture prohibée dans les moeurs de sa famille mais tout à fait légale au sein de la rédaction, envoûté par ces créatures siliconées à demi-réelles, Imré a trouvé qu'il était sage de graver son nom devant les locaux, sur le ciment encore frais, pour sa simple postérité (bon, si on veut).
Bref, quelques petits brins de cheveux subsistent désormais sur la tête de Fred et qui sont là en gage de reconnaissance pour ce cher Kojac à qui il n'a pas voulu ressembler, contrairement à Desirless : son idole de toujours. Quant à Daniel, il a été muté au Japon, en effet, ses supérieurs ont trouvé bon qu'il fasse une cure de désintoxication afin de se remettre de ses inhalations spirituelles dégradantes et très subjectives de pensées barbares que lui ont inculquées ses amis les bitos !!! En revanche, Master Blaster se révèle meilleur jeu du mois, celui-ci engendrant de multiples nuits blanches laissant ainsi croupir dans nos locaux des fanatiques à l'esprit avide de vaincre l'autre, espérant qu'il croulera sous la fatigue. Enfin, nous sentons cette torride chaleur s'abattant sur nous, faisant naître des odeurs pour le moins pestilentielles, ravivant les glandes hypophisales destinées à contrôler les organes sexuels, suggérant au sein de l'équipe une certaine passivité et incapacité à se mettre au travail, et pour finir, ravivant la flamme de la glandouille qui sommeille en nous !!! Bye-bye à tous!

SEVRINE



ISABELLE

Cette fois-ci, je ne vais pas vous bassiner avec mon habituelle réponse chronique, mais je vais plutôt vous demander une faveur ! Certaine que vous aimez tout de même un peu notre équipe, pour le moins très spéciale, et que vous tenez un peu à elle, pourriez-vous s'il vous plaît, et ce pour le bien de tous, faire une petite collecte et envoyer vos dons à Amiga Concept, afin que nous nous achetions des clim' individuelles. Et oui, on étouffe, on a du mal à bosser, bref on n'en peut plus de cette chaleur, alors ça serait sympa. Autre chose, et je crois ne jamais l'avoir fait auparavant, allez, je le tente en espérant que ça va passer au dessus de la tête d'Imré : je voulais juste faire un petit coucou à mon grand frère qui me fait la tête car je ne lui ai pas écrit. Allez, arrête de bouder ! (NDRC : tu veux pas que je te donne une rubrique "courrier familial" ?) Lecteurs et lecteuses, si vous ne voulez plus revoir un droit de réponse tel que celui-ci, dépêchez-vous d'envoyer vos dons. Merci.



CHRISTIAN

Je tiens d'abord à rassurer le nombre conséquent de lectrices (pas loin de 150 lettres !) que je n'éprouve aucun plaisir à contempler l'organe reproducteur masculin. Je vais préciser, pour ceux qui ne s'en étaient pas rendus compte : dans la cote de popularité du mois dernier (page 53), un commentaire fort peu flatteur à mon égard à été porté sur le jeu MASTER BLASTER. Cette petite phrase ("j'aurais préféré des bites") ne fait qu'illustrer la frustration sexuelle de son auteur (c'est à dire Imré, le Rédacteur en Chef), qui tente d'extérioriser ses fantasmes par des mots que je qualifierais d'enfantins. Pour ma part, je crois que l'on a passé l'âge du "touche pipi" et je conteste donc tout mot de ce genre qui pourrait être rajouté, à mon insu, à mes articles et qui pourrait nuire à mon image. J'espère que ces quelques mots auront rassuré mes admiratrices (oui, bonjour maman !).



STEPHANE

Deux mois ! Cela fait deux mois que je suis retenu prisonnier par les tortionnaires d'AMIGA CONCEPT. Je croyais finir mes jours dans une geôle humide et froide, mais il n'en est rien. Mon séjour en prison n'était qu'une phase transitoire pour m'incorporer dans les galères, rejoindre la chiourme. Du fond de ma cale, je parviens tout de même à passer des messages pour rassurer mes proches ; celui-ci y compris. Je suis mal nourri, on me fouette bien ; de temps en temps, pour amuser l'équipage, on me fait passer sous la coque du navire au moment où passent des requins. Mais je réussirai à gravir les échelons, petit à petit, je finirai Vicomte. Hé ! Qu'est ce que je dis ! C'est encore HIGH SEAS TRADER qui me monte à la tête, tout comme UFO qui m'avait rendu complètement mégalo (normal, non ?). Je vous rassure, tout va pour le mieux... Depuis que je me suis réfugié à la vigie...



FRANCK & FRANCOIS

Alors comme ça, on fréquente les prostituées Hollandaises ? Certes, comme le dit si bien Séverine, un dossier sur le voyeurisme a bien failli être créé, mais au dernier moment ce dernier a été annulé, faute d'arguments valables. Eh oui !! Amsterdam est une ville magnifique, mais tellement grande, que l'on a pas eu le temps de trop s'attarder dans ce fabuleux, extraordinaire quartier très "hot". Bien sûr, Imré était avec nous mais uniquement en tant que chauffeur (le reste n'étant pas de son âge). Bon, on arrête de débloquer... Soyons sérieux que diable !!! La Hollande, merveilleux pays. Ses boîtes de nuit, sa nourriture, excellente de surcroît (n'est ce pas Joke, espèce de morfale), ses créatures de rêve, c'est, comment dire, trouvons le mot... GENETIQUE !! Ca y est, nous y sommes arrivés. Le plus dur pour nous a été de reprendre le travail. Quel travail ? De l'esclavage, oui ! Vos bons de commande ont triplé, si ce n'est plus, les jeux partent comme des petits pains, bref, on ne savait plus où donner de la tête. Franck ne trouvait plus le temps nécessaire pour mettre de l'ambiance au sein de l'équipe, sa tension devait être proche de 0, François était constamment dans ses rêves, sur un nuage (non, non, il n'a pas fumé) ; en clair, on ne reconnaissait plus les "poliotes de service", c'est à dire nous ! Tout ceci ne nous a pas empêché de poursuivre, ou du moins de tenter, nos fameux canulars téléphoniques (on ne change pas sa nature). Dernier né, une tentative d'émission de radio interne au sein d'Amiga Concept. Imré a apprécié, c'est le moins que l'on puisse dire. Bien, on va enfin se décider à reprendre le travail sérieusement (du moins, on va essayer), mais si quelqu'un, au sein de la rédac ou ailleurs, ose nous dire que la Hollande n'est caractérisée QUE par son fromage, on ne pourra s'empêcher d'éclater de rire. Poliotement vôtre, à bientôt.



IMRE

Bon, allez Gab, fais pas la gueule, j'vais enfin l'avouer, et publiquement de surcroît : tu m'a foutu la paté au Tennis mais tu ne paies rien pour attendre !! Et puis, ma consolation c'est de gagner 9 fois sur 10 à quelque jeu que ce soit sur Amiga... Bonjour à nos amis belges que nous avons eu le plaisir de rencontrer à l'Amiga Show, c'était vraiment sympathique, et mille excuses pour ceux qui étaient présents le Samedi alors qu'on avait pu se déplacer le dimanche uniquement. Mais ce n'est que partie remise... Et toi Christian, si je t'ai fait dire, dans la cote de popularité du mois dernier, que tu préférais les bittttes, c'est parce que t'es qu'une tapette et les tapettes... Bon, j'suis crevé, j'commence à raconter que des conneries, comme la vie est dure, j'vais m'coucher, j'l'ai bien mérité après ce bouclage mouvementé.



GAB

Je fais ce droit de réponse à contre-coeur. Mon rédac'chef me l'a imposé comme une contrainte obligatoirement obligatoire, sinon il dévoile tout sur les dessous de l'AFFAIRE. Ah, vous n'étiez pas au courant de ce qui se trame ici. Eh bien, je profite de ces quelques lignes non censurées pour plaider mon cas : je pense être victime d'un complot entre rédacteurs, tout se passant le mot pour faire de moi un légume nausé à bonde. Personne ne veut reconnaître mes multiples victoires à Master Blaster, à Pinball Illusions et à Theme Park. Un autre se vante même d'être très fort au tennis, en fait, ce qu'il ne savait pas c'est que je jouais de la main gauche et avec un sandwich dans la main droite. Et même malgré cet handicap de taille, vous en conviendrez, il lui a été impossible de me gagner plus de huit jeux sur 4 sets. Le pauvre, il n'en dormit pas de la nuit, laissant croire à tous qu'il était un caïd. Malheureusement, cette personne se réveilla par un beau matin de mai et réalisa à quel point j'étais fort. Depuis ce jour là, il m'interdit de venir au mag en short et en baskets et me prive de tout travaux rédactionnels. Cet homme possède un très bon poste dans ce canard. Auriez-vous deviné de qui il s'agit ?

TOP 10 REDACTION

Voilà les jeux qui sont les plus utilisés, ces derniers temps, par les rédacteurs de votre magazine. Alors, entrainez-vous en attendant un prochain tournoi...

1 - MASTER BLASTER
2 - SENSIBLE WORDL OF S.
3 - A.T.R.
4 - BASE JUMPER
5 - SHADOW FIGHTER
6 - PINBALL ILLUSION
7 - THEME PARK
8 - FEARS
9 - SUPER SKIDMARKS
10- SIERRA SOCCER



FABIEN

Un mois qui fait plaisir à être vécu par les amigaphiles que nous sommes. D'abord, un bon gros rachat de Commodore qui s'annonce au fur et à mesure de plus en plus favorable aux possesseurs d'Amiga et puis une excellente surprise du côté des jeux avec un géniallissime FEARS qui, s'il ne renvoie pas la balle du côté des PCistes, a le mérite de leur montrer de quel bois on se chauffe. AH, dernière chose, Imré va certainement bientôt perdre sa couronne de Roi de MASTER BLASTER, mais ça c'est une autre histoire (un belle histoire d'ailleurs).

TOP 10 LECTEURS

Un top10 toujours à la pointe de vos préférences avec un Sensible World of Soccer qui bat à plat de couture tous ses rivaux directs ou indirectes. Ce classement ne dépend que de votre volonté à faire transparaître la vérité sur vos coups de coeur. Ce mois-ci, comme vous avez été nombreux à faire part de vos préférences, deux gagnants remportent le jeu de leur choix : Lacoste Christophe, 71 Bantanges (Team 17 collection vol. 1) et Ragaigne Pascal, 72 Le Mans (A.T.R Amiga).

1 - SENSIBLE WORLD OF SOCCER (+1)
2 - CANNON FODDER (-1)
3 - SENSIBLE SOCCER (+2)
4 - SKIDMARKS (-1)
5 - FLASHBACK (-1)
6 - THEME PARK (=)
7 - ALIEN BREED 2 (=)
8 - SIERRA SOCCER (=)
9 - PINBALL ILLUSION (entrée)
10 - SETTLERS (-1)

QUI VEUT GAGNER UN JEU ?

Le TOP 10 de vos jeux préférés fait gagner chaque mois un heureux élu. Vous pouvez à votre tour tenter de gagner l'un des jeux de la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES». Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de nous envoyer le classement de vos TROIS jeux préférés, sur papier libre ou bien par le coupon destiné à cet effet. Comme vous êtes nombreux à participer à ce classement et que les dépouillements sont devenus fastidieux, vous n'avez plus qu'à préciser trois jeux, au lieu des dix précédemment demandés. Les points sont dorénavant comptabilisés de la manière suivante : 12 points pour le 1er jeu, 8 pour le 2ème, et 5 pour le troisième.

1. . . . . .
2. . . . . .
3. . . . . .

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

JEU SOUHAITE : . . . . . .
(à choisir en pages «VITRINE DES BONNES AFFAIRES»)

TEST AMIGA

VIROCOP

PLATES-FORMES			
3 Disks		1 Mo	
INSTALLABLE		2,4 Mo	
JOYSTICK		1-2 Joueurs	
JUIN		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Moyen	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	79
ANIMATION	85
MUSIQUE	84
BRUITAGE	79
PRISE EN MAIN	92
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	90
ORIGINALITE	90
HUMOUR	92

AMIGA CONCEPT 85%

COMBINES

- Ne perdez pas de vue l'augmentation de la batterie et les vies supplémentaires et ne ramassez pas d'énergie que vous ne pouvez pas utiliser. Si votre batterie est pleine, laissez l'énergie pour plus tard, vous pourriez en avoir besoin.
- Les armes à tir limité ne sont rechargées qu'au début de chaque nouvelle zone. Utilisez-les avec prudence. Des armes différentes ont des effets différents sur les divers ennemis rencontrés.

DANS LE MEME GENRE
CHAOS ENGINE
TOWER ASSAULT



Je croyais avoir tout vu en matière de jeux de plates-formes, et ce ne fût pas sans surprise (agréable je l'avoue), que j'ai découvert VIROCOP. Je suis entièrement tombé sous son charme et même s'il ne fait pas l'unanimité à la rédaction, je le qualifierais, pour ma part, de "jeu de l'année" (quoi, j'ai pas le droit... Alors un très bon jeu... de l'année !).



D.A.V.E., petit robot ultra-perfectionné, et non pas comme le chanteur (mais si, demandez à vos parents, ils connaissent forcément, ou alors mattez un coup la chance aux chansons avec Pascal et Tintin...), est envoyé sur la planète Viro (dans la Galaxie Delta), avec pour mission de détruire tous les virus qui menacent de contaminer la Terre. On ne va pas épiloguer sur la pauvreté des scénarios des jeux vidéo en général (surtout que celui-ci a été "un peu" remodelé sauce maison), car comme dirait ... j'sais plus (en tout cas, il est très connu): l'habit ne fait pas le moine !

CASSER DU VILAIN MECHANT...

VIROCOP est donc un jeu de plates-formes "vue de dessus" un peu comme dans CHAOS ENGINE (trituré à la TINY TOONS). Graphiquement parlant, moi j'accroche bien, le sprite de D.A.V.E. est complètement délire (surtout quand il prend une rampe pour sauter et que la tête se décroche du corps !) et les paysages, très colorés (tout du moins sur la version AGA, il y a un peu moins de couleurs sur la





AVIS

Nous connaissions Robocop, Terminacop, Supercop et gabcop, voici que Draftcop, oh pardon, Draftgold, débarque sur le marché Amiga avec ce VIROCOP. Franchement, il n'y a pas de quoi lui décerner l'étoile de shérif pour si peu. Jeu de tableaux à peine terminé, VIROCOP vous laissera un mauvais goût dans la bouche, du genre mauvaise haleine des petits matins. Son concept n'a rien de très novateur, puisque vous avancez au travers des mondes, en dégommant des tas de petits objets. A bord de votre Caliméro armé jusqu'aux dents, vous ne craindrez personne : vous savez, il faut être assez balaise pour flinguer avec votre M16 de minables ballons de foot. Eh bien, Draftgold a osé. Parfois, l'abstention est la plus sage des décisions.

GAB





version A500), sont conçus de manière à suivre le jeu sans pour autant tomber dans un labyrinthe infernal. L'ambiance sonore est, elle aussi, très "Toonesque", et s'accommode parfaitement avec le reste (pas de différence de ce côté entre les deux versions). Venons-en maintenant aux Aliens et autres virus ; Nombreux et variés selon les niveaux, ils vont de la bêbête qui vous lance des billes (ce qui fait descendre votre énergie) aux petits bonshommes qui vous tirent dessus (ça me rappelle légèrement CANNON FODDER...).

Les niveaux variés et colorés.

GOOD & BOF

Pas deux joueurs simultanément.



MULTI-NIVEAUX POUR MAXI-FUN

Je crois qu'il est intéressant de parler plus longuement de l'originalité des niveaux, car c'est l'un des gros points forts de VIROCOP. Je vais prendre pour exemple le premier niveau et celui de la "guerre". Le premier niveau donc, est celui des sports : vous déambulez dans une ère de jeu, pas très grande il est vrai, mais d'un design parfait. Vous passez du terrain de basket, où il vous faudra éviter les balles qui rebondissent en vous suivant, au



billard (avec toujours ces grosses bouboules), en passant par le terrain de tennis, où des lanceurs automatiques de balles vous rendront la vie plus que difficile. Mon deuxième coup de coeur, en ce qui concerne les niveaux, est donc celui de la guéguerre, ou vous aurez à affronter des centaines de petits Liliputiens qui useront d'une artillerie conséquente pour vous éliminer. Dans tous les cas, votre but unique est de détruire tous les gros virus verts de manière à avoir accès aux niveaux suivants.

TU CONTROLES QUOI ?

Le jeu propose deux modes 2 joueurs, le premier c'est le traditionnel "l'un après l'autre", le deuxième, plus original, permet de jouer à deux sur le même personnage. Dans ce cas, le premier joueur contrôle les déplacements de D.A.V.E., le deuxième contrôle les tirs. Il est vrai que c'est très plaisant à jouer, mais pas trop longtemps, car on finit vite par se prendre la tête avec son co-équipier qui ne fait-pas toujours ce que l'on voudrait.

HA, J'ALLAIS OUBLIER...

VIROCOP, lors de sa première utilisation, vous demande d'entrer un code confidentiel, qui vous permettra de sauvegarder des codes. Ces codes vous permettront d'accéder directement au dernier niveau atteint. Ils vous seront communiqués à chaque fin de niveau, uniques, ils diffèrent suivant le nombre d'énergie restante, les armes disponibles et votre fameux code tapé au début (quelqu'un qui a un code confidentiel différent du vôtre ne pourra pas utiliser vos mots de passe pour les autres niveaux). Très pratique lorsque vous avez ramassé un max de bonus !



UN CONSEIL : ACHETEZ LE !

Comme vous avez pu vous en rendre compte, j'ai totalement craqué pour ce jeu, pour moi c'est le meilleur jeu de plates-formes depuis MISTER NUTZ (dans un autre style mais bon, j'adorais...). Il n'y a pas de grandes différences entre la version AGA et celle pour Amiga 500, à part le nombre de couleurs (on ne se rend pas trop compte car le tramage est bien utilisé) et quelques détails de ci, de là... Alors un conseil, dépêchez vous d'acquérir VIROCOP, ce jeu devrait être déclaré d'utilité publique !

Christian



AVIS

Si vous n'aimez pas tout ce qui est jeu 3D ou simulation, enfin bref, tout ce qui est bien chiant à prendre vraiment en main, voilà un jeu pour vous. L'histoire on s'en balance, la doc' on s'en passe : ce qui compte c'est que se soit impeccablement jouable et c'est le cas !! Ce petit robot se laisse guider à travers un nombre incroyable de niveaux, il troue la peau à de nombreuses pustules et tout ça dans la plus grande des facilités.
Dommage que la réalisation ne soit pas plus pétaradante, on aurait aimé plus de décors, plus d'ennemis ; heureusement, ça ne nuit pas véritablement au jeu et les amateurs reconnaîtront dans VIROCOP la marque des réussites du genre !!

FABIEN

TEST AGA

MANIX

KILL'EM-UP 3D			
2 Disks		AGA	
NON-INSTALLABLE			
JOY-SOUR-CLAV		1-2 Joueurs	
JUILLET		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	90
MUSIQUE	85
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	92
DIFFICULTE	69
DUREE DE VIE	85

AMBIANCE	90
MANIABILITE	80

AMIGA CONCEPT 90%

COMBINES

- Ne tirez pas comme des brutes, un chargeur vide n'est pas d'une grande utilité.
- N'hésitez pas à faire un usage répété de la carte, on est rapidement perdu.
- Prenez tout votre temps et regardez bien dans les coins, on ne sait jamais.
- "Personne ne cours aussi vite que mes balles " : proverbe d'Amin Dada.
- Achetez ce jeu dès sa sortie, sinon je viens avec Miniguny.

DANS LE MEME GENRE
ALIEN BREED 3D
GLOOM

FEARS



Enfin en voilà un... Un quoi ? Un kill-them-all en 3D, voyons ! Eh non pas des moindres puisqu'il s'agit de FEARS, un jeu reprenant le système du fameux DOOM que l'on peut trouver sur... Sur quoi déjà ? Oh, peu importe, l'Amiga fait ses premiers pas dans le monde du jeu en mapping, et ce n'est pas en simple bambin qu'il le découvre.

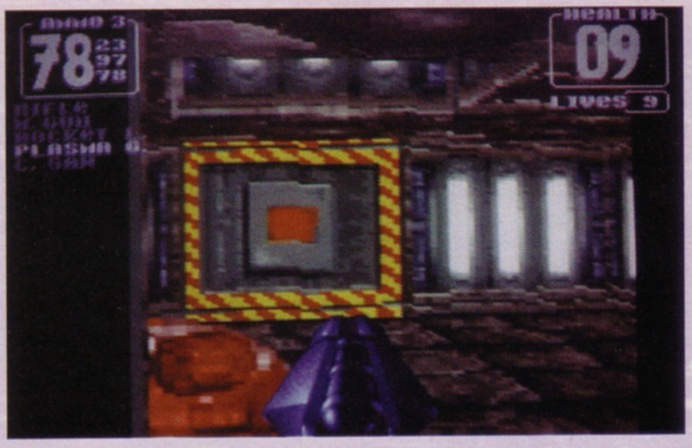
Jusqu'à présent, nous devions nous contenter de démos montrant qu'il était possible de faire du mapping (de très bonne qualité) sur Amiga, mais pas de véritable jeu. C'est chose faite avec FEARS, et je dois avouer que le résultat est vraiment étonnant. Mais avant de rentrer dans les détails techniques, il vous faut connaître la terrible histoire de FEARS... Tout commence lorsque vous vous réveillez dans une petite pièce, ressemblant plus à une cellule d'un quartier de haute sécurité, qu'à une agréable chambre de gîte rural. Il y a quelque chose qui ne tourne pas rond... Et soudain, c'est le déclic, tous les souvenirs de votre vie vous reviennent en mémoire : vous avez été enlevé par un savant fou qui a effectué sur vous quelques expériences scientifiques. Lesquelles ? Impossible de vous en rappeler, et cela a vraiment tendance à vous énerver ; en effet, il aurait bien pu vous faire des choses, avec n'importe quoi (je suis sûr que ça ne déplairait pas à certains). Alors, pris de rage, vous décidez de faire la peau à ce vilain savant fou. Mais la route vous menant à lui sera parsemée de sbires à sa solde et, croyez moi, il sont prêts à tout pour le défendre, même mourir (sans blague).



MOI VOIS ! MOI TIRE !

Heureusement que dans votre croisade pour le bien, vous trouverez des armes et des trousses de premiers soins pour vous remettre de vos nombreuses blessures. Au départ, vous commencez avec un simple couteau, mais par la suite vous trouverez un fusil à double canons, une minigun, un lance missiles, un pistolet à plasma et une petite scie sauteuse qui a l'avantage de faire beaucoup de dégâts en combat rapproché (un bon coup de scie sauteuse, il n'y rien de tel pour vous remettre du coeur au ventre). Mais rappelez-vous qu'une arme efficace est une arme qui a une cadence de tir maximale, genre minigun. En tout cas c'est ce que je crois, et puis j'adore entendre le son d'un minigun au fond des bois, lorsque le soleil est à l'horizon. C'est pourquoi, armé de tout mon courage et de Miniguny (j'aime donner des noms à mes objets favoris), je me suis lancé à la recherche du super vilain savant fou. Avant de m'élancer dans ma quête, je fais un tour complet afin de mieux cerner la pièce dans laquelle je me trou-



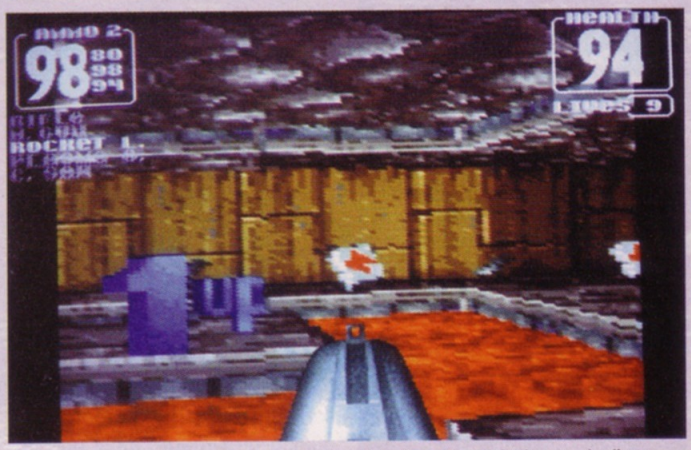


ve ; premier constat : exiguë, bien éclairée, avec une seule issue. J'ouvre délicatement la porte et derrière, oh surprise, je trouve un charmant petit monstre rouge qui, en guise de salutation, m'envoie quelques coups de fusil dans la poire... Aie ! J'ai mal. Réflexe oblige, je ne peux que lui rendre la politesse en lui assénant quelques coups de fusil bien placés. Sa tête explose dans une gerbe de sang, en laissant apparaître une partie de sa cervelle. Tout de même, il y a vraiment des personnes qui n'ont aucun savoir vivre. Avant de continuer ma route, je m'arrête quelques instants pour observer ce qui reste du manant qui s'était interposé à ma puissance destructrice (Arrrgghhhhhh !) ; après analyse, j'observe que ce n'était qu'un humain dégénéré. Ops ! Voici donc le sort qui m'était destiné.

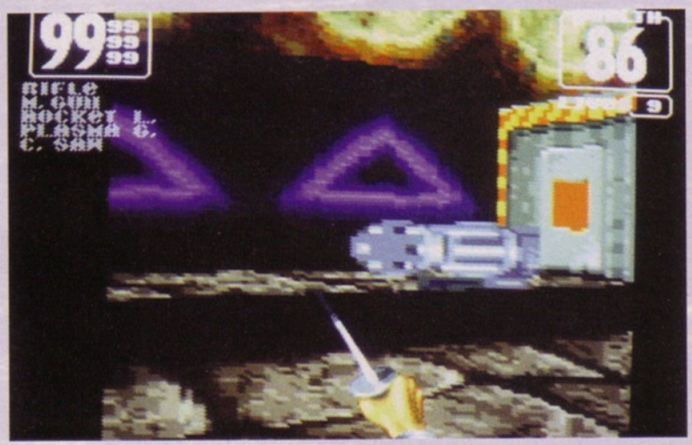
L'éditeur de tableaux.
La liaison null modem.

GOOD & BOF

Pas encore disponible.



un peu : vous êtes pénard à fumer une clope tout en rechargeant Miniguny, adossé au mur, lorsqu'un tir vous foudroie de plein fouet. Mais d'où qu'i vient le tir ? Vous vous rendez compte, mais trop tard, qu'une de ces bestioles venait de surgir d'un escalier. Et puis, cela fait d'autres angles morts dans lesquels vous perdrez de nombreux points de vie. Rien n'a été négligé dans la réalisation de ce jeu, car on y retrouve tous les éléments classiques d'un bon DOOM (excusez-moi, mais je suis bien obligé de le citer) : portes, énigmes, monstres variés, armes multiples, déplacements réalistes (simulation de l'effet visuel créé par la marche)... Et je ne parle même pas de l'ambiance sonore qui colle parfaitement à la grande variété des tableaux (eh oui ! Les tableaux se suivent mais ne se ressemblent pas). De plus, les décors ne sont pas statiques, il faut voir l'animation parfaite de la lave pour y croire (le voir, pas y mettre les pieds, sinon attention danger).



ET QUE LE SANG COULE A FLOT

En poursuivant plus en avant mon investigation, je constate que FEARS nous propose de parcourir des niveaux qui se distinguent par leur grandeur et par la présence de bestioles variées, mais aussi par l'existence d'escaliers ; les néophytes de la programmation ne trouveront en ça rien d'extraordinaire, mais sachez que ce n'est pas évident à faire, et puis cela rajoute beaucoup d'intérêt au jeu. Imaginez





AVIS

"Depuis le temps qu'on l'attendait, le voici enfin, le seul l'unique, le vrai... ALIEN BREED 3D ! Ah non ? Bah, c'est quoi alors ? FEARS ? Mais j'pensais qu'c'était un jeu du DP moi ? Fais voir un peu... Waaaoouuu ! C'est vachement fluide, et mate un peu comment qu'il se déplace le bonhomme...". Voici, à peu de choses près, ma réaction lorsque la version commerciale de FEARS est arrivée dans nos locaux, j'espère que j'ai réussi à vous faire ressentir l'émotion qui est montée en moi ? Car oui, oui, le voilà enfin notre DOOM ! Et attention, pas un truc du genre qui ressemble un peu mais qui ne l'est pas (comme DEATH MASK), FEARS est vraiment beau (visuellement et techniquement) et notre Amiga n'a plus à rougir devant ses concurrents. Côté réalisation, là aussi c'est génial, les nombreuses armes proposées, l'innovation dans les décors et les nombreux paysages font de FEARS un jeu hors normes. De plus, l'éditeur de mondes vous permettra de créer vos propres tableaux et vous pourrez inviter des amis pour des parties acharnées par l'option null-modem (entre deux Amiga). Bref, un jeu indispensable aux utilisateurs de machines AGA.

Christian



AVIS

LE VOILA !! Eh oui, c'est le premier DOOMlike sur Amiga. Ne pensez surtout pas que je sois content pour la seule raison qu'il y ait un mec qui ait pensé que c'était réalisable sur notre bécane. Non, non, si je suis jouasse c'est que non seulement ç'a été fait mais surtout de bien belle manière. Ok, il y en a qui se plaindront toujours de la pixellisation, mais au bout du compte c'est comme le film de boules sur C+, après 5 minutes on s'y habitue (au pire, en plissant les paupières !). Par contre, la variété des armes, des ennemis et le plaisir de réaliser une véritable boucherie reste toujours intacte par rapport à DOOM (ouais je sais, j'y ai joué, mais qui osera m'affirmer qu'il n'y a jamais touché ?). On peut peut-être regretter un léger manque d'ambiance ou de ne pas pouvoir lever ou baisser la tête de notre perso, heureusement le mode deux joueurs par câble null-modem et l'original éditeur de labyrinthe sont là pour largement nous faire oublier ces deux minimes, mais vraiment minimes, défauts ridiculement nains !!

FABIEN



PARLONS TECHNIQUE

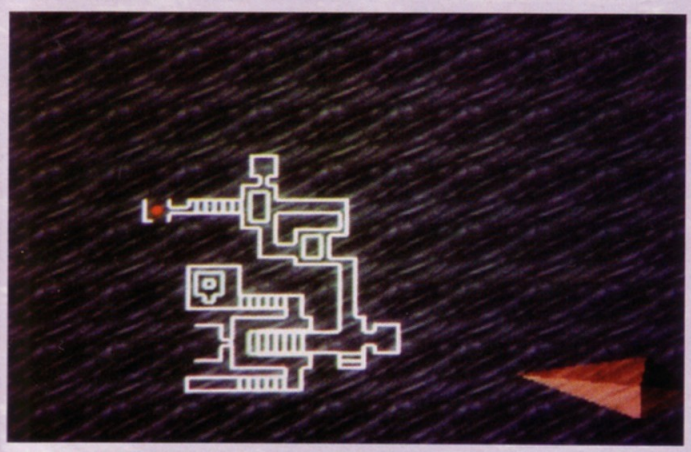
C'est bien beau tout ça, mais si il faut avoir un Amiga 4000 pour avoir quelque chose de jouable, ce n'est pas intéressant. Eh bien détrompez-vous, ce jeu fonctionne parfaitement sur un Amiga 1200 de base et sans carte accélératrice. En effet, l'animation est tout à fait fluide, même si elle n'est pas très rapide. De toute manière, il sera possible de paramétrer la qualité de l'image, ainsi que la grandeur de la fenêtre de jeu. Et si cela ne va toujours pas assez vite pour vous, retirez le mapping du plafond. Je vous l'accorde, FEARS ne fait pas le poids par rapport à ce qui ce semble, mais uniquement vous entre-tuer (question de mémoire), mais on va pas se plaindre. Maintenant, passons aux points noirs du logiciel (ils sont petits) : pour des raisons de mémoire, tous les monstres sont représentés de face et la pixelisation est moyenne. Mais cela n'a aucune sorte d'importance car la version que nous avons eue n'est pas complètement finie, il y aura sûrement quelques petites améliorations au niveau graphique. Actuellement prévue pour



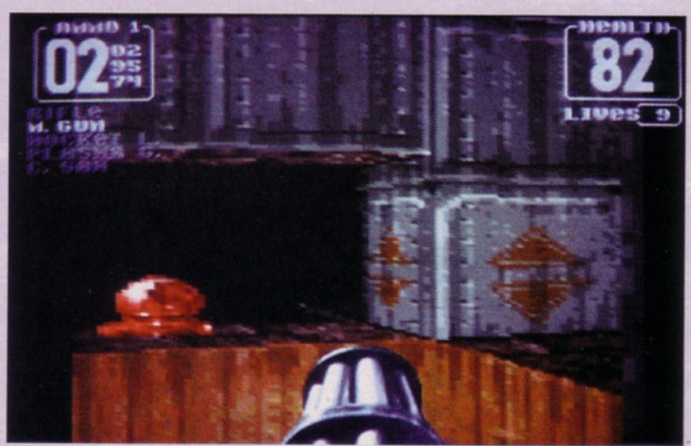
fait sur PA, non sur PB... (j'arriverai jamais à m'en rappeler) Enfin, peu importe, rappelez-vous que ça tourne sur un simple Amiga 1200 et que c'est vraiment jouable (si, si, je vous l'assure). Les programmeurs de FEARS ont même pensé aux super bons qui peuvent espérer finir tous les niveaux rapidement (Laissez-moi rire, il y en a 30) : ils ont inclu un éditeur de tableau complet, de cette manière, vous pourrez soumettre vos labyrinthes à vos petits camarades. Et si vous avez un poil dans la main ou aucune imagination créative, vous pourrez jouer à deux avec deux Amiga et un câble de liaison null-modem. Dans ce mode, vous ne pouvez pas parcourir les tableaux en-

juillet, il est possible qu'il sorte un peu en retard, améliorations obligent. FEARS est, sans aucun doute, un excellent jeu malgré quelques petits défauts qui sont dûs aux limites de la machine. De toutes manières, dès la première partie, on est tout de suite accroché par l'ambiance dégagé dans FEARS ; personnellement, j'adore ! Au fait, j'ai failli oublier, avec une carte accélératrice, c'est vraiment le pied... Même si c'est pas la version finale, je retourne de ce pas rejoindre Miniguny, on va lui faire la peau au savant ! Hein Miniguny ?

STEPHANE







Oxyd Magnum

dongle ware



Tiens, un nouveau jeu pour la rubrique DP, fais voir, c'est quoi ? Ah ! c'est pas du DP, c'est un jeu commercial qui est vendu avec une boite et tout et tout... Il y en a vraiment qui n'ont peur de rien et qui éditent vraiment n'importe quoi, un peu comme Dongle Ware, une société inconnue jusqu'à présent et qui, à mon avis, va le rester encore pour un bout de temps (en tout cas, ce n'est pas avec OXYD MAGNUM qu'ils vont arriver à la renommée de TEAM 17 !).

Le but du jeu est simple, même ma maman pourrait y jouer (j'en profite pour lui dire bonjour au passage !). Vous dirigez une petite bille à l'aide de la souris et devez trouver des combinaisons de pierres de même couleur pour accéder au niveau supérieur. Des tas de petits pièges viendront stopper votre progression, ainsi que des monstres (têtes de mort...). Des bonus pourront être récoltés lors de votre parcours, comme des parapluies (pour pouvoir traverser les trous sans tomber dedans), des barres de dynamite (pour détruire les murs ou pierres qui pourraient vous gêner), ou des marteaux (qui vous permettront, en vous propulsant fort dessus, de percer certains objets).

Certains effets sur la bille peuvent être amusants.

GOOD & BOF

Le manque de maniabilité et le jeu lui-même.

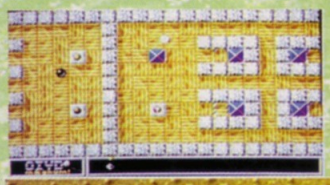
OXYD MAGNUM est en fait la suite de OXYD, et franchement, je n'avais jamais entendu parler de ce jeu (mais à la rédaction, certains prétendent qu'il était sorti sur Mac), et pour une suite, les développeurs ne se sont vraiment pas foulés. Les graphismes sont dépourvus d'originalité, la musique est quasi-inexistante (à part peut être la musique d'intro, mais vu la qualité de celle-ci, on aurait très bien pu s'en passer) et la programmation ressemble à un essai de jeu en Amos (et encore, je reste gentil !). Le contrôle de la bille à la souris est plus qu'hasardeux et c'est lors des passages les plus faciles que l'on perd facilement une vie (il n'y a rien de tel pour m'énerver et me mettre en rogne pour le reste de la journée...).

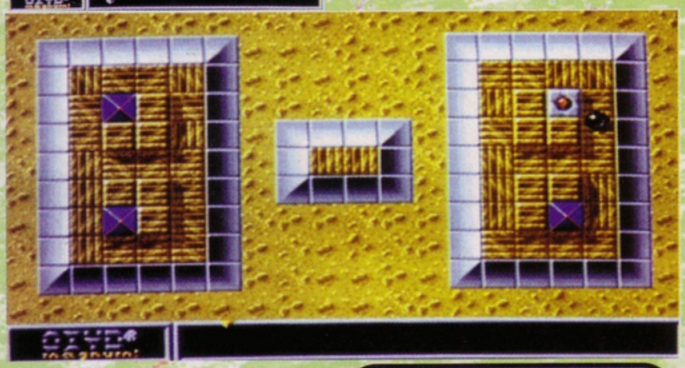
Bref, OXYD MAGNUM est un jeu sans grand intérêt, vraiment il n'y a rien de bien et l'on ne prend aucun plaisir à y jouer.

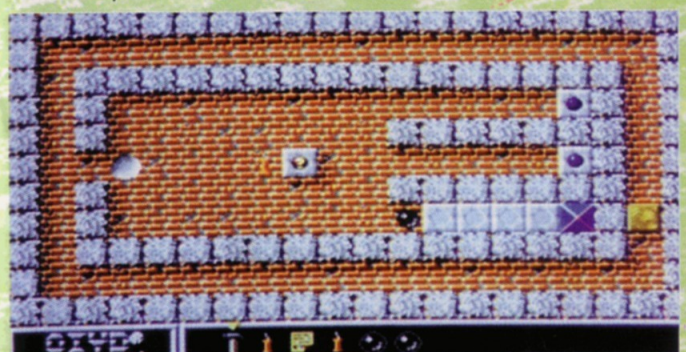
Franchement, j'ai déjà vu des jeux dans le même style dans le domaine public (MARBLESS par exemple) sur lesquels j'ai pris beaucoup plus de plaisir à jouer.

Un jeu à éviter de toute urgence (on se demande même comment le magazine COMPAD a fait pour l'élire "GAME OF THE YEAR"...).

Christian









AVIS

A mi-chemin entre le jeu de tableaux et le jeu de réflexion, ce soft est un savant mélange de Simon et de Tetris, sans oublier qu'il résulte de l'accouplement frénétique de Marbell Madness et de Ruffle'n Tumble (??????). Quoiqu'en pense ton prochain (et j'espère que vous serez nombreux à lire cet avis), malgré sa bâtardise, ce jeu vous plongera des nuits entières dans les méandres neuronales. Les fragiles du cerveau et les déglingués du ciboulot, préparez-vous à subir un traitement de choc avec ce hit en puissance de Dongleware. Vous m'en direz des nouvelles (j'attends toujours)?

GAB

REFLEXION	
1 Disk	1 Mo
NON-INSTALLABLE	
SOURIS	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Bon

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	50
ANIMATION	45
MUSIQUE	12
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	90
DUREE DE VIE	15

MANIABILITE	20
ORIGINALITE	80

AMIGA CONCEPT 23%

COMBINES

- Un truc tout con mais qui marche très bien : dans les passages où le mouvement de votre bille est inversé, il suffit de retourner votre souris, votre bille suivra exactement le mouvement de celle-ci.
- Des passages cachés peuvent vous empêcher de trouver la pierre manquante, pour les trouver plus facilement, il suffit de longer les bordures de l'écran, si un passage s'y trouve, votre bille l'empruntera obligatoirement.
- Si vous aimez ce genre de jeux, tournez-vous plutôt vers le domaine public !

DANS LE MEME GENRE

MARBLESS (DP)
MARBLE MADNESS

TEST AGA

Impressions

SIMULATION / AVENTURE			
4 Disks		AGA	
INSTALLABLE		4 Mo	
Souris		1 Joueur	
MAI		FRA	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Moyen	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	91
ANIMATION	60
MUSIQUE	75
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	80
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	90

REALISME	80
AMBIANCE	80

AMIGA CONCEPT 88%

COMBINES

- N'hésitez pas à acheter des cartes, ainsi vous pourrez étendre au maximum vos possibilités commerciales.
- N'oubliez pas de commander la construction de votre nouveau navire dès que vous en aurez la possibilité.
- Un peu de rhum de mauvaise qualité fera toujours plaisir à vos hommes, n'hésitez pas non plus à donner des rations plus importantes.
- Une guerre commerciale contre le Captain Igloo n'est pas de bonne augure ; il est imbattable dans le domaine du poisson pané.

DANS LE MEME GENRE
PIRATES

HIGH SEAS Trader

ALORS MOUSSAILLON !



Larguez les amarres, hissez la grand voile et prenez le large pour revivre l'époque grandiose de la navigation commerciale à travers les nouveaux mondes.

Mais avant de prendre la mer, laissez-moi vous conter les mésaventures qui vous ont obligés à prendre la mer comme simple marchand. Juin 1651, à bord de mon navire, j'écris une lettre à ma bien-aimée lui expliquant la raison pour laquelle je suis parti. Mon père était un grand Vicomte, bon, loyal, honnête et droit ; hélas, le comte qu'il servait mourut en laissant sa progéniture prendre sa place. Celui-ci n'avait qu'une idée en tête : s'enrichir le plus rapidement possible. Pour cela, une seule solution : prendre d'assaut les terres arabes et réduire à l'esclavage les paysans. Mon père refusa de se prêter à ce commerce ignoble et s'y opposa ; en récompense de ses mauvais services rendus, le comte dépouilla toute ma famille de mes biens (terres, fortune et titres)... Mon père mourut sans un sous. Le comte, être félon et innommable, fut condamné à mort pour ses actes vils. A présent, je dois recouvrir l'honneur perdu de ma famille et de mon nom, c'est pourquoi j'ai décidé de prendre la mer ; il me sera peut-être possible d'y faire fortune...

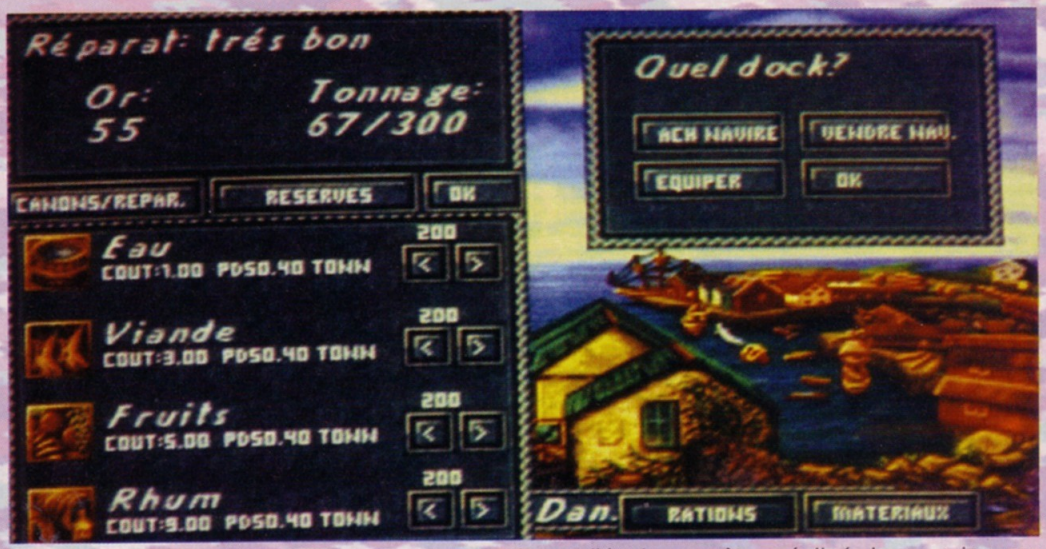
Non, rassurez-vous, vous ne commencez pas comme simple mousse, mais comme capitaine ; cela vous évitera de vous retrouver dans le tonneau (si vous ne savez pas ce que c'est, demandez à des marins, vous verrez). Dès le début du jeu, vous choisissez votre nationalité (française, portugaise, hollandaise...), votre nom ainsi que celui du navire à bord duquel vous allez vivre des aventures pleines de pirates, d'argent, de combats, de traîtrises... Bref, le climat idéal







pour regagner vos titres de noblesse. Pour gagner de l'argent, il y a deux possibilités (les autres ne sont pas très rentables) : soit vous attaquez le moindre navire à portée de longue vue, soit vous commencez entre les différents ports du monde (et il y en beaucoup). La première n'est pas très rentable, car au début du jeu vous n'avez pas beaucoup d'or et les dégâts occasionnés par les canons de vos adversaires feront quelques trous dans votre bourse peu fournie ; de plus, vous risquez de vous mettre toutes les nations à dos. La deuxième solution s'impose pour vous faire un peu d'argent de poche. Le commerce est omniprésent dans ce jeu (normal, vu le titre), et le prix des marchandises varie selon les ports (bien sûr) mais aussi en fonc-



tion des conditions climatiques et des incidents historiques ; rappelez-vous que nous sommes au XVIIème siècle, période fertile en changements politiques. Transformations politiques qui peuvent vous mettre en danger selon votre bannière ; choisissez bien votre camp, car les programmeurs ont mis l'accent sur le réalisme. Il ne faut pas oublier la présence de pirates et autre flibustiers qui sont tout aussi intéressés que vous, par le profit. Leur technique commerciale est tout à fait différente de la vôtre : On canarde, on aborde, on tue, on pille, on coule et on boit (ça, c'est la vraie vie !). Aussi, dans ces lieux sombres et malodorants que l'on désigne sous le nom de taverne, il vous est possible de recruter des soldats, des marins et des mousses (... dans le tonneau) pour vous défendre ; on y trouve aussi des propositions de transit venant de voyageurs. Il n'y a rien de tel que d'offrir un tournée de rhum à tout l'équipage pour qu'il retrouve le moral (très important), et prendre des nouvelles du Monde auprès du gérant local(" Alors Roger, quoi d'neuf à Port Royal ? "). Et pour pouvoir parcourir le Monde, il vous faut acheter une carte et louer les services d'un timonier, sinon je ne donne pas cher de votre avenir.

EVITEZ LES ERSZATS DE BARBE NOIRE

Ce jeu reprend le principe qui avait fait le succès de PIRATES : faire fortune sur les mers. Mais HIGH SEAS TRADER est beaucoup plus développé au niveau simulation commerciale et navigation. Lorsque vous définissez votre route, il faut savoir profiter des courants tout en évitant les pirates. Il vous est possible de commander la construction d'un navire plus approprié à vos besoins. Rien ne doit être négligé dans ce jeu car pour en arriver au bout, sans escarmouche, il faudra gérer au mieux le transit des marchandises, le matériel de réparation (voiles, bois), le rationnement de vos hommes, etc... La gestion globale n'est pas très difficile mais un mauvais rationnement peut entraîner une mutinerie de l'équipage. Les batailles sont aussi intéressantes, et si vous êtes feinéant, il est possible de laisser l'ordinateur s'en occuper. Votre capitaine est aussi personnalisé par des caractéristiques qui évoluent selon le déroulement de la partie (audace, honneur, loyauté, noblesse), et lorsqu'il sera assez riche, il pourra acquérir des propriétés et diverses oeuvres d'art. Il faudrait des pages et des pages pour vous décrire en entier ce jeu qui ravira les fans de PIRATES, ainsi que les fans de simulations. Alors, si vous vous sentez l'âme d'un cap'tain Choc ou Igloo, précipitez-vous sur ce jeu.

STEPHANE



AVIS

Retour en arrière, au bon vieux temps des voiliers de commerce, qui ont, jadis, bravé des mers déchaînées, à la recherche du port d'accueil où l'achat et la vente récompensaient leur dur labeur. A notre époque, les mêmes spéculateurs peuvent revivre l'aventure de leurs ancêtres mais devant leur écran d'ordinateur, car ce petit jeu est vraiment pas mal du tout. Les graphismes sont agréables et soignés mais c'est peut être la musique et les bruitages qui laissent un peu à désirer. HIGH SEAS TRADER est tout de même un soft à ne pas mettre entre toutes les mains : il faut vraiment aimer le style pour pouvoir s'amuser correctement. Moi même, je me suis légèrement emmerdé en y jouant, normal me direz vous puisque c'est carrément pas mon style de jeu. Je vous conseillerais donc d'y jeter un coup d'oeil, à l'occasion...

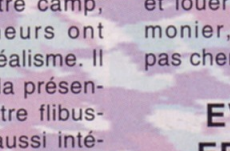
Fabinnou



AVIS

Rien de bien nouveau dans cet nième jeu de gestion de flotte marine. Tous les ingrédients que vous êtes en droit d'attendre sont présents, vous managerez toute votre équipe du plus petit mousse au plus gros des cuisiniers, vous affronterez des hordes de vils pirates, vous pourrez tourner rapidement à la piraterie (dommage pour vos plus nobles ambitions)... Enfin bref, vous pourrez faire tout ce qu'un marin de l'époque pouvait faire. Malheureusement, je ne sais pas si c'est la réalisation qui m'a repoussé (en particulier la musique très criarde et très vite prise de tête) mais on reste légèrement sur sa faim. On aurait aimé peut-être plus de nouveautés que ce soit dans le jeu lui-même ou dans la réalisation. Déjà vu, point de salut !!

FABIEN







TEST AGA & CD

SHADOW FIGHTER

Gremlin INTERACTIVE

BEAT'EM-UP			
4 Disks		2 Mo	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK -PAD		1-2 Joueurs	
JUIN		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	83
ANIMATION	90
MUSIQUE	89
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	90

ADAPTATION	60
AMBIANCE	89

AMIGA CONCEPT 88%

COMBINES

Que vous dire de plus, sinon que toutes les combines pour maximiser vos chances de gagner ont déjà été publiées, qu'un Guide-Jeu est paru il y a de ça deux mois, et qu'il vous est indispensable si vous voulez contrôler tous les coups spéciaux... Vous dire peut-être que je n'arrêtes pas de prendre des tôles contre Imré, que c'est le plus fort, le plus beau, le plus intelligent. En fait, comme j'ai oublié de rédiger cet encart combines, c'est lui qui est obligé de se le taper, alors il se rattrape...

DANS LE MEME GENRE
BODY BLOWS
ELFMANIA



La version AGA s'était faite attendre. Heureusement, elle nous tendait les bras, comme un enfant en mal d'amour. Comptez sur nous pour lui donner toute l'affection qu'elle mérite, mais tant de patience valait-il vraiment le coup ?

L'arlésienne débarquait enfin dans nos bureaux, dans sa version AGA quasi définitive. La version Amiga avait bénéficié de l'effet de surprise. Mais cette version, tout spécialement conçue pour les heureux possesseurs de A1200 and Co, était attendue au tournant. Nous allions être sans pitié, tel le plus cruel de ces combattants assoiffés de sang. Nous attendions un coup de maître, et nous avons reçu un coup... de pied au cul, qui nous a fait prendre conscience de la réalité. La version AGA n'est pas si terrible que ça.

La vérité n'est pas toujours bonne à dire, mais elle sort souvent de la bouche des petits garçons. Appartenant moi-même à cette catégorie (mon âge mental ne m'autorisant pas à postuler pour un degré de maturité plus élevé), je me sens profondément désolé pour tous les inconditionnels de beat em'up. Mais SHADOW FIGHTER à la sauce AGA ne réunit pas les suffrages indispensables pour être élu meilleur jeu de baston de l'année (...sur 1200). Certes, le style SHADOW FIGHTER est bel et bien présent, mais il manque ce petit quelque chose qui fait d'un jeu déjà grand, un jeu encore plus grand. Ce petit truc aurait pu être une intro bien ficelée, de nouveaux personnages, une fluidité de mouvements accrue (quoique

Toujours aussi jouable..

GOOD & BOF

Adaptation baclée. Joypad inadapté.



celle qui existe déjà est assez satisfaisante)... Enfin, vous voyez, le petit bidule qui fait que l'on ne regrette pas d'avoir payé ce jeu environ deux cent francs. Les possesseurs de la version précédente vont donc être déçus au moment de l'acquisition de cette dernière mouture. Le concept du combattant de l'ombre reste le même. Il n'y a que peu de choses qui diffèrent. Vos combattants ont par exemple changé de couleur (au niveau de leur garde-robe), les décors ont été révisés pour donner des impressions de dégradés assez fantastiques à certains paysages (Chine, Tibet...). Du point de vue technique, rien n'a été remodelé : les graphismes sont identiques aux précédents (si ce n'est dans les couleurs des paysages), les musiques sont un peu plus envoûtantes et certains backgrounds ont été rajoutés. Il faut par contre avouer qu'au niveau musical, la version CD32 bénéficie de sons en direct to disk et de grande qualité ; toutes les musiques, ainsi que les bruitages ont été affinés pour donner encore plus de puissance à cette ambiance caractéristique de SHADOW FIGHTER. Pour le reste, on ne change pas une équipe qui gagne. Mais alors, une question me brûle les lèvres : si la version Amiga avait été un échec, cette dernière aurait-elle subi des modifications plus importantes ? Qui sait, mais d'après moi, SHADOW FIGHTER a simplement été victime de son succès, les programmeurs préférant ne pas trop se casser pour nous pondre une version digne de porter l'appellation AGA. C'est bien dommage pour l'A1200 qui méritait bien ce chant du Cygne.

GAB



AVIS

On dit toujours qu' "on ne sait jamais ce que l'on aura à la place de ce que l'on a déjà", c'est pourquoi on peut souvent ce contenter de ce que l'on possède... Pour SHADOW FIGHTER tout Amiga, c'est un peu la même chose : on sait qu'on a entre les mains, l'un des plus grands jeux de baston sur Amiga et on ne peut que se réjouir dans l'attente d'une version AGA qui excellerait dans tous les domaines. Seulement voilà, à force de croire aux miracles, on est vite déçu par la réalité ; résultat des courses, la version 1200 n'est pas optimisée pour notre fabuleuse machine, tant au niveau des graphismes, que de l'animation qui, malgré tout, est déjà plus qu'acceptable.

IMRE





pinball illusions

TEST CD32

21st CENTURY ENTERTAINMENT



Après la version A1200, voilà que PINBALL ILLUSION nous revient, mais cette fois-ci sur CD 32 !!! Pas de panique, rien ne change, mis à part les musiques qui varient légèrement.

Flipperman, Flipperwoman, une envie irrésistible de jouer au flipper vous envahie, vous n'en pouvez plus ? Mettez vos pantoufles, allumez la TV, la CD32, et c'est parti. Plus besoin de vous déplacer jusqu'au bar du coin, les flippers sont là. Une intro sympathique, mais réalisée avec de petits moyens, et vous entrez de suite dans le vif du sujet en sélectionnant votre flipper. Pour les commandes, plutôt que d'utiliser le clavier, vous utiliserez les touches de votre manette ; à première vue, ça fait une drôle de sensation, mais pas de panique, on s'y habitue rapidement. Comme dans la version 1200, vous avez le choix entre 3 flippers (pour tous les goûts !!!) : Law'n Justice pour les justiciers en herbe, Babe Watch pour les dragueurs invétérés, et Extreme Sport pour les... (oh, devinez un peu !!!). Chaque tableau a sa particularité ; dans le premier, vous devrez emprisonner les méchants, au profit des gentils citoyens. Dans le second, épater un maximum les minettes, pour devenir leur Don Juan. Dans le troisième, se donner à fond, et accéder au sport EXTREME. Les musiques qui vous accompagneront tout au long de votre parcours sont sympathiques, les graphismes sont impeccables, l'ambiance générale est donc très satisfaisante. Deux points noirs tout de même pour PINBALL ILLUSION CD32 : le temps de chargement est long, et la notice est sur le CD même (pas de support papier). Rassurez-vous, ces deux points n'entravent en rien la qualité du jeu.

ISABELLE

Ambiance café retrouvée, les musiques, la maniabilité.

GOOD & BOF

3 flippers sur 1 CD, est-il exploité à fond ? Pas de doc, tout sur le CD.



AVIS

Je m'étais déjà éclaté comme un ouf sur la version 1200 de PINBALL ILLUSIONS et j'attendais avec impatience la version CD-32 qui est, à mon avis, la meilleure simulation de flipper sur Amiga. La version AGA était tellement réussie que je pensais qu'aucune amélioration n'était possible, et bien-sûr je me trompais car l'équipe de 21 CENTURY ENTERTAINMENT nous a concocté de toutes nouvelles musiques qui cartonnent du tonnerre... JUST PLAY IT !

Christian





FLIPPER			
1 CD		CD32	
NON-INSTALLABLE			
JOYPAD		1-4 Joueurs	
JUIN			FRA
SAUVEGARDE			OUI
CHARGEMENT			Lent
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

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

AMIGA CONCEPT 89%

Un Amiga,
Un Amiga Concept,
La Pin Up et un verre de Coca...
Que demander de plus ?





HOT NEWS

UTILITAIRES

5047	**CrossMac +++**	Permet de lire et écrire des disquettes Macintosh sur Amiga
5048	**Gfx A1200 --+**	Compilation de plusieurs utilitaires graphiques spécifiques A1200
5049	**Aliens Util. +++**	Permet de lire et écrire des disquettes Macintosh sur Amiga
5050	**Apple II Emulator +++**	Un émulateur Apple II. Version démo shareware
5051	**Image Studio 1.21 +++**	Puissant logiciel de traitement d'image (nouvelle version)
5052	**TERDS 2.3 +++**	Totally Excellent Random Dot Stereogram (création de stéréogrammes)
5053	**Gators Graphics Tutorial +++**	Compilation de trucs et astuces pour Dpaint
5054	**Minimorph +++**	Superbe package dédié au morphisme, avec un bel exemple
5055	**Virtual Mem Manager +++**	Mémoire virtuelle sur HD. 68030/40 MMU requis
5056	**Lockout 2.1-c +++**	Protégez vos disquettes par un mot de passe
5057	**Magic User Interface 2.2 -++**	Construction interface utilisateur Workbench
5058	**Scion 3.13 -++**	Très bon et très complet logiciel de généalogie. Doc en français.
5059	**Animation Players +++**	Permet de jouer sur Amiga les anims PC GL et DL
5060	**AdPro Extras +++**	Ensemble de nouveaux modules Load et Save pour Adpro
5061	**Security 3.71 +++**	Logiciel de sécurité pour interdire l'accès de votre disque dur
5062	**Cassini Astronomy +++**	Très beau logiciel vous permettant d'explorer les étoiles
5063	**Icon ToolBox +++**	Logiciel permettant la création facile et la maintenance d'icônes
5064	**EPU Stacker 1.70 +++**	Doublez la capacité de votre HD. Nouvelle version
5065	**Metaform Tutorial +++**	Tutoriel vous initiant à l'utilisation de LightWave
5066	**Protitler +++**	Excellent logiciel de titrage vidéo en shareware et en anglais
5067	**Disk Mon Tools V.3.0 +++**	Outil complet, moniteur et optimiseur de disques
5068	**TUDE A1200 --+**	The Ultimate Degrader and Enhencer disk pour Amiga 1200
5069	**Term 4.2 +++**	Package complet d'utilitaires puissants et récents pour modems (3 disks)
5072	**Main Actor V-1.55 +++**	Le dernier logiciel de conversion d'animation multiformats
5073	**Virus Workshop 4.6 +++**	Importante compilation des tout derniers antivirus
5074	**DMS 2.03 +++**	Compactez une disquette sous forme d'un seul fichier (nouvelle version)
5075	**Access PC +++**	Utilitaire permettant l'accès aux disques PC et CD-Rom PC
5076	**VideoTracker 2 -++**	Créez vos clips vidéo (son, images, anim...). Version démo
5077	**VideoTracker 2 AGA -++**	La même chose mais en bien plus de couleurs
5078	**HD Game Installer +++**	Vous permet d'installer de nombreux jeux sur disque dur
5079	**Imagine Tips & Tricks +++**	Trucs & astuces en anglais pour Imagine
5080	**SuperViewer 2.4 +++**	Créez facilement des slide-shows agrémentés de musique
5081	**Disk Stix +++**	Un très beau logiciel de création d'étiquettes
5082	**ASI Disk Helper 4 +++**	Compilation d'utilitaires : DiskMaster 3.99, DB-2.0... etc
5083	**PowerData Pro +++**	Cruncher XPK totalement transparent en utilisation
5084	**Proboard 2.2 +++**	Création de circuits éléctroniques (nouvelle version)
5085/6	**Graphic Converters --+**	AGA-to-IFF, IFF-to-GIF, Photo-CD-to-IFF, etc... 2 disks
5087/8	**Geographical Atlas -++**	Zoomez sur le globe en 3D. 2 disks, à décompacter (lha)
5089	**Directory Opus Magic Companion +++**	Nouvelles fonctions pour Dopus
5090/1	**Turbo Modula 2 1.40 +++**	Compilateur de qualité commercial (2 disks)
5092	**MSX emulator 1.2 +++**	Trois émulateurs du MSX-1 64Ko au MSX-2. Shareware
5093	**NetBSD-FAQ +++**	Système Unix pour Amiga. Machine puissante + MMU requis

MEGADEMOS

5173/4	**Bomb Motion --+**	De superbes effets à la Doom, 3D vectors... En deux disquettes
5175	**Wit Premium AGA --+**	Brillante mégadémo mettant en valeur les capacités du 1200
5176	**Andromeda Nexus 7 AGA --+**	Une nouvelle mégadémo AGA. Un must !!!
5177/8	**Do You Believe It AGA --+**	Encore une super mégadémo A1200 (2 disks)
5179	**Roots AGA --+**	Le meilleur du groupe Sanity sur Amiga 1200 !!!
5180/1	**Soul Kitchen AGA --+**	Mégàdémo spéciale A1200 produite par Silents (2 disks)
5182	**Dotsy --+**	Une superbe production made in France signée Apex, plein d'humour !
5183/4	**Prey AGA --+**	Encore une mégadémo pour A1200 par le groupe Polka Bros (2 disks)
5184	**In a World of Ascii --+**	Très différent de tout ce que vous avez l'habitude de voir
5186	**Ninja --+**	Un mix de mégadémo et d'animation par le groupe Melon Dezign
5187	**Jammin' AGA --+**	Une magnifique mégadémo où tout est parfait, anim, sons, gfx
5188	**Demo or Die --+**	Production originale, d'excellents effets et une bonne scène de morphing
5189	**Tension AGA --+**	Une autre très belle Mégadémo AGA produite par le groupe Apex
5267	**Gladiators of Dagania +++**	Jeu de Dongeon et Dragon en 3D

JEUX

5268	**Fleet +++**	Jeu de stratégie dans l'espace
5269	**Gunfighter +++**	Shoot'em-up étrange, où un cowboy descend tout ce qui bouge
5270	**Outpost +++**	Shareware. Pilotez un vaisseau spacial au travers de la galaxie
5271	**Dynamite Warrior 2 -++**	Nouvelle version de cet excellent clône de Dynablaster
5272	**Super MegaFruits +++**	Brillante réalisation pour cette simulation de machine à sous
5273	**Fears +++**	Doom sur Amiga ! L'écran est réduit mais la réalisation excellente
5274	**Rocketz 2 +++**	Bataille de vaisseaux spatiaux... Réalisation super pro pour ce shareware
5275	**Alien Space -++**	Très bon clône du jeu Dongeon Master
5276	**The Gimp -++**	Pour les plus patients, un jeu de patience où vous devez pousser des blocs
5277	**Mister Shark Goes Racing +++**	Simulation de course de voiture (2Mo Chip)
5278	**Xenex +++**	Un remake très réussi d'Astéroïds, réalisation superbe, excellente jouabilité
5279	**Obstickle -++**	Jeu de plateforme où vous êtes une balle devant collecter des bonus. Un must
5280/6	**Tomcat +++**	Superbe simulateur de vol. Nécessite 2 Mo et disque dur, en sept disquettes
5287	**Zaxxon +++**	De la console Colecovision à l'Amiga, cet arcade n'a pas pris une ride
5288	**PucMan Worlds +++**	Nouvelle variation autour du thème de la Pacmania...
5289	**PacMan 3D +++**	Les gloutonneurs de pastilles vont pouvoir s'éclater en 3D (shareware)
5290	**Flaming Engine +++**	Course de voiture vue du dessus. Bonne réalisation
5291	**Deluxe Galaga 2.4 +++**	Nouvelle version de cette classique reprise de Galaxian
5292/4	**In the Dead of the Night +++**	Version démo. Aventure/suspens génial. 3 disks
5295/9	**Klondike AGA 3 --+**	Dernière version de ce jeu de cartes. (4 disks). HD + 4 Mo requis
5300	**Megaball AGA 3.0 --+**	Casse-brique d'une qualité extraordinaire, en 256 couleurs
5301	**Combat 2000 +++**	Une nouvelle version de ce jeu totalement réécrite. Très bon
5302	**Emerald Mine V-6 -++**	Egalement une nouvelle version, avec des niveaux AGA
5303	**Crystal Hammer '93 +++**	Clône d'Arkanoïd. Le plus beau casse brique de l'Amiga
5304	**Boomfield -++**	Jeu de démineur classique avec de nouvelles options. Réalisation top !!!
5305	**Incinerator 3D -++**	Très belle adaptation du classique Missile Command
5306/7	**Chaneques +++**	Superbe clône de Lemmings à Mexico... En deux disquettes
5308	**Total Excess -++**	Un shoot'em-up horizontal renversant de rapidité. Un Must !!!
5309	**Thrust AGA --+**	Une reprise de Thrust sur machines AGA, des caractéristiques étonnantes
5310	**Bacman AGA --+**	PacMan en 256 couleurs. Superbe, mais nécessite 3 Mo
5311	**Poom 2.0 AGA --+**	Très fortement inspiré de Doom sur PC, nécessite un disque dur
5312	**Sensible Massacre 2 -++**	La suite du jeu de "massacre-foot" du disk ASI 207
5313	**Wired Chaos +++**	Version High-Tec du célèbre jeu Tron, jusqu'à 5 joueurs simultenément
5314	**Pengo 2 +++**	Une autre adaptation très célèbre, Pengo venu tout droit de l'Antartic...



70 super disquettes de charme à découvrir sur notre nouveau catalogue... Demandez le vite !

CONCOURS GRATUIT GAGNEZ 100

Pour participer, retournez le bon ci-dessous complété avec vos coordonnées postales et téléphoniques. Le tirage au sort du bon gagnant sera effectué le 30 juin 1995. Concours sans obligation d'achat.

Logiciels du Domaine Public de votre choix... Parmi les 5000 de notre collection.

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



ompatibilité

ıe + signifie compa- t le signe - signifie mpatible.

Il y a ur 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 1.0). Soit le tableau des ilités 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 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)

CB n° . . . . / . . . . / . . . . / . . . . Exp . . / . .

Nom du porteur :

Signature Obligatoire :

Votre choix de disquettes

TEST AMIGA

KRISALIS SOFTWARE LTD.

MANAGEMENT DE FOOT			
2 Disks		1 Mo	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1-4 Joueurs	
JUIN			ANG
SAUVEGARDE			OUI
CHARGEMENT			Bon
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	70
ANIMATION	75
MUSIQUE	81
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	87
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	85

REALISME	87
MANIABILITE	81

AMIGA CONCEPT 84%

COMBINES

- Augmentez le "contrôle de balle" de tous vos joueurs et allez droit au but sans passer le ballon à qui que ce soit.
- Utilisez la tactique 4-4-2 en début de match, ensuite, suivant son évolution, passez en tactique diamond ou en tactique defence.
- L'équipe la plus forte est sans doute Manchester United.
- Lors de vos transferts et de vos achats de joueurs, offrez toujours plus que le prix qui vous est proposé.
- F1 vous permettra de changer de tactique à n'importe quel moment.

DANS LE MEME GENRE
PREMIER MANAGER
SWOS

MANCHESTER UNITED the DOUBLE



Voilà bien longtemps que n'était passé, entre mes mains ravageuses, un jeu de foot d'appellation contrôlée. Krisalis a comblé mon manque et n'a fait que renforcer ma dépendance vis à vis de cette drogue. Mon esprit d'équité m'oblige à faire tourner. Mais attention à MUTD car c'est vraiment de la bonne !

L'ambiance des grandes soirées de foot à la SWOS (et non pas SOWS comme certains ont pu l'écrire !) va enfin renaître de ses cendres. Interdiction d'y couper, vous serez contraint de les supporter. Mais ne vous inquiétez pas, vous y prendrez vite goût : une pizza, un bon litre de bière, un Amiga (500 ou autres) et MANCHESTER UNITED THE DOUBLE (MUTD). Tels seront les ingrédients pour vous faire oublier les affres de la vie quotidienne : chienne de vie ! Certes, les fé-

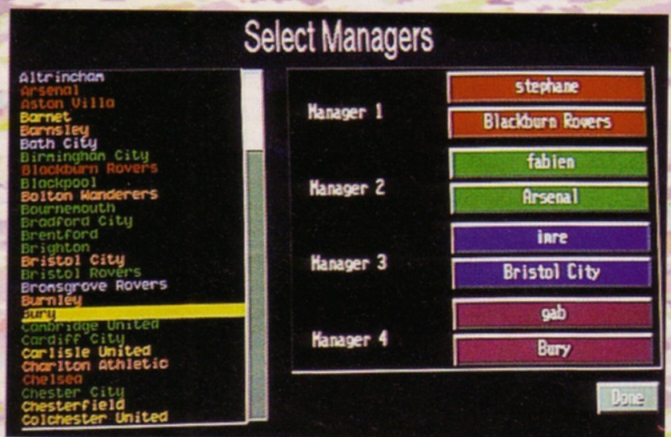


rus du ballon rond se réjouiront à l'annonce de l'arrivée du dernier soft de Krisalis chez leur revendeur préféré, les autres, quant à eux (les plus sceptiques en matière de jeu de bourins), n'auront que les yeux pour pleurer leur désarroi.

MU, NOUVELLE MOUTURE

Ce MANCHESTER UNITED n'a rien à voir avec son prédécesseur : nouveau concept pour un nouveau jeu. Tout semble avoir été mis en oeuvre pour améliorer au possible la précédente version. L'objectif principal d'un quelconque jeu de foot restant toujours celui de marquer un but, MUTD ne faillit pas à la règle. Cependant, de nombreux paramètres ont été rajoutés, faisant passer ce jeu de médiocre à tout à fait acceptable. Vous vous retrouvez donc dans la peau d'Alex Fergusson (entraîneur réputé des "red devils") et vous devez conduire votre équipe à ce fameux doublé que seulement quatre équipes britanniques sont parvenues à réaliser. Pour se faire, vous disposez d'un staff à la hauteur de vos ambitions (pas plus d'1 m 85 en ce qui me concerne) et qui vous aidera à conquérir la Cup et le titre de champion de la "Premier League" dans la même année. Sachez que votre tâche ne sera pas aisée et que la tactique aura un rôle prépondérant dans vos résultats. Ne paniquez donc pas





AVIS



Voilà un jeu qui a bien changé depuis sa dernière parution : terrain de jeu en vue isométrique "pseudo-3D", personnages retravaillés, option management complète... Bref, la sève même du jeu a été sucée, lavée, recolorée puis réinjectée pour nous donner une simulation de qualité convenable. Les adeptes de SENSIBLE apprécieront sans doute car cette version de MUTD ressemble davantage à ce dernier. Remarquons aussi que vous pourrez créer vos propres championnats avec des équipes que vous aurez, au préalable, totalement construites, ça c'est bien pensé ! Voilà donc de quoi repartir dans les luttes acharnées entre copains, écharpe du PSG au cou, canette de bière à portée de la main et les incontournables chaussettes puantes et gluantes.

IMRE

même si vos débuts sont quelque peu laborieux : patience et persévérance sont les deux mamelles de la réussite. On vous offre donc la possibilité de jouer dans la cour des grands et d'exprimer toutes vos qualités de manieur de joystick. Vous évoluerez avec l'équipe de votre choix (uniquement des équipes britanniques), avec l'option d'éditer vous-même votre propre équipe. Chacun de vos joueurs possède des caractéristiques qui lui sont propres (puissance, résistance, tâcles, tir...). Grâce au DataDisk, vous pouvez modifier ces caractéristiques à votre gré (les augmenter ou les diminuer). Vous pouvez également concevoir votre propre championnat avec un maximum de 24 équipes ainsi que les différents tours de Cup ou de Coca-Cola Cup. C'est avec une certaine liberté que vous évoluerez dans MUTD, liberté accrue par la fluidité du jeu.

MUTD, GRAND SPECTACLE

Quel bonheur de voir évoluer sans bug et à une vitesse remarquable ces 22 acteurs qui enchanteront vos parties acharnées avec plusieurs copains (apparemment, quatre au maximum). vous pouvez soit vous entraîner en mode Single Match, soit aborder directement une saison à la tête d'une des nombreuses équipes (plus de 3000 joueurs disponibles sur le DataDisk). Vous déterminerez ainsi la politique de votre club grâce à la gestion des transferts (achetez ou vendez un joueur), grâce aux différentes tactiques : plus de dix tactiques différentes avec la possibilité de créer la vôtre, utilisable pour un seul match (pas de possibilité de sauvegarde de tactiques). Votre équipe, quelqu'elle soit, s'en donnera à coeur joie sur le terrain en 3D isométrique. Cette vue, rarement utilisée dans ce genre de jeux, permet de jouir au mieux des angles de vue de votre terrain. La rapidité avec laquelle vos joueurs évolueront, vous fera sans doute penser que le contrôle anti-dopage n'existe pas de l'autre côté du Channel. Détrompez-vous, elle n'est la conséquence que du bon vouloir des programmeurs qui ont enfin réalisé qu'un jeu de foot ne se jouait pas à deux à l'heure. Merci Krisalis !

GOOD & BOF

Des options complètes de management.

Les graphismes ne sont pas à la hauteur.

L'HEURE DE LA CONCLU

Tirons les conclusions de cette réhabilitation auprès du grand public d'un jeu de foot qui, dans sa première version, a pu attirer les foudres de toute la caste amigaphile. Des options ont été rajoutées, l'angle de vue a été modifié, la rapidité des joueurs a été améliorée. En bref, ce MU ne ressemble en rien à son prédécesseur. Fort heureusement, car cela aurait plongé encore plus profondément l'Amiga dans les abîmes du paysage informatique mondial. Et sincèrement, il n'avait pas besoin de ça !

GAB



AVIS

J'avais déjà eu l'occasion de tester MANCHESTER UNITED il y a quelques mois. MANCHESTER UNITED THE DOUBLE est un peu le même que son prédecesseur, avec quelques petits changements qui n'apportent pas plus d'intérêt au jeu. Le plus classique des jeux avec en plus la possibilité de vendre et d'acheter des joueurs. Une liste impressionnante d'équipes est proposée mais on reste cependant toujours tenté de choisir celle qui a donné son nom à ce soft, c'est à dire MANCHESTER UNITED. En plus, c'est l'équipe de Canto, alors... L'animation du jeu est beaucoup trop rapide, exactement comme dans la première version, ce qui rend le contrôle des joueurs délicat lors de l'apprentissage. Vous parviendrez tout de même à planter un ou deux buts par match, ce qui par rapport à d'autres simulations de foot est peu, mais plus réaliste. MUTD est un jeu moyen, à l'occasion, essayez-le.

FABINNOU









TEST AMIGA

FATMAN

PLATE FORME			
4 Disks		1 Mo	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1 Joueur	
MAI		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	68
ANIMATION	80
MUSIQUE	65
BRUITAGE	76
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	60
DUREE DE VIE	70

HUMOUR	64
MANIABILITE	80

AMIGA CONCEPT 70%

COMBINES

- Prenez tout votre temps, il n'y a pas de compte à rebours.
- Faites-vous un coktail à base de salsifis, d'oignons, d'haricots et de choucroute afin de roter en société (avec des amis, en famille, dans une soirée mondaine).
- Rien ne sert de grossir, il faut manger à point.
- Pour atteindre le poids de FATMAN, il vous faudra manger 6 fois par jour au Mc Do, 3 Kg de crème de marrons, 10 Kg de beurre sur chaque tartine.

DANS LE MEME GENRE
NAUGHTY ONES
BLUES BROTHERS



Attention, le voilà... Il est parmi nous. Mais qui ça ? FATMAN, l'homme le plus gras du monde débarque pour sauver sa femme, et il est pas content.

Oui, je sais, certains connaissent ce jeu depuis un petit bout de temps ; ce test est justifié par sa sortie récente en France. Suivez le guide... Pour commencer, laissez-moi vous conter les mésaventures de Roy Fat (allias FATMAN) paisible citoyen, qui s'illustre dans sa ville par son physique imposant, non dissimulable derrière une benne à ordures géante. Propriétaire d'un restaurant, Roy est aussi inventeur de génie à ses temps perdus. Un jour, il réussit à mettre au point une machine qui duplique la nourriture ; tout heureux, il commence à inonder le marché alimentaire de ses produits. Mais Thincade, une société concurrente, dirigée par le machiavélique Ted Thinsin, enlève la femme de Roy pour l'obliger à abandonner son invention ; mais celui-ci, au lieu de se morfondre et de pleurer toutes les larmes de son corps, se transforme en FATMAN pour délivrer sa dulcinée (là, je vous ai fait un résumé, sinon c'est un peu plus long et sans intérêt).

PRENDS GARDE A TOI, HAMBURGER !

Comme vous l'avez sûrement deviné, il s'agit d'un jeu de plates-formes classique, dans lequel FATMAN devra traverser 15 tableaux, divisés chacun en 7 mondes différents. Son but est relativement simple : manger un maximum de hamburgers pour parvenir au boss de fin de niveau. Ce qui paraît contradictoire c'est que FATMAN (bouboule) se déplace rapidement par rapport à la masse qu'il représente, un peu comme Gab au tennis (comprenez que l'animation est fluide et rapide). Mais ce jeu a réussit à gagner ses lettres de noblesse grâce à son humour : au détour d'un chemin, bouboule (FATMAN)



passe à coté d'une statue (ressemblant au penseur de Rodin) assise sur un hambuger géant sous lequel est marqué " To eat or not to eat" (Oh la la ! C'est trop drôle, c'est fou).

TOUT EN FINESSE

Mais ce n'est pas tout, FATMAN dispose d'armes pour mieux se défendre : des champignons explosifs, des carottes, ses fesses et, et son rot. Ainsi, vous aurez l'occasion d'entendre un son guttural venant du tréfond de sa gorge. Certains d'entre vous s'esclafferont en entendant ce son délicat ("le monsieur dans la télé, il a roté ? Ah, ah !"), les autres, dont je fais partie, souriront légèrement avant de prendre la fuite. L'aspect graphique de FATMAN est un peu dépassé, et l'humour gras présent dans ce jeu est le seul élément qui apporte un petit peu d'intérêt, qui sera plus grand pour les amateurs. Il n'en reste pas moins un bon jeu, vu son prix de vente actuel (bon rapport qualité/prix). Alors, plutôt que de pirater, achetez-vous ce genre de jeux pas chers !

STEPHANE



AVIS

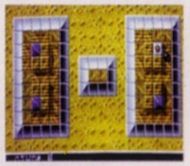
Fatman ou le héros le plus grunge du moment !! Ce mec là c'est le champion toutes catégories du lancer de rot à refoulance portative ! Malgré son physique disgracieux, qu'il cache tant bien que mal (Dame-Nature se montre parfois très cruelle) et son look on ne peut plus anti-héros (imaginez Superman avec des poignées d'amour et un bide obtenu grâce à un nombre impressionnant de canettes de bière), Fatman réussit des prouesses que bon nombre d'entre nous imaginaient impossibles. Pourtant, homme comme tous les autres, il s'est décidé à affronter tous les ennemis pourris de l'univers qui voulaient l'empêcher d'inonder le monde entier avec des hamburgers dupliqués. Pourris de capitalistes, va !! Moi, un mec comme ça je le respecte, surtout qu'il fait ça aussi pour récupérer bobonne, alors surtout ne me demandez pas de le critiquer. FATMAAANNNN !!!!!!

FABIEN





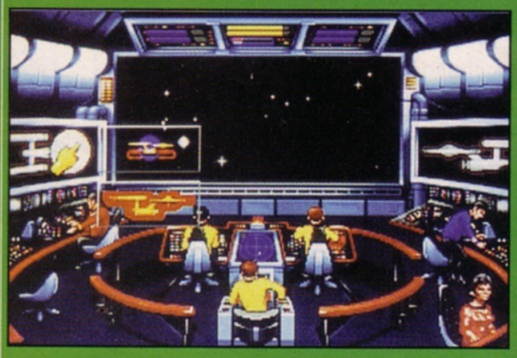
COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	 VIROCOP	 FEARS	 OXYD MAGNUM	 HIGH SEAS TRADER	 SHADOW CD-AGA	 PINBALL CD 32	 MANCHESTER THE DOUBLE	 FATMAN
 IMRE	7 Mignon tout plein	8 COCORICCO !	4 La prise de tête !	5 "Elle aimait l'amour en mer ..."	5 AGAGA ! Quel gachis	9 Irresistible	5 La surprise du chef	5 Ca donne envie de rôter
 FABIEN	7 Un bon passe temps	8 Un jeu qui va foutre les boules aux PCistes	4 Uniquement pour ceux qui n'aiment pas les bon jeux	5 Pas vraiment accrocheur	5 Déception pour l'adaptation	9 Oubliez les autres !	5 Y-a overdose de foot	5 Le premier jeu underground
 GAB	6 Pas de quoi fouetter un cop	6 Pas trop pour moi	7 Un mélange de chance et de réflexion	5 En bateau ! Je suis malade.	TESTEUR	9 Toujours aussi dément	TESTEUR	5 Sans commentaire !
 STEPHANE	7 Bidibidi moi robot ami Buck Rogers	TESTEUR	4 Passez votre chemin	TESTEUR	5 Pas beaucoup de modifs dommage	9 Impéccable	5 J'aime pas le foot	TESTEUR
 ISABELLE	6 Je suis Nono le petit robot	8 A vous glacer le sang	4 Pfffff !	5 Il était un petit navire	5 Marre des combats	TESTEUSE	5 Marre du foot	4 Demi tour sans passer par la case départ
 CHRISTIAN	TESTEUR	9 Que le massacre commence ...	TESTEUR	5 Vous savez moi I 'aventure	5 AGA ou pas moi j'adore	8 GENIAL	5 Pouahhh ! du foot !!!	5 Ca tombe bien j'ai faim...
	MOY = 6,6	MOY = 7.8	MOY = 4.6	MOY = 5	MOY = 6,4	MOY = 8,6	MOY = 4,8	MOY = 4,8

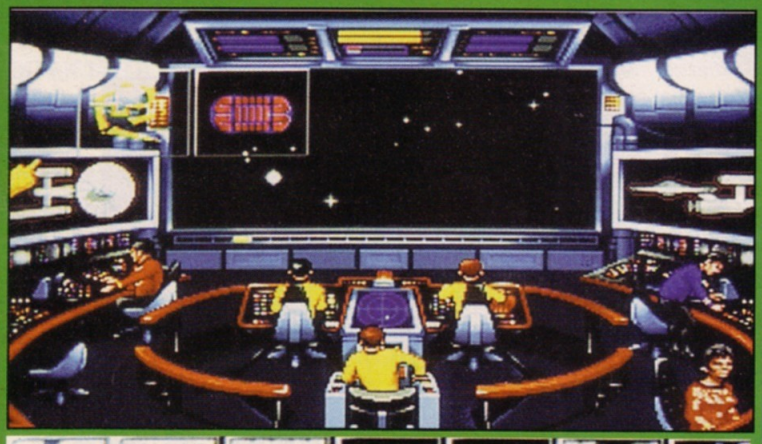
GUIDE JEU :

Allez, c'est parti ! Ce mois-ci, nous vous avons concocté un guide-jeu qui répond à l'actualité cinématographique. Je vous rassure tout de suite ce ne sera pas SUPER STREET FIGHTER 2 mais bien STAR TREK 25 TH Anniversary. Certes, ce jeu n'est pas une nouveauté, mais il méritait bien les deux pages qui vont suivre. Alors, comme d'hab', HAVE A GOOD PLAY !

SULU



SULU est le timonier de l'Enterprise. Vous serez obligé de passer par lui pour vous diriger dans le système de la Fédération. Il contrôle la mise en orbite de votre vaisseau et met en place le bouclier de protection. La mise en orbite ne peut se faire qu'à proximité des planètes sur lesquelles Starfleet vous envoie afin de pacifier les mondes aliens. La touche O au clavier vous permet de mettre directement sur orbite votre vaisseau. Votre bouclier est perceptible sur les deux côtés latéraux de votre poste de commande. L'écran de droite vous montre les six boucliers qui ne peuvent être endommagés qu'un par un. Le degré de destruction de ces boucliers est indiqué par une couleur jaune qui, au fur et à mesure, pâlit jusqu'à disparaître complètement. L'écran de gauche vous montre l'état des boucliers supérieurs et inférieurs. La touche S vous permet de mettre en place votre bouclier. Il existe d'autres raccourcis clavier comme la touche Q qui met en marche votre analyseur de cibles ou bien la touche /: qui contrôlera les magnifications de votre appareil (pouvant varier de 2 à 5).



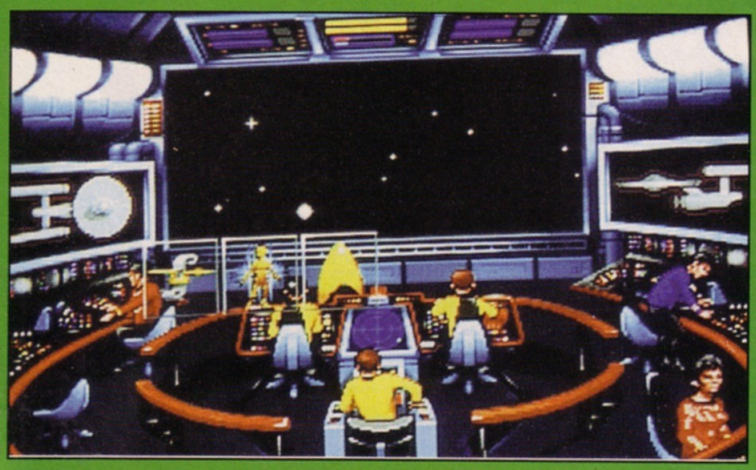


Boucliers | Phaseurs | Torpilles | Capteurs | Passerelle | Coque | Moteurs

SCOTT

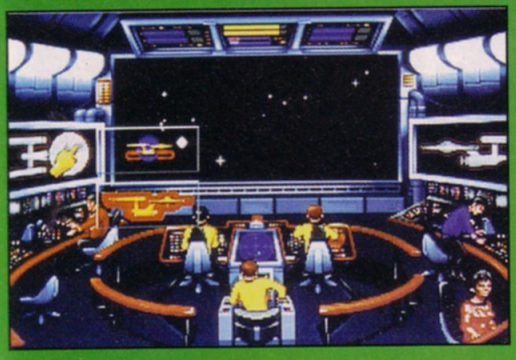
Scott s'intéresse à tout ce qui touche l'ingénierie. Il est le Mac Gyver de l'Enterprise. Si vous avez un quelconque soucis au niveau de votre vaisseau, faîtes appel à ses services, il vous tirera toujours d'affaire. C'est un des éléments phares de l'équipage et n'accompagne quasiment jamais le Capitaine Kirk dans ses explorations terrestres. Il est donc seul maître à bord lorsque le Capitaine s'offre des moments d'évasion. Il peut tout vous réparer dans des délais plus ou moins longs. Plus vous avancez dans le jeu, plus l'efficacité de Scott est grandie (cela est dû à l'accumulation de vos points "moraux" qui améliorent les capacités de l'équipage de l'Enterprise). Il s'occupe de toutes les parties sensibles de votre vaisseau : les armes, la coque, la passerelle, les boucliers et les capteurs. Autant vous dire que sans son aide l'ennemi vous aura vite terrassé. Le raccourci clavier pour accéder à toutes ces commandes est la touche D. Pendant vos combats, demandez à Scotty de réparer les éléments défectueux que vous verrez apparaître en rouge sur l'écran droit de votre poste de pilotage. Ceci est très important car des éléments endommagés ne vous permettront pas de remporter la victoire face à des ennemis plutôt coriaces. Scotty peut également vous procurer la "puissance d'urgence" permettant de palier à un disfonctionnement des moteurs. Cette dernière opération n'est pas accessible à chaque combat. Utilisez-la en cas d'extrême urgence.

KIRK



Kirk est le Capitaine du Starship Enterprise. Vous endosserez cette casquette lors de vos différentes missions. Vous vous retrouvez donc à la tête de l'équipage de votre vaisseau et comme tout bon capitaine vous devez les conduire à bon port. Vous entrez dans votre dernière année de capitanat mais la Confédération ne souhaite pas vous voir partir. En cette dernière année, elle vous donnera une vingtaine de missions afin de coloniser le plus pacifiquement possible la constellation des Planètes Unies. En accédant à votre journal de bord, vous y verrez retracées les différentes missions que vous avez su résoudre. C'est également vous qui déciderez du moment où vous effectuerez la téléportation. Celle-ci n'est possible que lorsque votre vaisseau est en orbite autour de votre planète de destination et que les boucliers de l'Enterprise ont été auparavant désactivés. Il existe une touche, la touche K en l'occurrence, qui vous permettra d'accéder plus facilement aux différentes options que vous propose le Capitaine. A partir du Capitaine, vous pouvez également accéder aux différents symboles régissant le jeu (musiques, effets spéciaux, sauvegardes...). Il existe également d'autres touches pratiques permettant d'obtenir de nouvelles options : V, vous permet d'avoir une vue plein écran de votre écran de contrôle. Ceci est remarquable lors de vos combats spatiaux. N, vous permet de visualiser la carte de la constellation. Enfin, la tabulation vous permet de passer de l'écran de contrôle à la salle des commandes et d'activer ainsi chacun des membres de votre équipage.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY



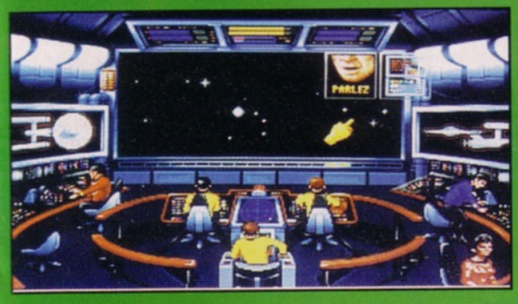
CHEKOV

Chekov est l'officier chargé de la navigation auprès de l'Enterprise. Il contrôle la carte du ciel qui vous permet de vous déplacer en hyper-espace. Il existe 20 planètes sur lesquelles vous êtes susceptible d'être envoyé. Leur nom n'apparait pas sur la carte de Chekov, il faut donc se référer à la carte du ciel se trouvant dans la doc. Il charge également les armes de votre vaisseau. Vous disposez de deux types d'armes. Les phaseurs, qui sont des dérivés de rayons laser ; ces derniers nécessitent une masse d'énergie conséquente, leur vitesse d'impact est très rapide. Des témoins lumineux, situés au dessus à droite de votre écran de contrôle, vous permettent de voir lorsque vos phaseurs sont à leur puissance maximale. Ils peuvent être endommagés par les tirs ennemis, dans ce cas, une lumière rouge clignotera. Faîtes alors appel à Scotty pour les réparer. Vous disposez également de torpilles à photon. Leur vitesse d'impact est plus lente, mais elles consomment moins d'énergie. D'autre part, sachez que la touche Z de votre clavier, vous permet d'activer les armes. Il est bon d'utiliser les deux armes en même temps en demandant à Scotty de mettre en marche la "puissance d'urgence".



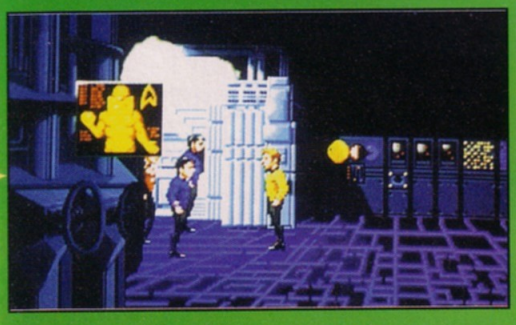
UHURA

Uhura est attachée aux communications avec l'extérieur. D'elle dépend le bon déroulement de vos missions. Elle est en contact permanent avec Starfleet. Son objectif est de vous faire parvenir toutes les informations concernant les mouvements de troupes. La touche H de votre clavier vous facilitera les communications avec votre lieutenant. Elle est l'un des éléments incontournables de votre équipage. C'est avec cette femme que vous serez en contact au cours de vos excursions terrestres. Elle vous donnera toutes les informations souhaitées. Si vous ne respectez pas les consignes du haut commandement, elle vous rappellera à l'ordre en vous redonnant les grandes lignes de votre mission. C'est une femme qui peut se révéler très persuasive, faîtes gaffe !



SPOCK

Spock représente le scientifique à l'état pure. Il est le second du Capitaine Kirk et le conseille énormément. Aucune décision de grande envergure ne peut être prise sans son approbation. D'ailleurs, lorsque le Capitaine se trouvera dans des situations embarrassantes, il saura l'aider à les résoudre. La touche raccourcie clavier pour demander de l'aide à Spock correspond à la lettre T. Spock sait également jouer de son ordinateur pour trouver des renseignements à propos de certains éléments concernant le jeu en lui-même : demandez-lui des informations sur une planète, il vous citera toutes ses caractéristiques. Il donne également l'ordre à Sulu de mettre en place l'analyseur de cibles. C'est alors qu'apparait sur les écrans latéraux de votre poste de commande le vaisseau ennemi que vous êtes en train de combattre. Vous verrez alors à qui vous aurez à faire et quels sont les dégâts que vous lui avez infligé (désactivez cette option si vous souhaitez constater les dégâts que vous avez subi). Spock vous sera également d'un grand secours au cours de vos téléportations sur des planètes inconnues. Il sera, d'ailleurs, de toutes vos sorties en milieu alien. Il s'occupera de toute la partie scientifique et vous conseillera lors de vos prises de décision. Le Capitaine Kirk et Spock se complètent à merveille. Leur bonne entente vous aidera à accomplir les différentes missions que Starfleet vous ordonnera. D'ailleurs, Starfleet tient beaucoup à ce vulcain.



MONDES EXTERIEURS

Vous souhaitiez prendre l'air et relever la température de ces sordides planètes que Starfleet désirait à tout prix coloniser. Eh bien ce sera le cas lors de vos excursions en milieu hostile. Votre troupe de débarquement ne sera jamais extrêmement conséquente. Elle se composera tout bonnement de Spock, du docteur McCoy et d'un soldat de votre garde personnelle. Chacun aura une tâche prédéfinie. Spock s'occupe de la partie scientifique de l'expédition. Il peut réparer des objets à circuits intégrés et aidera ainsi fortement l'équipe à avancer dans la mission. Le docteur McCoy s'affairera aux tâches médicales. Il peut guérir n'importe qui à condition de disposer des médicaments nécessaires. Il peut jumeler son savoir avec celui de Spock afin de créer des médicaments. Le soldat n'est là que pour protéger son Capitaine des périls qui le guettent et de ses ennemis mortels qui sont les Kinglons, les Romulans et les Pirates Elasis. Vous disposez de plusieurs fonctions vous permettant de vous déplacer, d'utiliser, de prendre, de voir ou de parler. Toutes ces fonctions ne peuvent être exécutées que par Kirk, mais lorsque par exemple vous utilisez la trousse de secours, celui qui se chargera des soins ce sera McCoy. Lors de vos sorties, vous disposez d'un inventaire invariable : il se compose de deux phaseurs, un vert étourdissant et un rouge mortel, de deux tricodeurs, un scientifique utilisable par Spock et un médicale utilisable par McCoy, d'une trousse de soin et d'un communicateur. Lors de vos excursions, il sera bon de parler à tout le monde, d'observer tout ce qui vous entoure et de choisir les bonnes options.

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

ABONNEMENT NEW GENERATION

ECONOMISEZ 183 Frs

279 frs
POUR 6 MOIS
FORMULE 1



+ JEU 1 JEU 2 +

UTILS 4 DEMOS 3

Attention... TOP délire ! Ce n'est plus trois disquettes que vous recevrez avec cette formule 1 mais QUATRE ! En plus des disquettes de démos de groupes et d'utilitaires (3 et 4), et du coverdisk de jeux (1), vous avez dorénavant le droit au coverdisk 2 !! Pour 46 frs 50 par mois, vous allez bénéficier de votre mag' préféré et de ses 4 disquettes qui vont occuper vos longues soirées... Et c'est pas tout, car tout ceci arrivera chez vous, en fin de mois, juste avant sa sortie en kiosque ! Non, c'est toujours pas fini car parlons des Petites Annonces : elles sont gratuites et prioritaires pour les abonnés (au lieu de 15 frs pièce). Voilà de quoi satisfaire les plus exigeants comme les plus passionnés d'entre vous.

ECONOMISEZ 264 Frs

319 frs
POUR UN AN
FORMULE 2



+ JEU 1 JEU 2

Ca vous barbe de commander les disquettes de couverture par coupon réponse ? Vous trouver que ça vous revient cher en timbre ? Que les deux jours qu'il vous faut attendre pour les recevoir sont interminables ? Alors cette formule 2 va vous permettre de faire des économies et de gagner du temps (et accessoirement de faire partie du camp retranché des tapettes d'Amiga-Concept). Si vous avez l'habitude de commander les deux disquettes d'AC, voilà ce que ça vous coûte en règle générale : le mag (35 frs) + un timbre et une enveloppe (3 frs) + le coût de la seconde disquette (15 frs) = 53 frs. Eh bien, grâce à cette formule 2, tout cela ne vous reviendra plus qu'à 29 frs (même pas le prix du magazine en kiosque), soit une économie de 264 frs par an !!! 29 frs pour le mag et ses 2 disquettes, chez vous avant tout le monde. 29 frs par mois qui vous donnent droit aux petites annonces gratuites et prioritaires (au lieu de 15 frs pièce). Avouez qu'il y a de quoi réfléchir... Ou plutôt non, y'a même plus à réfléchir, des fleurs comme ça, on risque de pas vous en faire tous les jours... Alors, choisi ton camp, camarade !

ECONOMISEZ 395 Frs

399 frs
POUR UN AN
FORMULE 3



+ JEU 1 JEU 2

+  OU 

AMIGA CD32 — AMIGA CD32

Vous voulez profiter de l'économie que l'on vous propose, à savoir que le magazine et ses deux disquettes ne vous revienne qu'à 29 frs par mois !? C'est même pas le prix du mag chez votre libraire (35 frs), et en plus, vous recevrez tout ça, tranquillement, chez vous, et avant tout le monde. Oui, oui, avant tout le monde, vous avez bien lu ! On peut vous le promettre car ce sont dorénavant nos deux joyeux lurons, Franck et François des services généraux, qui assurent l'acheminement. Et comme si cela ne vous suffisait pas, vous n'aurez plus à payer vos Petites Annonces et elles seront publiées de manière prioritaire. Quoi, tout cela ne vous suffit toujours pas, vous en voulez davantage ? Ok, alors on y va : pour 80 frs de plus que la formule 2, vous allez repartir avec un hit en puissance, SHADOW FIGHTER (noté 94 %) ou A.T.R (noté 92 %). Habituellement, vous pouvez trouver ces titres aux alentours de 200 frs mais pour vous, il ne vous en coûtera que 48 frs !!! Ben oui, il faut bien payer les 32 francs d'envoi recommandé du jeu ! Et pour que tout le monde puisse profiter de cette fête, les deux jeux sont disponibles sur Amiga comme sur CD32. C'est pas beau tout ça ?

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 abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs»

Je veux absolument profiter de votre offre d'abonnement, j'en pouvoir plus, j'ai craqué : je vous fais donc part de mon choix de la formule. **ECRIRE EN MAJUSCULE**

Attention : Votre abonnement ne sera effectif, dès le mois prochain, que si votre coupon nous parvient avant le 20 de ce mois-ci. Depechez-vous ! Merci

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ PAYS _____

DATE DE NAISSANCE _____ 19____ TEL : _____

J'AI UN ... ☐A500 ☐A500+ ☐A600 ☐A1000 ☐A1200
☐A2000 ☐A3000 ☐A4000 ☐CD32 AUTRE : _____

Ci-joint, un chèque ou un mandat 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 :

Je choisis la formule ☐ n°1
☐ n°2
☐ n°3

Si je choisis la formule n°3, voici le jeu que je choisis ainsi que son format :

☐ **SHADOW FIGHTER** ☐ TOUT AMIGA ☐ AMIGA 1200 ☐ CD32

☐ **ALL TERRAIN RACING** ☐ TOUT AMIGA ☐ CD32

Trucs & Astuces

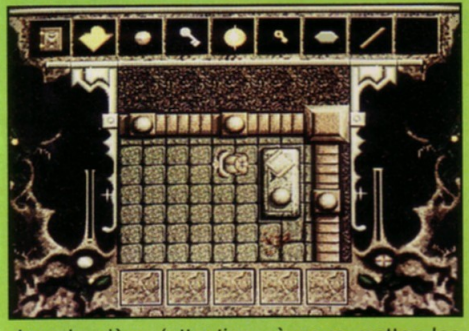
Ce mois-ci, vous trouverez des trucs et astuces pour des jeux relativement récents, mais aussi pour des jeux relativement anciens, car vous êtes encore nombreux à vous enfermer des heures durant, dans l'espoir de voir le dernier niveau d'un jeu vieux de cinq ans. Ne perdez pas l'espoir et gardez la tête haute, AMIGA CONCEPT arrive pour sauver votre amour propre d'éternel vaincu. Le gagnant de ce mois-ci n'est autre que Julien Socha (33), il gagne un abonnement de 6 mois (à la formule 1 4 disquettes).

VALHALLA AND THE LORDS OF INFINITY

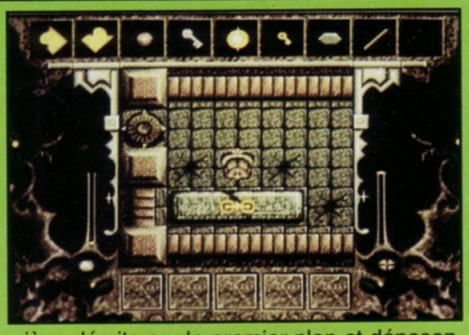
Cela fait des mois que vous vous arrachez les cheveux sur ce jeu ? Eh bien, rien que pour vous, voici quelques indications pour enfin progresser dans votre quête.

PREMIER NIVEAU : THE CRYPT

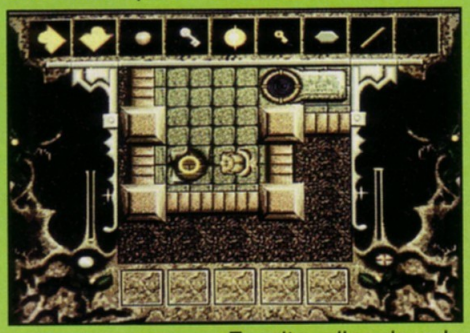
Dans la pièce de départ, prenez la clé et remarquez qu'en dessous, la jointure des dalles n'est pas la même par rapport aux autres. En agissant dessus, vous allez découvrir un plan. Descendez et prenez à gauche, prenez la pièce d'or (gold coin). Descendez tout en bas et prenez à gauche ; là, vous devriez trouver une clé en argent, prenez-la et allez à droite vers la grande pièce où vous devez prendre le talisman de vie (talisman of life). Vers le haut, vous trouverez la porte qui s'ouvre avec la clé en or. Entrez et prenez la clé en or. Cherchez la porte qui y correspond, entrez dans la pièce et cherchez-y la jointure de dalles différente. Prenez la carte. Après, il vous faudra revenir dans la pièce où vous avez trouvé le talisman de vie. Actionnez le levier et entrez



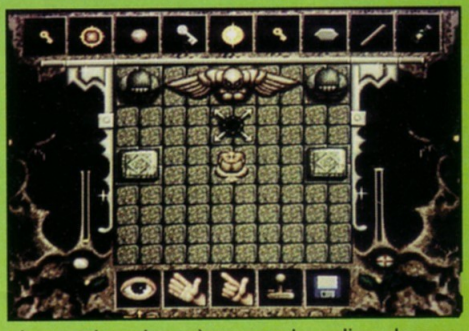
dans la pièce (attention où vous mettez les pieds) ; dedans, vous prendrez la petite clé (chest key), le cristal gris (grey crystal) et vous devrez actionner le levier avant de sortir. Sortez et allez vers le haut, une autre porte devrait y être ouverte. Dans cette nouvelle pièce, vous devez prendre le bâton (stick) et chercher encore le défaut de jointure ; en dessous, vous trouverez un anneau d'or (gold ring). Posez la pièce en or dans le puit aux souhaits (wishing well), un joyau (gem) apparaît en échange. Ensuite, il faut revenir dans la salle de départ et y déposer l'anneau d'or sur la pierre d'identité (identity stone), un parchemin apparait. Allez dans la



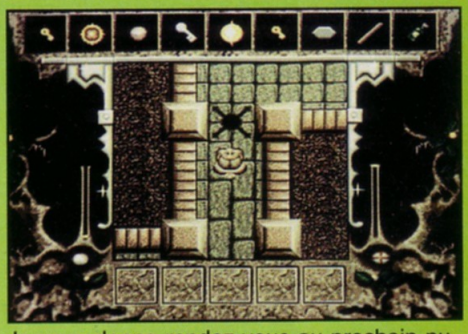
pièce décrite sur le premier plan et déposez-y le parchemin, sur Altar of justice. Prenez le symbole de justice qui apparaît (symbol of justice) et posez-le à côté du casque qui demande "What is your quest ?" (Quelle est votre quête ?). Une porte qui se trouve à proximité devrait s'ouvrir. Dans cette nouvelle pièce, vous devez trouver une potion de force (bottle of strengh potion), une petite clé et une couronne (crown) qui se trouve à droite de la pièce. Actionnez le levier et re-



venez sur vos pas. Ensuite, allez dans la salle du trône et posez la couronne sur le trône. Prenez le bouclier de guerrier (warrior's shield). Allez dans la pièce où le casque demande du vin et servez-vous d'une de vos petites clés pour ouvrir le coffre ; prenez la rose qui s'y trouve (withered rose). Retournez dans la pièce où vous avez découvert la couronne et prenez le passage à droite. Un pierre devrait apparaître derrière vous ; il suffit de poser le joyau dessus pour la faire disparaître (Shazam !). Prenez le morceau de bois (piece of wood) et trempez la rose dans l'eau de vie (water of life). De retour dans la salle du trône, il faudra donner la rose au casque qui dit "Do you love me ?" (est-ce que vous m'aimez ?), alors un passage s'ouvrira. A partir de ce moment, allez dans la salle décrite par la deuxième carte et ouvrez le coffre. Prenez "the bottle of cold protection" (la bouteille de protection froide) ainsi que la petite clé. Après ça, il faudra revenir dans la salle qui se trouve juste en dessous de la salle du départ ; une fois arrivé, il faut se servir du morceau de bois pour traverser le trou qui vous sépare du coffre, que vous ouvrirez. De retour dans la salle du trône, placez le calice sous le verseur et ouvrez le robinet (Gloup ! Gloup !). Allez dans la salle où se trouve "the miracle stone" (La



pierre miraculeuse), posez le calice dessus et là, shalakazam ! L'eau se transforme en vin (on applaudit bien fort). Retournez dans la salle où le casque demande du vin et vous lui donnez. Prenez la potion et allez dans la salle où une pierre bloque le passage ; pour le dégager, rien de plus simple, il suffit de boire la potion de force. Passez et buvez "the rubber soles solution", marchez à travers les champs électriques et placez le bâton dans l'emplacement qui se trouve à la fin du passage ; utilisez-le comme levier, le passage s'ouvrira...



Je vous donne rendez-vous au prochain numéro pour la suite de cette aventure à travers le royaume des morts (NDRC : si par hasard ce jeu vous intéressait et que vous n'arriviez pas à le trouver en boutique sachez que nous avons encore un stock réduit à votre disposition dans notre "Vitrine...")

TRANSPLANT

Voici quelques codes pour vous servir.

Mode un joueur :
Level 000 : IMVGLRHSZ
Level 199 : UPXGJKVKD

Mode deux joueurs :
Level 000 : GVWTLBBWR
Level 199 : XQSIZCMOH

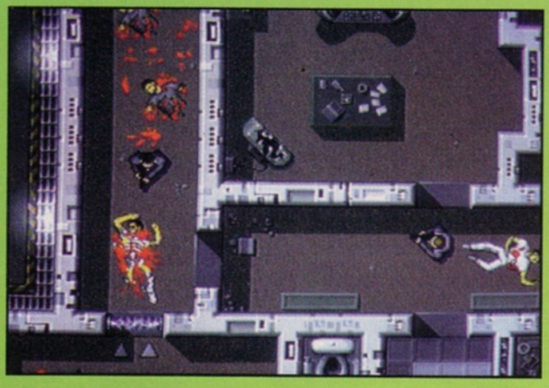
Usul et Ax.

TACTICAL MANAGER

Dans l'écran menu tapez "wedit" . Ainsi vous pourrez manager l'équipe de votre choix et modifier les caractéristiques des joueurs et de l'équipe.

Francis Spencet

ALIEN BREED 2 (CD32)



Voici les deux codes qui composent le jeu.
1er code 174170 (mode un ou deux joueurs) ; il vous donne 3 vies, 5 ammos, 5 clefs et 55000 crédits.
2ème code 266162 ; celui-ci vous donne 3 vies, 5 ammos, 5 clefs et 55000 crédits.
Si après ça vous n'arrivez pas à faire des massacres.

Francis Spencet

AFTER BURNER

Pendant la pause,tapez THUNDERBLADE (attention au type de clavier)
A partir de ce moment, une pression sur :
- G = des missiles en plus
- T = recharge en missiles
- (ou < = monter d'un niveau
-) ou > = descendre d'un niveau
- N = des vies en plus

Si ça ne marche pas, pendant la pause tapez AGES et validez. Les touches < et > vous permettront de changer de niveau.

ISHAR III

- Pour avancer dans le temps il faut que le curseur de la souris se trouve complètement à gauche de l'écran et appuyez simultanément sur :
CTRL + ALT + A + Click gauche de la souris

- Pour remonter les points de vies :
CTRL + ALT + V + click gauche de la souris

- Pour pouvoir mettre une arme à deux mains dans une seule case, il faut que le personnage possède un maximun de pains ; posez la hache (par exemple) dans une des mains du personnage et avec le pain d'un autre personnage, cliquez sur la hache. A ce moment, une main apparait à la place de la case noire ; vous pouvez lui donner une autre arme (il est possible de remplacer le pain par des potions).

- Pour avoir de l'argent il faut aller dans la ville, provoquer des voleurs et les semer jusqu'à ce qu'ils ne bougent plus. Ensuite, il faut se rapprocher (à une ou deux cases de distance), mettre tout l'argent de l'équipe sur un seul personnage, sélectionner le menu de gestion d'argent, cliquer sur l'icone "all" puis sur l'icone à trois flèches et enfin sur l'icone "pièce". La souris se transforme en pièce, validez sur les voleurs et regroupez tout l'argent sur le même joueur. Répétez l'opération plusieurs fois et tuez les voleurs, résultat : Tout plein de monnaie.

Julien Socha

SKELETON KREW

A l'écran de sélection tapez "I would rather watch forest" puis tapez sur espace. Lorsque vous appuyez sur RETURN, vous disposerez de 9 vies.

Francis Spencet



THEME PARK CD 32

Une petite astuce pour THEME PARK. Etant donné qu'il est impossible de sauvegarder le parc en entier, ainsi que la technologie, voici un moyen d'obtenir celle-ci rapidement. En mode simulation, allez dans le laboratoire de recherches et mettez le plus d'argent possible dans les boutiques. N'ouvrez surtout pas votre parc. Normalement vous obtiendrez tous



les manèges et les boutiques en 3 ans, soit 20 minutes de jeu. Il ne reste plus qu'à ouvrir le parc.

Francis Spencet



THEATRE OF DEATH

Tapez SMED SOFTWARE pendant l'intro pour avoir les munitions infinies et TMUD SOFTWARE dans le menu codes et surprise.

Antoine Motton

MORTAL KOMBAT II

Au menu, allez dans option et tapez doucement : ZEDWEB
Un nouveau menu apparaîtra, il permettra de mettre l'énergie à l'infini etc...

Jeremy Cliquet

X-IT

Voici les 119 codes du jeu X-IT (ex ZONKED).

728441 068948 112133 463036 175908 881592 856924
198057 656089 395485 398518 033028 640537 665513
153902 680022 488304 074340 560343 150866 915915
923444 497921 555925 558170 541442 545463 501573
680380 653666 488567 832299 894814 326583 240354
567597 170088 112954 229533 214071 250290 832898
139351 143651 670706 012011 054147 176614 688631
293292 014223 780790 772930 396678 072481 437522
133480 309363 254534 517375 450418 035134 234451
336169 993616 973313 798082 761094 588867 768552
213584 877535 898476 758975 979935 112405 035767
901766 271656 289574 571141 496664 190812 829508
095909 016091 386485 144077 407532 047778 433733
527851 682057 684294 861693 287682 589611 035991
508960 146231 517476 815026 967373 450436 861724
692412 492343 221620 394659 486351 254507 459776
611479 723544 218428 340540 271428 460855 784122

Benoît Broc

DEATH MASK

Niveau 1 : 00000
Niveau 2 : 52385
Niveau 3 : 22428
Niveau 4 : 84843
Niveau 5 : 22087
Niveau 6 : 38641
Niveau 7 : 06395
Niveau 8 : 33224
Niveau 9 : 35527
Niveau 10 : 48362
Niveau 11 : 65074
Niveau 12 : 62438
Niveau 13 : 28283
Niveau 14 : 85325
Niveau 15 : 10769
Niveau 16 : 25324
Niveau 17 : 43542
Niveau 18 : 62156
Niveau 19 : 84678
Niveau 20 : 57093
Niveau 21 : 29264
Niveau 22 : 47446
Niveau 23 : 75330
Niveau 24 : 82855
Niveau 25 : 58474
Niveau 26 : 38392
Niveau 27 : 55276
Niveau 28 : 68163
Niveau 29 : 75156
Niveau 30 : 70948
Niveau 31 : 54334
Niveau 32 : 39814
Niveau 33 : 52262
Niveau 34 : 73164

Eric Ribera

RETOUR VERS LE FUTUR 2

Pour ceux qui ont quelques difficultées dans ce jeu tapez **Einstein** et là ... surprise.

Stéphane Martin

MAGIC POCKETS

Voici quelques codes pour enfin progresser dans ce jeu qui commence à dater.

1053 - 3425 - 8282 - 7766 - 1960 - 1786 - 3123 - 1286 - 6067
1786 - 3123 - 1286 - 6067 - 5139 - 3037

Stéphane Martin

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

N'arrêtez pas, par pitié, n'arrêtez pas d'envoyer vos questions, mais aussi vos réponses, car depuis le mois dernier je n'en reçois que très peu. D'un côté, c'est vraiment bien de recevoir vos questions mais si vous ne me soumettez pas de solutions, que faire ? Avec vous, c'est tout l'un ou tout l'autre ; le mois prochain, je suis sûr que je vais recevoir un paquet de réponses et pas beaucoup de questions. Un seul mot d'ordre : solidarité. Mais n'ayez pas honte d'avouer vos faiblesses.

Je recherche désespérément des cheats modes pour OSCAR et TOWER ASSAULT, avant de me jeter dans un lac accroché avec un PC aux pieds (ça en fera toujours un de moins). Merci d'avance.
Riet Julien (Usul) - réf 16001

Un nouvel appel au peuple, toujours sur THE SECRET OF THE MONKEYS ISLAND. Grâce à un brave lecteur de votre superbe mag, je suis enfin parvenu à l'île aux singes, mais je suis perdu, alors aidez-moi à y comprendre quelque chose. Comment récupérer les rames dans la crevasse ? Comment rentrer dans l'espace protégé par des pieux dans la clairière ? Et pour finir, comment ouvrir le barrage ? Ouf ! Si vous avez réponse à tout c'est le moment.
Julien Chaprié - réf 16002

Je suis bloqué dans SPACE HULK, quelqu'un peut-il m'aider ?
(NDLR : il sera plus aisé pour nos fidèles lecteurs de préciser à quel endroit tu es bloqué. Tu crois pas ?)
Fabrice Thériné - réf 16003

Dans SYNDICATE, comment réussir la dernière mission ? Dans DEUTEROS, comment conquérir les autres systèmes solaires ? N'y aurait-il pas un truc contre ces méthanoïdes ? (J'ai essayé le code ! ?)
Romain D. - réf 16004

J'aimerais bien avoir les codes pour avoir des vies infinies, ou de l'énergie illimitée pour WALKER de PSYGNOSIS. Merci de répondre.
Michael L. - réf 16005

Réponse à Daniel réf 15004
Pour délivrer le prisonnier, il faut prendre toutes les chopes à l'auberge. Tu en remplis une de grog et quand elle commence à fondre, tu la mets dans une autre chope... Et ainsi de suite jusqu'à ce que tu puisses la lancer sur la serrure. C'était un petit coup de pouce à MONKEY ISLAND.
Moi, j'ai un problème à CANON FODDER : à la mission 11, phase 6, je n'arrive pas à détruire l'usine. Comment faire ?
Sébastien Roche - réf 16006

En réponse à Captain Blood, réf 15006
Il n'y a qu'une seule façon de buter ces sales bestioles : dégaine ton arme et accroupis-toi ; tu attends qu'ils viennent vers toi et au dernier moment, tu fais une roulade avant, tu te retournes et là, tu lui envoies une de tes 12mm dans les boyaux ; pour tuer un chien, il faut lui envoyer quatre coups dans la tronche.
En ce qui me concerne, je suis toujours bloqué dans LEGEND OF KYRANDIA : au château de Malcom, j'ai trouvé une clé dans les donjons, je l'ai insérée dans une porte mais ça ne suffit pas, que faire ?
Le Lecteur Invétéré - réf 16007

Pour Benoit (réf 15005), il faudra utiliser : ton stylo/acide, sur la serrure, puis utiliser ta montre sur le mur de gauche, puis sur celui de droite, et se diriger vers la quille en haut à droite. A moi maintenant : qui a des codes pour OTWER ASSAULT (vie infinie, invinsibilité...) et pour THE SETTLERS (réserves infinies...) ?
NDLR : ACID, il est inutile de nous prendre en otage, en menaçant d'acheter un jeu PC pour que nous passions ton SOS. Honte sur toi d'utiliser ces méthodes...
Acid réf - 16008

Dans ANOTHER WORLD je suis bloqué au niveau six (EDIL) : il y a un mur à droite, un tunnel à gauche avec un mur au dessus et il n'y a pas de plafond. Si vous pouvez m'aider ça serait chouette car ça fait plus d'un an que je cherche. Merci.
Guillaume P. - réf 16009

Pour ceux qui sont intéressés : pour avoir des vies infinies dans TURRICAN II, appuyez sur la touche HELP, pour accéder au menu des musiques et appuyez sur 1, 1, 4, 2 et deux fois sur la touche ESC. En échange, pourriez-vous m'aider dans INDY III : je suis bloqué dans la bibliothèque et je n'arrive pas à résoudre l'énigme des pilliers et des chiffres romains ; et peut-on prendre le maillot, si oui, comment ? (qui se trouve dans la salle des sports).
David Aparicio - réf 16010

LES ANCIENS N° 25 Frs



Pas de disk



Disk épuisé



D7: Giddy, Cybernetix, Dcopy, Qed, Fakemem



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



D7: Sierra soccer et Apydia



D7: Version commerciale de STORM MASTER



D7: BumpN Burn, Dirwork et ToolMenu



D7: RuffN 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



D7 : Alien breed 3D & Doodle Bug



D7 : DEATH MASK & BRUTAL

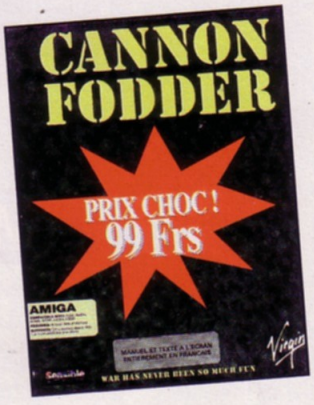
LA DES BON



SPEED KING



NAVIGATOR
130 Frs





AMIGA
49 FRS



AMIGA
49 FRS



Amiga & CD32
175 FRS



AMIGA
A1200 & CD32
169 Frs



Amiga & CD32
109 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)

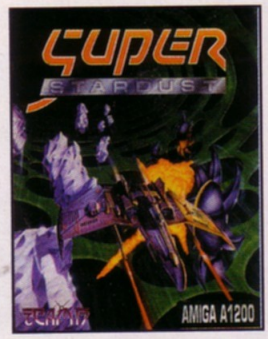
PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (30 Frs pour 1 jeu, 50 Frs à partir de deux.)				
			TOTAL	

(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

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

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

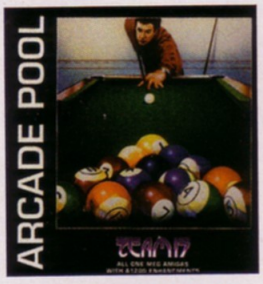
VITRINE
NES AFFAIRES



1200 & CD32
179 F & 189F



1200 & CD32
139 F & 179F



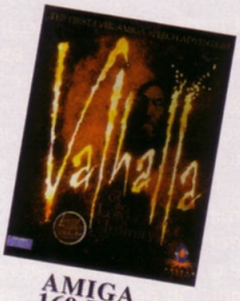
AMIGA & CD32
79 F & 109F



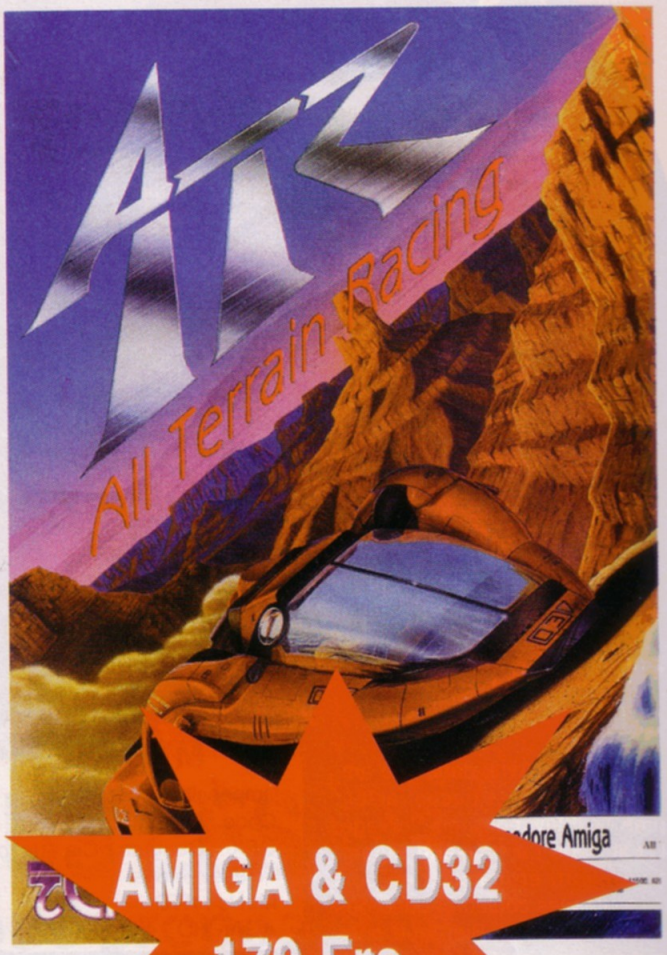
AMIGA
79F



CD32
179 FRS

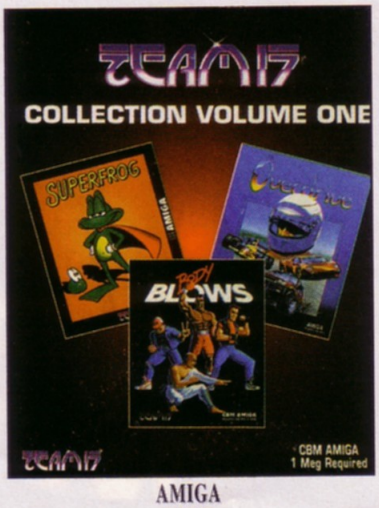


AMIGA
169 FRS

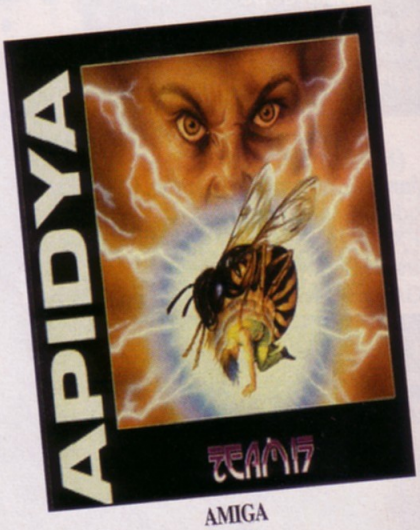




AMIGA
89F



AMIGA
189F



AMIGA
69F

DEMO NIAC



L'ACTUALITE DE LA SCENE EST CHARGEE CE MOIS-CI, A FAIRE PALIR BILL GATES!

La Gathering 95 s'est déroulée du 10 au 15 Avril, dans une ambiance sympa et décontractée, près de Stavanger, en Norvège. C'est dans un paysage magnifique (fjord et maisons en bois de toutes les couleurs) que nous avons débarqué. Bien que nous n'étions que quatre français présents (et c'est bien dommage), l'accueil que nous ont réservé les organisateurs était génial ! Hello à Kurt, organisateur principal et père Noël à temps perdu, qui fut particulièrement gentil durant ces cinq jours. La présence très remarquée des Norvégiennes (belles blondes aux yeux bleus) y a fait pâlir les trois français présents avec moi.

FACULTY

"Man on The Moon"
Code : Scribe
GFX : Frame
Music : Snotty - Shark
AGA - HD - 4 Mo Fast

N'est ce pas Floppy, Napo, Vodka.... La Norvège, c'est aussi le pays du recyclage. On a pu le constater en buvant dans des gobelets qui venaient des J.O. de Lillehammer.

La Gathering 95 n'était pas qu'une "party" de plaisir pour les mille personnes qui s'étaient donné la peine de venir, mais jugez par vous même des petits désagréments d'une telle organisation... Tout d'abord, après de longues heures de recherche, on a fini par trouver l'endroit de la party qui était une salle de sport assez éloignée du centre de la ville. On arrive dans la salle, on prend une table on s'installe et on apprend ensuite qu'il n'y a pas d'électricité. Ils mettront 6 heures avant de l'installer et il y aura encore beaucoup de coupures, ce qui est très pratique pour programmer... D'autre part, le prix de l'entrée était assez élevé (250 FF), heureusement c'était gratuit pour les filles ! En ouverture, il fallait payer 10 FF pour un votedisk et 10 FF pour dormir chaque nuit ; après de nombreuses plaintes, les votedisks étaient gratuits et il ne fallait payer que 10 FF pour dormir toute la semaine. Il avait été annoncé, sur les invitations, que le hall "dodo" serait chauffé, et en fait il faisait à peine 5 degrés (bonjour l'arnaque !), on a tous attrapé une bonne grippe norvégienne. Pour ceux qui aiment la bonne nourriture, sachez qu'il pleuvait des pizzas et des hamburger, enfin pour ceux qui étaient près à payer 55 FF le cheeseburger et 15 FF le coca... Le speaker de la party mélangeait le norvégien et l'anglais ce qui fait qu'on était un peu paumé, sans savoir exactement ce qui se passait. La réputation de la Gathering est néanmoins internationale mais quelques mises au point auraient davantage contribué à sa bonne réputation.

SPACEBALLS
4ko

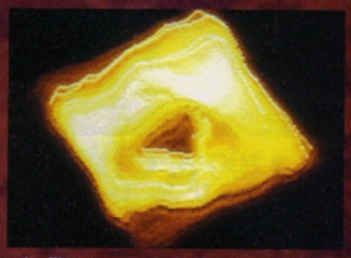
Code : Lone Starr
ECS - DISK- HD

MYSTIC

"Impossible Possibility"
Code : MSS
GFX : Gunman - Cia - Jezo - Reset - Yoga
Music : XTD
AGA - HD - 4 Mo Fast







THE WINNER IS...

La démo qui a gagné à la Gathering 95 party est issue d'une coopération entre le groupe Carillon & Cyberiad et le groupe Parallax. Cette démo, intitulée Deep, est assez innovante. Pour commencer le tout, on a droit à un tunnel mappé à l'intérieur duquel un cube mou s'écrase contre les parois en rebondissant. On peut ensuite admirer le mélange génétique entre un superbe graph de dauphin et un cube transparent : le cube en rotation modifie par transparence, et, en temps réel, les couleurs de l'image, sensations garanties. L'effet qui suit est assez bizarre, c'est un cube liquide en 3D à l'intérieur duquel d'autres cubes liquides jaunes tournent (il faut dire que cet effet est assez lent sur un 1200 avec 4Mo de fast à 28 Mhz mais saisissant sur 1200 boosté à 6 Mo avec un 68030 à 40 mhz). Le reste est assez classique, des vecteurs en étoiles mutli-faces avec des ombres, puis le désormais classique effet de Doom avec images mappées (ciel, sol et colonnes mappées) le tout en plein écran, s'il vous plaît !

Une bonne démo à avaler toute crue, celle de Avalon ; dès le départ, on est frappé par la beauté et la diversité des graphismes. On a l'impression que 5 graphistes ont participé à la réalisation de cette production mais en fait il n'y en a bel et bien qu'un seul, c'est Typhoon qui, de surcroît, a réalisé la musique (il lui suffirait d'apprendre à coder et il pourra faire une démo à lui tout seul !). Response, c'est le titre de la démo, est arrivée seconde du concours. Le premier effet est un oeil contenu dans un carré mais en observant bien on s'aperçoit que l'oeil est carrément mappé sur chaque face de





ce cube. Après quoi, le cube en rotation se met à faire des vrilles dans tous les sens. L'animation est fluide et de toute beauté. Ce qui suit est bien plus classique avec un avion en 3D fil de fer, un paysage en fond et un cercle jelly rebondissant sur un damier, le tout scrolle dans tous les sens... Une superbe animation raytracing en boucle avec de l'eau, des boules, des engrenages, puis un effet inédit réalisé avec une sphère, sur laquelle un filet en fil de fer 3D essaie de s'agripper, et glisse pour laisser place à un autre. L'effet est très fluide et il comprend même des reflets sur la sphère rouge. Pour clore la démo, un cube en rotation affiche sur son mapping la tête de tous ses créateurs.

Ils ne perdent pas la boule chez Spaceballs : c'est sans doute le groupe le plus novateur du moment qui nous a, à nouveau, émerveillé avec une toute nouvelle intro de 64ko. Celle-ci est arrivée première de sa catégorie et ce n'est pas vraiment une surprise car c'était vraiment la plus originale et la plus impressionnante du lot. En effet, avec 64ko, Jobo le coder arrive à faire une



CNCD : PARALLAX

"Deep"
Code : Destop
GFX : Debug - Simply - Bandog
Music : Yolk - Legend
AGA - HD - 4 Mo Fast

dizaine de morphings différents sur le dessin d'un visage de femme, le tout en temps réel : un coup elle a le nez qui s'allonge, puis la tête écrasée sur les côtés, le front qui enfle (elle doit avoir un sacré mal de tête...). La seconde partie laisse place à une jolie sphère qui rebondit et qui roule sur laquelle est mappée une tortue Ninja. Pour finir, un joli rotozoom sur un plasma, bref du grand art !

LE COUP DE COEUR INTRO : l'Etoile Solitaire.

Lone Starr fait partie des meilleurs coder sur la scène, il nous a créé un petit bijou uniquement avec 4Ko !! Cette intro a été entièrement codée sur place, à la Gathering 95. L'idée est des plus géniales et a consisté à faire de superbes effets de distortion sur un visage de femme en 4 couleurs. Ce n'est pas un morphing, c'est mieux, c'est du jamais vu, c'est très fluide et très impressionnant. Bien sûr, il va sans dire qu'il s'est vu attribué la première place de la Gathering 95 avec son intro de 4ko. Cela fait 2 premières places pour le groupe Spaceballs qui décidément nous étonnera toujours.

GODS

"Pitstop BBS-MO"
Code : Little
GFX : Bridgeclaw
Music : Tebirod (Shadocks)
AGA - HD - DISK

NE CHERCHEZ PLUS LES DEMOS

Amiga Concept vous propose les PACKS "INDISPENSABLES"

PARTY 4 "BEST OF..."

- 27 INTROS (POLKA, REBELS...)
- OXYGNE (INDIGO)
- SANITY (ROOTS)
- MENTASM (BUGGY BALLS)
- GODS (OLYMPE)
- SILENTS (SOUL KITCHEN)
- APEX (DOTSY)
- BOMB (MOTION)
- IMPACT (WORLD OF ASCII)

POUR AMIGA 1200 UNIQUEMENT

A 1200 "BEST OF..."

- NGC (THE ANIMATUNES)
- LOVE (FAIRLIGHT)
- DROG (GO WITH THE FLOW)
- OXYGENE (KRISTIES)
- REBELS (SWITCHBACK)
- AXIS (BIG TIME SENSUALITY)
- OXYGENE (CUZCO)
- OXYGENE (ADN)
- DREAM DEALERS (IMAGINE)
- OXYGENE (HAPPY BIRTHDAY)

POUR AMIGA 1200 UNIQUEMENT

130 F LE PACK + 30 F de port

A 500 "BEST OF..."

- FAIRLIGHT (242)
- RAGE (NEURAL ASSAULT)
- T.R.S.I. (MISERY)
- KEFRENS (DESERT DREAM)
- STONE ARTS (ATMOSPHERE)
- SILENTS (DEMON DOWN LOAD)
- EXALIS (TECHNIC CONFUSION)
- SILENTS (STATIC CHAOS)
- ABIS (X RAY)
- SANITY (INTERFERENCE)
- KEFRENS (RWO MASTERPIECES)
- SPACEBALLS (9 FINGERS)

POUR TOUS LES AMIGA

POUR COMMANDER CES PACKS, UTILISEZ LE BON DE COMMANDE DE LA BOUTIQUE PAGE 56

DEMO NIAC

LE COUP DE COEUR DEMO : l'homme sur la lune...

Voici un chef d'oeuvre qui démontre bien les capacités graphiques de notre chère machine. La démo Man On The Moon du groupe Faculty est tout simplement époustouflante. Elle démarre très fort avec, dès le début, de superbes images raytracing, et là, on tombe de sa chaise lorsqu'on voit l'animation en images de synthèse du vaisseau spatial de la série Cosmos 1999. A peine l'animation terminée, un cube en 3D mappée surgit et se déforme tout en rotation. Le joli minois d'une blonde apparait ensuite en rotozoom (rotation zoomée) avec, là encore, une déformation horizontale. Après toutes ces émotions graphiques, on a droit à un joli cube en 3D fil de fer qui brûle (l'effet de flammes est saisissant) en tournant sur lui même et se déformant en triangles. Pour le reste, des vecteurs en gouraud shading (dégradé rose et bleu), pour découvrir le meilleur effet de la démo : la déformation, en 3D, du visage d'une brune cette fois-ci.

AVALON

"Response"
Code : Equex - Aragorn
GFX : Typhoon
Music : Typhoon
Raytracing : Cujo

RESULTATS DE LA GATHERING 95

Amiga Demo Compo

1. Parallax & CnCd (15000FF)
2. Avalon (5000FF)
3. The Black Lotus (1000FF)

Graphic Compo

1. Bridgeclaw / Gods (2500FF)
2. Nirvana / Cadaver (1000FF)
3. Decker / Andromeda (500FF)

4-Channel-Music Compo

1. Syntex / Stone Arts - "Let It Linger" (2500FF)
1. Superted / Grotesticle&Superia - "I Want U" (2500FF)
2. Typhoon / Avalon - "Spingar" (1000FF)
3. Tecon / Suprise Productions "A 6th Sense" (500FF)

Amiga 64k Intro Compo

1. Spaceballs (Jobbo) (2500FF)
2. Spaceballs (Major Asshole) (1000FF)
3. Complex (500FF)

Amiga 4k Intro Compo

1. Spaceballs (Lone Starr) (1000FF)
2. Hoaxers (500FF)
3. Contras (250FF)
4. Dangerous Darkys (250FF)





Pas possible, elle a gagné à la Primavera!!

La démo de Mystic, intitulée Impossible Possibility, a été présentée à la Pimavera Party 2 en Pologne et elle a gagné le premier prix. Cette démo, de bonne facture, propose un tunnel en forme d'eau avec des reflets assez sympas, un bon vieux plasma qui laisse place à des graphs assez morbides mais bien dessinés. Le meilleur de la démo reste cependant le dernier effet dans lequel on peut assister à une tête dessinée qui s'écrase et se déforme sur les bords d'un cercle qui, lui-même, bouge et zoome en même temps. Une démo à voir et à revoir.

Toute les Démos testées sont disponibles sur Cryo BBS le Drifters WHQ. Tél : (16) 83-98-85-39 (28.800 bds VFC)
Si vous voulez que l'on teste vos démos envoyez-les à (avec des photos) : Melle Faucon Claire, Bat. Le Cèdre Bleu, Entrée 11G N°1447, 54100 Nancy.

FAUCON Claire (alias CLARY du groupe DRIFTERS-NOVA)

SPACEBALLS 64ko

Code : Jobo
Music : Lizard
AGA - HD - DISK

AGENDA :

Si vous ne savez pas quoi faire avec vos potes pendant le mois de juin, vous prenez la grosse voiture de vos parents et vous allez à la Junction 1995. Cette party est organisée par Razor 1911 et Virtual Dreams. Elle aura lieu dans un énorme bâtiment, appelé Collegium, dans la ville de Linkoping en Suède. Ca débutera le vendredi 16 Juin à midi et pour se terminer le 18 Juin à midi. Il y aura une piscine, un sauna, un jacuzzi et des douches chaudes !! La salle principale fera 5000 m2 avec chaises, tables et électricité pour tout le monde.
Les prix sont assez alléchants:

	Amiga Demo	Amiga Intro	Graphics	Music
1	3000$	600$	500$	500$
2	1000$	300$	300$	300$
3	600$	150$	200$	200$
4	300$	150$	100$	100$
5	150$		50$	50$

Pour plus d'informations sur la Junction 1995, contactez : TORBJVRN MALMER, Torgilsgatan, S-502 40 Bores, Suède. Tél: +46-(0)33-120903. FROSEN ASSETS (BBS) +46-(0)322-665225 (login : Party, passwd : Party), E-Mail : junction@ct.se Fidonet:2:203/424.23 (shade)

Si vous souhaitez rester en France, il y a la GASP organisée par le groupe Dreamdealers. Celle-ci aura lieu du 11 au 15 août 1995 à Montpellier. Pour plus d'informations sur la GASP, contacter : Napoleon Dreamdealers, BP 56, 13153 Tarascon Cedex.

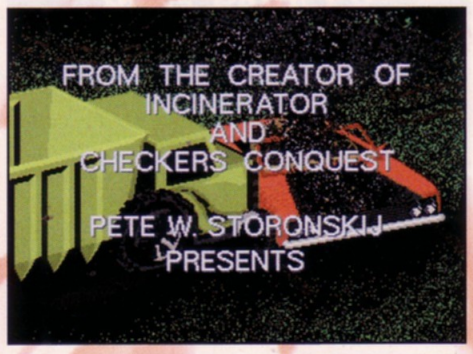
RUBRIQUE DP

Une avalanche de nouveautés ce mois-ci, et le choix a été dur, que du bon ! A croire que tous les développeurs indépendants se tournent vers le Domaine Public pour se faire connaître ! C'est sûrement pour ça que les jeux qui nous arrivent en ce moment sont d'aussi bonne qualité, on ne sait jamais, une grande société d'édition pourrait tomber dessus et la réalisation pourrait leur plaire. Le dernier exemple en date est celui de FEARS, qui était un shareware avant de devenir un jeu commercial. J'espère que les auteurs des softs testés ce mois-ci auront autant de chance que ceux de FEARS...

MANGLED FENDERS

GENRE : STOCK-CARS
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 et 1200
NOTE : 79 %

En voilà un jeu qu'il est original ! Une simulation de stock-cars sur micro, il fallait y penser ! En plus, la réalisation est soignée, la musique est sympa et le tout est très jouable. Vous avez le choix entre plusieurs véhicules

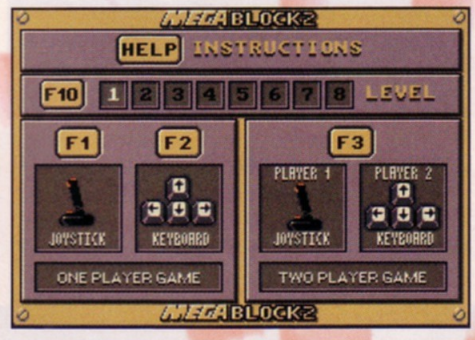


(Porshe, Ferrari, tracteur, tank...) et devez finir le dernier (et oui, celui qui finira premier, c'est celui qui aura cassé sa voiture avant les autres). Entre chaque niveau, suivant la somme d'argent que vous aurez gagnée, vous pourrez réparer votre voiture, voire même lui rajouter des options comme une armure ou un turbo (comme dans SUPER CARS).



MEGABLOCK 2

GENRE : REFLEXION (TETRIS)
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 75 %



Ca faisait un bout de temps que l'on n'avait pas de clones de Tetris, et bien en voici un, tout beau tout neuf ! Tout le monde connaît la règle de ce jeu (TETRIS est le jeu sur micro ordinateur le plus connu au monde, suivi par STREET FIGHTER et SONIC). Il vous est possible de jouer à deux, soit au joystick, soit au clavier. A noter la qualité des graphismes, très travaillés pour ce genre de logiciel.

ARTISTIX

GENRE : EDUCATIF
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 89 %

Pour ceux qui en ont marre de garder leur petit frère, voici le logiciel idéal pour occuper



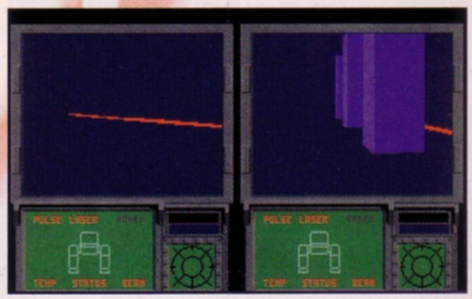
ces petits "anges" pendant un bon bout de temps ! ARTISTIX est un logiciel de création graphique, mais toutes les commandes sont simplifiées de manière à être plus abordables par les plus petits. Des objets prédéfinis (comme des fleurs...) pourront être intégrés aux dessins. Depuis que j'ai découvert ARTISTIX, je peux enfin mater HELENE ET LES GARCONS sans que mon p'tit frère hurle à côté...

FRACAS

GENRE : ARCADE / ACTION
DISKS : 1
AMIGA 1200
NOTE : 95 %



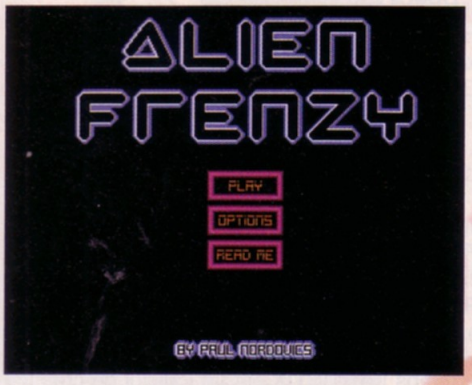
Dans ce jeu, vous pilotez un Walker dans un paysage en 3D. Votre mission est de retrouver le Walker ennemi et bien entendu, le détruire. Vous pouvez jouer seul (en mode entraînement) ou à deux (c'est bien plus amusant). Les graphismes en 3D sont jolis et la jouabilité est parfaite (au joystick). Maintenant que je voulais jouer avec mon



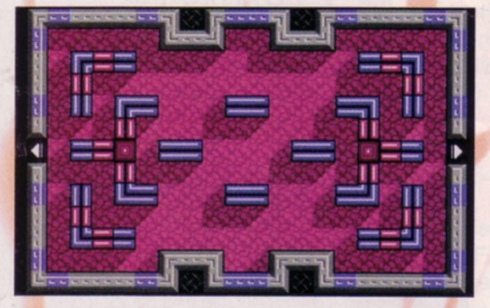
frangin, bah lui y veut que jouer à ARTISTIX (sale môme !).

ALIEN FRENZY

GENRE : ACTION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 68 %



Encore un jeu pour deux joueurs (et il ne peut pas se jouer seul). Votre but est simple, vous êtes (vous et votre adversaire) dans des labyrinthes, et devez retrouver votre ennemi afin de le tuer. Encore un jeu ou l'on prend beaucoup de plaisir, les couleurs des décors sont vives et l'ambiance sonore n'est pas trop mal. Il est juste à déplorer le fait que l'on ne puisse pas jouer seul.



MANIC BALL

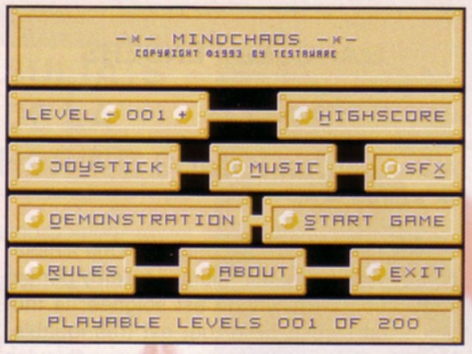
GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 et 1200
NOTE : 47 %

Avec un scénario pareil, ce jeu aurait pu cartonner ! Vous pilotez une plate-forme (en forme de damier) sur laquelle se trouve une boule. Le but du jeu est de ne pas faire tomber la boule. Le problème c'est que MANIC BALL se joue à la souris, et comme le damier est hyper sensible, je vous raconte pas la difficulté à faire tenir la bille dessus plus de cinq secondes ! Un jeu à réserver aux "2 de tension"...

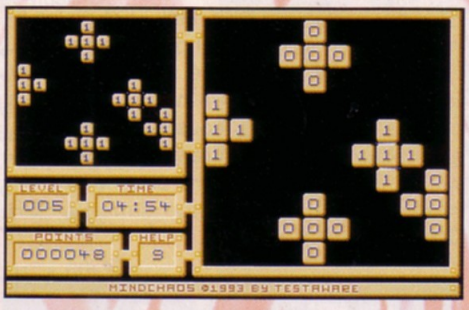
MINDCHAOS

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 85 %

Enfin un jeu de réflexion qui innove et qui change des traditionnels Tetris ! Dans MIND-

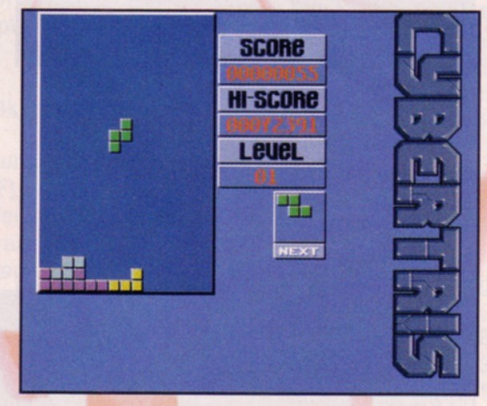


CHAOS, vous devez reproduire une figure à base de chiffres. Pour cela vous disposez de la même figure où tous les chiffres sont à zéro. Lorsque vous cliquez la souris sur l'un de ces chiffres, il augmente d'un (comme 1+1=2 !), mais les quatre chiffres qui l'entourent augmentent aussi ! C'est la vraie prise de tête, mais avec un peu d'entraînement on arrive à suivre le jeu. Les niveaux sont de plus en plus difficiles (normal !) et pour ma part, j'ai presque fini le jeu (mais à la fin c'est le gros bordel, il y a des chiffres partout !).



CYBERTRIS

GENRE : REFLEXION (TETRIS)
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 65 %



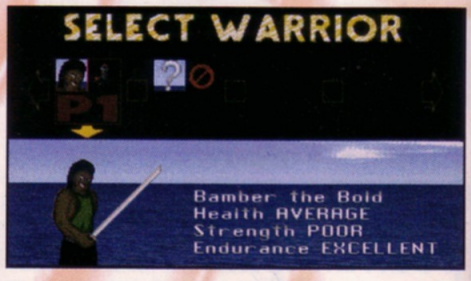
Puisque je vous parlait de Tetris, en voici un autre ! Rien de bien nouveau dans CYBERTRIS, à part peut-être un remix de la musique d'origine. La jouabilité est plus que hasardeuse puisque tous les contrôles se font au clavier, le joystick est bien plus pratique pour ce genre de soft. Graphiquement, CYBERTRIS ressemble à tous les autres Tetris et seuls quelques bonus ont été rajoutés. Un 65 % juste pour la musique qui vaut le coup d'être écoutée.

WEAPON MASTER

GENRE : COMBAT
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 89 %



Je croyais que tout avait été fait dans les jeux de combat, et bien non ! Après une intro fort sympathique (des montagnes et paysages du genre SCENARY ANIMATOR), vous arrivez dans le menu principal. Vous n'avez qu'une option de valide (c'est une version shareware et en vous enregistrant au près de l'auteur, vous recevrez une version complète), vous choisissez donc l'option combat simple (pas le choix !) et arrivez dans la partie de sélection des combattants. Vous avez le choix entre dix personnages, ils sont tous différents et possèdent soit une épée soit un bout de bois (ne vous fiez pas aux apparences, ça peut faire très mal). Après, c'est à vous de montrer ce que vous savez faire ! Les personnages sont assez bien dessinés, quoiqu'un peu petits à mon goût et la musique d'ambiance est très bien réalisée.



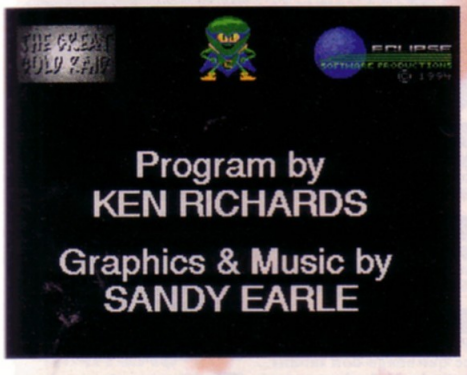
BOMBER 2000

GENRE : SHOOT'EM UP
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 92 %

Depuis quelques temps, on avait de moins en moins de shoot'em up dans le domaine public. C'est maintenant chose faite avec BOMBER 2000, un tout nouveau simulateur de vaisseau spacial. Le principe de BOMBER 2000 est celui du Défender, vous pilotez à l'horizontale et pouvez vous déplacer soit vers la gauche, soit vers la droite (et de haut en bas). Les ennemis sont nombreux et variés, ils peuvent venir soit des côtés de l'écran, soit du haut. Mais méfiez vous aussi des petits personnages qui courent sur le bas de l'écran, ils peuvent vous envoyer des missiles qui ne font pas toujours du bien. BOMBER 2000 est donc un jeu hyper speed qui s'adapte à tous les styles de joueurs, puisque c'est vous qui contrôlez la vitesse de votre vaisseau au joystick.

THE GREAT GOLD RAID

GENRE : ACTION
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 59 %



Après une intro assez jolie (mais un peu lourde...), vous arrivez enfin au menu principal de THE GREAT GOLD RAID. A ce moment du jeu, vous ne savez toujours pas à quoi vous avez affaire. Vous commencez donc une partie et, c'est avec une grande surprise, que vous vous trouvez face à face avec un remake de Pacman ! Le but du jeu change un peu d'avec celui-ci, là, pas de fantômes, pas de billes, mais juste des vases en or qu'il vous faudra aller chercher et ramener à votre point de départ, le tout en évitant les monstres qui vous courent après. Votre personnage n'est pas sans rappeler ZOOL, lui aussi est tout vert avec un bandeau noir sur les yeux. Côté jouabilité, c'est pas le pied ! Vous indiquez juste une direction, à l'aide du joystick, et votre personnage court tout droit dans cette direction (en émettant des bruits très énervants à la longue). Le problème c'est que le jeu gère mal le joystick et on a du mal, par exemple, à tourner pour éviter les monstres. Les graphismes sont un peu simplets, tout comme la musique. Un jeu donc sans grand intérêt.

BLACK DAWN (BLACK DAWER)

GENRE : AVENTURE
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 89 %

Voici encore un jeu d'aventure qui s'avère être très jouable et plaisant (même s'il n'arrive même pas à la cheville de MALEDICTION, le "jeu du mois" du mois dernier). Graphiquement parlant, c'est très beau, vous vous déplacez dans un labyrinthe comme dans EVIL DOOM ou MALEDICTION à la recherche de... bah je sais pas ! Je n'ai trouvé nulle part le scénario ! Les commandes se trouvent à l'écran, juste sous l'écran de jeu (comme d'habitude dans ce genre de softs), et vous pouvez les sélectionner à l'aide de la souris. Toutes les autres fonctions (affichage de la carte, sélection de l'arme...) se font également à la souris et entièrement à l'écran (aucun accès au clavier n'est nécessaire). BLACK DAWN est donc un très bon jeu pour les adeptes de l'aventure, pour les autres, allez voir plus haut...

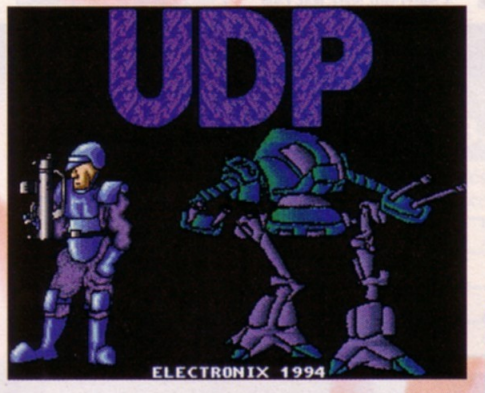


LE JEU DU MOIS

Ce mois-ci, mon coup de coeur c'est porté vers UDP, un jeu en trois disquettes pour Amiga 1200 qui regroupe, à lui seul, trois genres de jeux, Shoot'em up, Kill'en up et stratégie. Ce jeu est vraiment superbe et on se demande si c'est vraiment du DP...

U.D.P.

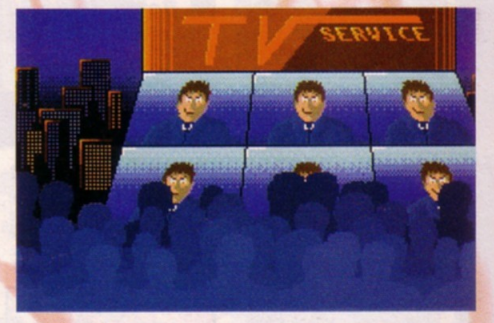
GENRE : STRATEGIE / ACTION
DISKS : 3
AMIGA 1200
NOTE : 96 %



Dans un futur proche, après la troisième guerre mondiale (allez, on va dire ça !), la terre est coupée en plusieurs continents (je sais comme aujourd'hui) qui sont tous en guerre les uns contre les autres (comme aujourd'hui ?!). Vous, vous dirigez l'Europe, et devez conquérir les autres Etats. Comme je



vous le disais en introduction, UDP regroupe plusieurs genres de jeux. Pour conquérir les autres Etats, vous pouvez soit passer par le sol (c'est le passage Shoot'em up) et pourrez choisir soit des avions, soit des tanks... pour accéder à la forteresse ennemie en évitant leurs patrouilles. Soit vous pouvez vous faire larguer en hélicoptère au dessus de la base ennemie (c'est le passage Kill'em up), et devrez éliminer les méchants, détruire les systèmes informatiques et de surveillance en leur tirant dessus comme dans OPERATION WOLF. Entièrement en Français et extrêmement bien réalisé (graphiquement, c'est su-



perbe), UDP est un investissement que je ne saurais trop vous conseiller.

Ah si tous les jeux du domaine public étaient de la qualité de UDP !
Moi, je vous dis au mois prochain avec un spécial utilitaires (enfin j'espère...).

Christian LOPES

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



Fi Loisirs

La sélection des meilleurs logiciels du domaine public

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

JEUX ACTION

Dynamite War 2
Il faut latter les autres avec du TNT et rester le dernier.
Amiga 500+, 600 et 1200

Mine Runner
Le classique Load Runner avec quelques nouveautés.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

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

Top Gear 2
Une préview d'un excellent jeu de courses de voitures.
Amiga 1200 uniquement



Cybergames
Un très bon jeu de baston plein de brutalité, génial.
Amiga 1200 uniquement



Starwoids
Protégez les rebelles en fuite avec votre vaisseau X-Wing.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Wacko
Un bon jeu de plates-formes colorés et très bien réalisé.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Boing
Vous guidez une boule vers la sortie de chaque niveau.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Bacman
Le Pacman s'est fait faire un lifting, plein de nouveautés.
Amiga 1200 uniquement

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

Megaball III
Le meilleur jeu de casse-briques, plein de surprises.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Smidge
Libérez vos potes pingouins et ramassez tous les bonus.
Amiga 1200 uniquement



Missiles Xenon
La ville est attaquée par des missiles et des vaisseaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Zalycon
Shoot et aventures, tous les jeux sont réunis en un seul.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Massacre
Lancez les ballons explosifs sur les joueurs adverses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

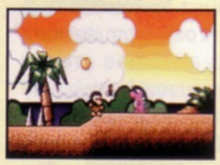
Xenex
L'Astéroïds ultime, le vaisseau est superbement maniable.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Intruder Alert
Vous êtes entré dans une forteresse très bien gardée.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Karaté Master
Défendez votre honneur et votre peau dans ce jeu de baston.
Amiga 1200 uniquement

Zombie Appoc 2
Pas la peine de réfléchir, tout ce qui bouge doit mourir.
Amiga 1200 uniquement

OG the Caveman
Vous OG, homme des cavernes OG devoir libérer femme.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Power Battle
Duel à mort entre 2 vaisseaux qui luttent contre la gravité.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Moose Drive
Une superbe course de voitures en vue de dessus, excellent.
Amiga 500+, 600 et 1200

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

Apple Jack
Des bestioles vous empêchent de manger toutes les pommes.
Amiga 1200 uniquement

JEUX RÉFLEXION

Multiplex
Selon le principe du Taquin il faut replacer les carrés.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Cognition
Tournez les roues dentées pour faire coïncider les couleurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Equality
Rassemblez les pièces pour reformer des formes précises.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dead of Night
Un superbe jeu d'aventure qui propose une enquête policière dans le manoir de Morteville, jeu en anglais.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

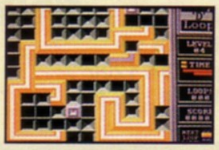


Pyramid Games
Il faut poser des pièces sur un damier en unissant les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Toobz
Il faut diriger les boules de la bonne couleur dans le bon trou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Manic Ball
Il faut maintenir la balle en équilibre et prendre les bonus.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Loop D Loop
Placez les bouts de tuyaux qu'on vous refile pour former des boucles. Un excellent jeu de Pipeline.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Atom Z AGA
Jouez avec des molécules pour reconstituer des symboles.
Amiga 1200 uniquement

Evil Doom
Une préview d'un jeu de rôle avec une ambiance stressante.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

EPS
Placez des pièces en respectant les formes et les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Zillo
Dirigez votre boules pour éliminer les briques de la même couleur, attention aux briques meurtrières, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



UTILES - DIVERS

Aural Illusion
Un bon logiciel de retouche d'échantillons sonores au format IFF, tout y est pour faire du très beau boulot.
Amiga 500+, 600 et 1200



Gestion Bancaire
Un bon logiciel de gestion de compte en français, utile.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Filer 3.0
Un très bon logiciel de gestion de fichiers simple et efficace.
Amiga 500+, 600 et 1200

Sound Machine
Conversion de fichiers sonores aux formats WAV, VOC, IFF...
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Nexus 7
Andromeda a remporté la Party III avec cette superbe Démo pleine d'originalité et de prouesses techniques.
Amiga 1200 uniquement



Roots
Si Sanity se fâche, ça donne cette démo pleine d'exploits.
Amiga 1200 uniquement

Virus WorkShop 4
La version 4.7 du meilleur antivirus actuel, indispensable.
Amiga 500+, 600, 1200

WB3 BackDrops
De nombreux fonds d'écran pour varier son Workbench.
Amiga 1200 uniquement

Fast IntroMaker
Le logiciel idéal pour faire vous même des mini-démos que vous pourrez placer au boot de vos disquettes.
Amiga 500+, 600, 1200



Bartender
Les recettes de nombreux cocktails pour cet été, en anglais.
Amiga 500+, 600, 1200

Spectrapaint
Un excellent logiciel de dessin très complet et simple.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Turbo Cat
Pour faire le catalogue de ses logiciels très facilement.
Amiga 500+, 600, 1200

CHARMES - ADULTES

Erotic 20
Erotic 21
Erotic 22
Erotic 23
Erotic 24
Erotic 25

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



X Mania 25
X Mania 26
X Mania 27
X Mania 28
X Mania 29
X Mania 30

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

Hot Numbers
Un jeu de réflexion qui récompensera vos efforts avec des Mangas érotiques.
Jeu réservé aux adultes
Amiga 500+, 600 et 1200



X Extrême 13
X Extrême 14
X Extrême 15
X Extrême 16
X Extrême 17
X Extrême 18

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

Strip Slotter
Un jeu de Jackpot où les images affichées ne sont pas des fruits mais des filles.
Jeu réservé aux adultes
Amiga 500 (1Mo), 500+, 600



Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

La sélection de F.I. Loisirs et AMIGA CONCEPT

Ces logiciels ont été testés dans la Rubrique DP de AMIGA Concept

La collection de MANGAS — Note 89 %

32 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 9	Mangas 17	Mangas 25
Mangas 2	Mangas 10	Mangas 18	Mangas 26
Mangas 3	Mangas 11	Mangas 19	Mangas 27
Mangas 4	Mangas 12	Mangas 20	Mangas 28
Mangas 5	Mangas 13	Mangas 21	Mangas 29
Mangas 6	Mangas 14	Mangas 22	Mangas 30
Mangas 7	Mangas 15	Mangas 23	Mangas 31
Mangas 8	Mangas 16	Mangas 24	Mangas 32

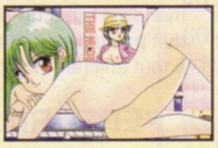
MANGAS 18



MANGAS 24



MANGAS 30



Dithel in Space
Vous êtes un cosmonaute sur une planète inconnue.
A 500(1Mo), 500+, 600, 1200



Note 92 %

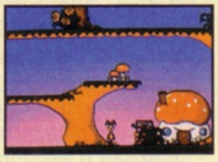
Megablock II
Un très beau jeu de Tétris avec des écrans très colorés.
A 500(1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %

Potatoz
Deux petits personnages se promènent dans un tableau en essayant de coincer l'autre.
Amiga 1200 uniquement

Note 95 %

Tricky Quicky
Un petit lapin parcoure les nombreux niveaux de ce jeu.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 89 %

Mindchaos
Un superbe jeu de réflexion qu'il faut réserver aux plus courageux et à ceux qui maîtrisent le calcul mental. Sinon, vous deviendrez fou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 85 %

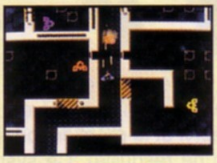
Bomber 2000
Un excellent shoot'em up dans le style de Defender bourré d'ennemis arrivant de tous les cotés à la fois. Un jeu très rapide et génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 92 %

Weapon Master
Un jeu de baston 100% pure hémoglobine qui met en scène des personnages armés d'une épée, d'un gourdin ou d'autres armes bizarres.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Cyberteck Corp.
Un jeu dans le pur style du génial ALIEN BREED, vous êtes prisonnier dans les couloirs de Cybercity plein de Cyberblobs dangereux.
Amiga 1200 uniquement



Note 97 %

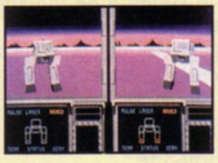
A to Z Paint
Un logiciel de coloriage qui permet à un enfant de débuter en informatique en s'amusant. Tout est simplifié pour qu'il travaille seul.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 91 %

Artistix
Un logiciel de dessin avec un grand intérêt éducatif car sa conception très simplifiée permet à des enfants de l'utiliser très facilement
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Fracas
Un super duel de Walkers en 3D pour deux joueurs.
Amiga 1200 uniquement

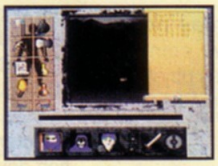


Note 95 %

Knight
Une superbe aventure dans un château fort, deux chevaliers tentent de libérer la princesse. Mais ce ne sera pas si facile, le château est immense et les passages secrets ne manquent pas. Sons et graphismes géniaux.
Amiga 500+, 600, 1200

Note 89 %

Malédiction
Un superbe jeu d'aventure graphique en 3D entièrement en français. Trois guerriers doivent détruire la pierre de vie qui donne à Xanthior tout ses pouvoirs. Xanthior utilise ses pouvoirs pour semer la terreur et plonger le monde de Sortilla sous sa domination tyrannique. Il faut libérer le mage créateur de la pierre de vie et détruire définitivement Xanthior.
Amiga 1200 uniquement



Note 98 %

Mangled Fenders
Un bon jeu de Stock-Cars avec de nombreuses surprises.
Amiga 500+, 600, 1200

Note 79 %

Alien Frenzy
Deux petits personnages se promènent dans un tableau et tente de s'entre-tuer, délirant.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Note 68 %

U.P.D.
Un jeu qui regroupe avec succès trois styles de jeux très différents, shoot'em up, Kill'em up et stratégie. Le résultat est très intéressant.
Amiga 1200 uniquement



Note 96 %

Black Dawn 94
Un jeu qui comblera les amateurs de jeux d'aventure et de promenades dans des labyrinthes en 3D bourrés de monstres plutôt hostiles.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

Compta
Entièrement en français, ce logiciel de comptabilité est très performant au point de convenir à une société. Il dispose de fichiers d'aide.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %

Happy Monster
Un bon jeu de plates-formes très beau et très amusant.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 63 %

F.I. Loisirs

Certains logiciels sont sur plusieurs disquettes

= 1 disquette
= 2 disquettes
= 3 disquettes

Tarifs des disquettes

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

FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

Bon de Commande

☐ **OUI** Je désire bénéficier de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes suivantes.

Je commande _____ disquettes	F
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : _____ **Prénom :** _____

N° : _____ **Rue :** _____

Code postal : _____ **Ville :** _____

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit — Nom : _____ VISA
☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____
☐ Mandat — Date d'expiration : _____

PROGRAMMATION BLITZ BAS

Eclair BASIC

Finies les méthodes d'animation laborieuses, on attaque les choses sérieuses!

AVANT

Dans les programmes précédents, nous avons vu comment afficher et déplacer des objets (ou formes) à l'écran. La méthode utilisée était:

1. Sélectionne le premier objet
2. Efface l'objet de l'écran
3. Déplace l'objet (calcul de sa nouvelle position)
4. Affiche l'objet à sa nouvelle position dans l'écran
5. S'il reste des objets à déplacer, sélectionne l'objet suivant et va à l'étape 2
6. Retour à l'étape 1

Jusque là, rien à dire de particulier puisque cette méthode fonctionne, et dans un écran Intuition! Que demander de plus? Une méthode un peu plus automatique peut-être?

APRES

Si on a inventé l'ordinateur, c'est pour qu'il fasse le boulot à notre place... Ou encore pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué? J'arrête de vous faire lanterner et je vous le dis tout net: ´Oui, il y a une méthode plus simple, et plus rapide pour animer des objets à l'écran.ª
Alors pourquoi avoir utilisé une méthode plus complexe dans les articles précédents? Pourquoi, je vais vous le dire: «a m'a permis de vous expliquer les techniques et surtout le principe de l'animation: on efface, on calcule et enfin, on affiche.
La "méthode plus simple" est en fait un des nombreux "outils à faciliter la vie" du Blitz Basic. Il s'agit d'un système de files d'attente ("Queues" en anglais). Comme la file d'attente chez le boulanger, le premier arrivé est le premier servi et le premier sorti (si personne ne resquille). Ce système appliqué aux objets en Blitz Basic est mis en oeuvre avec les commandes suivantes:

- Queue: Déclare et dimentionne une file (comme on le ferait pour un tableau)
- UnQueue: Efface de l'affichage et retire de la file tous les objets contenus dans celle-ci (dans leur ordre d'arrivée)
- QBlit: Affiche un objet et l'ajoute dans la file

Maintenant la méthode d'animation devient:

1. Efface tous les objets contenus dans la file
2. Sélectionne le premier objet
3. Déplace l'objet
4. Affiche l'objet à sa nouvelle position et ajoute-le à la file
5. S'il reste des objets à déplacer, sélectionne l'objet suivant et va à
l'étape 3
6. Retour à l'étape 1

Il y a le même nombre d'étapes que dans la méthode précédente mais la quantité de lignes de programme s'en trouve fort allégée. Pour vous en convaincre, comparez la boucle principale du listing (lignes 49-87) avec celle du listing du mois précédent: on a gagné une dizaine de lignes (ce qui est assez important sur un programme qui se contente de déplacer quelques objets à l'écran). Mais on y gagne aussi en rapidité d'exécution.

L'application de cette méthode est relativement simple:

1. Utiliser la commande Queue pour réserver une file

Puis, dans la boucle principale d'animation:

2. Commande UnQueue pour effacer tous les objets précédemment dessinés en ajoutés à la file par la commande QBlit.
3. Commande QBlit pour afficher les objets et les ajouter à la file.

Enfantin non? L'utilisation de la commande UnQueue en premier dans la boucle peut sembler bizarre (la file est vide au premier tour), mais il faut savoir que lorsque la file est vide, cette commande n'a aucun effet et ne produit pas d'erreur. Il n'y a donc pas à tout afficher avant de l'utiliser.

PERFORMANCES

La commande VWait... C'est la clé de voûte d'une bonne synchronisation de l'animation sur Amiga. Avant de vous en dire plus, il faut vous expliquer sommairement le fonctionnement d'un écran (ou tube cathodique). L'image est dessinée ligne par ligne (en partant du haut) par un faisceau d'électrons qui viennent illuminer des particules placées à la surface du tube cathodique (votre écran de téléviseur ou de moniteur). Une image complète est formée en un cinquantième de seconde, on a donc 50 images dessinées par seconde. Voilà pour le principe.
Ce qui est moins évident à comprendre c'est que pour l'Amiga, 1/50 de seconde, c'est une éternité! Il peut faire beaucoup de choses pendant ce petit intervalle de temps. Donc, si on le laisse faire et dessiner ses objets, il va en fait produire beaucoup plus d'images que l'écran du moniteur n'est capable d'en afficher et l'affichage va donc "scintiller" fort désagréablement.
Pour palier ce problème, il faut une méthode qui permette de synchroniser le programme avec le moniteur, et c'est là qu'entre en jeu la fameuse commande VWait qui permet de mettre le programme en attente jusqu'à ce qu'on appelle le "Blanc vertical" (ou "Vertical BLank" en anglais, d'où l'abréviation "VBL").
Ce blanc vertical est en fait le moment précis où le faisceau d'électrons frappe à une cinquantaine de lignes au dessus de la partie visible de l'écran.

Voilà, une commande VWait dans la boucle et le rafraichissement de l'image de l'Amiga est parfaitement synchronisé avec celui du moniteur et on obtient un affichage fluide (ou presque).

Pour vérifier que le temps de traitement du déplacement des objets (effacement, calcul et affichage) n'est pas trop long (qu'il ne dépasse pas le 50ème de seconde) j'ai ajouté la commande "MOVE #-1,$DFF180" ligne 85. Cette commande (une instruction assembleur) va simplement et subitement changer la couleur de fond en blanc. Plus il y aura de blanc à l'écran (vers le bas) moins on aura pris de temps à déplacer les objets. S'il n'y a pas de blanc, ou s'il commence à apparaître tout en haut, c'est que le temps de déplacer les objets est trop long: il faudra diminuer le nombre d'objets et/ou simplifier/optimiser les routines de calcul. Essayez d'augmenter la valeur de #balles pour voir combien votre Amiga peut en déplacer en un VBL (un 50e de seconde); le mien en déplace 90 :o) (avec le contrôle des erreurs coupé). Notez que cette commande n'est pas nécessaire (et même néfaste) au bon fonctionnement de votre programme; elle ne sert qu'à en tester la rapidité d'affichage. Il faut donc l'enlever si vous ne faites plus de test de rapidité... C'était juste pour ceux qui auraient dit ´c'est tout blanc, ça flashe, c'est de la m**de son programmeª et qui auraient tout cassé avant de lire l'article jusqu'au bout, et, donc, par le fait, oublié d'enlever la ligne 85 pour avoir quelque chose de beau.

Vous remarquerez que l'affichage se met à scintiller assez rapidement (avec 3 ou quatre objets) et surtout lorsque les objets passent en haut de l'écran. Ce porblème est dû au fait que l'Amiga dessine pendant que l'image est transmise au moniteur (revoir le paragraphe sur la commande VWait). Nous verrons le mois prochain comment avoir un affichage, cette fois-ci, parfaitement fluide.

Denis BERNARD

Vous aurez sans doute remarqué les numéros de lignes du listing. 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 XXX: c'est qu'il s'agit de la fin de la ligne suivante, pratique, donc, pour repérer les erreurs dûes à la mise en page.

```
1:    ;
2:    ; baballes du chienchien à sa mèmère
3:
4:    #balles=4
5:
6:    NEWTYPE .balle
7:       x.w
8:       y.w
9:       vx.b
10:      vy.b
11:   End NEWTYPE
12:
13:   Dim List b.balle(#balles-1)
14:
15:   ; on place les balles au milieu de l'écran
16:   ; et on leur donne une vitesse initiale
17:   While AddItem(b())
18:      b()\x=130+Rnd(60) : b()\y=100+Rnd(56)
19:      b()\vx=Rnd(3)+1 : b()\vy=Rnd(3)+1
20:   Wend
21:
22:   ; ouvre un écran 320x256 4 couleurs
23:   ;
24:   Screen 0,2
25:   ; avec un beau dégradé de vert
26:   RGB 0,0,0,0
27:   RGB 1,10,15,9
28:   RGB 2,0,10,0
29:   RGB 3,0,12,0
30:
31:   ; pour dessiner, il nous faut un bitmap.
32:   ; pas de panique, l'écran 0 en a un, il
33:   ; suffit de dire au blitz qu'on va utiliser
34:   ; celui là comme bitmap numero 0
35:   ;
36:   ScreensBitMap 0,0
37:
38:   ; une belle balle en relief
39:   ;
40:   Gosub dessin_balle
41:
42:   ; initialisation de la file pour n balles
43:   Queue 0,#balles
44:
45:   ; on va déplacer la balle jusqu'à ce que
46:   ; l'utilisateur appuie sur le bouton de
47:   ; la souris
48:   ;
49:   While Joyb(0)<>2
50:
51:      ; attend le blanc vertical. Ca permet
52:      ; en fait de synchroniser le déplacement
53:      ; de la balle avec l'affichage
54:      VWait
55:
56:      ; efface tous les objets précédemment ajoutés
57:      ; à la file par la commande QBlit
58:      UnQueue 0
59:
60:      ResetList b()
61:
62:      USEPATH b()
63:
64:      While NextItem(b())
65:
66:         ; met a jour la position de la balle
67:         ; Notre entrée juste '\x+\vx' revient au
68:         ; même que '\x=\x+\vx'
69:         ;
70:         \x+\vx : \y+\vy
71:
72:         ; on inverse le sens du déplacement si la
73:         ; balle dépasse les bords de l'écran
74:         ;
75:         If \x<10 OR \x>290 Then \vx=-\vx
76:         If \y<10 OR \y>170 Then \vy=-\vy
77:
78:         ; QBlit affiche la balle à sa nouvelle position
79:         ; et l'ajoute à la file 0
80:         ;
81:         QBlit 0,0,\x,\y
82:
83:      Wend
84:
85:      MOVE #-1,$dff180
86:
87:   Wend
88:
89:   End ; C'est fini !
90:
91:   .dessin_balle:
92:   Cls
93:   Circlef 7,7,7,2
94:   Circle 7,7,7,2
95:   Circlef 8,6,5,3
96:   Circle 8,6,5,3
97:   Plot 9,5,1
98:   ; mémorise le dessin dans le shape (ou forme)
99:   ; numéro 0
100:  GetaShape 0,0,0,16,16
101:  Cls
102:  Return
```

TOP MODELES 3D

PLANTE.ART

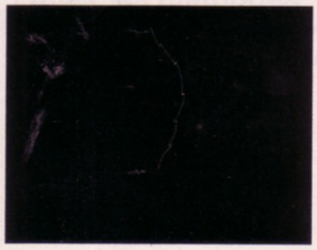


FIG. 1

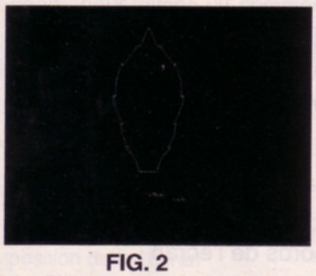


FIG. 2

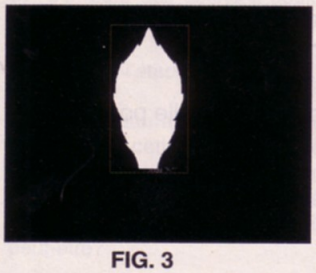


FIG. 3

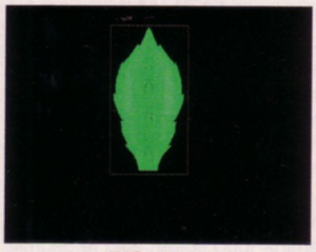


FIG. 4

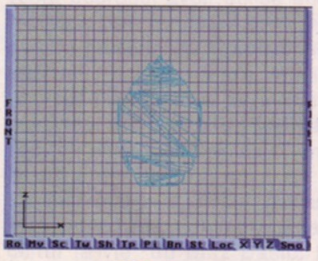


FIG. 5

Lorsque l'on débute en 3D, la plupart du temps on modélise des boules chromées, les pots en tous genres, bref des objets simples et beaux à voir.
Alors, pour changer de l'ordinaire, pourquoi ne pas modéliser une plante verte (j'en vois déjà préparer une corde pour se pendre et d'autres faire leurs valises pour se sauver en vacances, pendant les calculs du micro..).
Rassurez-vous, avec cette leçon, les désespérés reprendront espoir et les vacanciers devront se contenter d'aller boire un jus en ville.
Pour ce faire, il vous faut deux logiciels : un soft de dessin bitmap : Brilliance ou Dpaint etc... Et impérativement Imagine 2 ou 3. Nous allons commencer par modéliser la plante elle-même puis le pot.

LA PLANTE

Dans un premier temps, nous allons créer la forme des feuilles et leur texture bitmap. En fait, il n'y aura qu'une seule feuille.

ETAPE 1 :

- Chargez votre soft de dessin bitmap (Brilliance, Dpaint ou autre..) ,
- mettez vous en 640*256 (16 couleurs minimum),
- faîtes le tracé d'une moitié de feuille (Fig1),
- ensuite, saisissez-la avec le lasso, faites un pivot sur l'axe X (touche x pour Brilliance et Dpaint),
- placez-la de façon à faire une feuille complète (Fig 2),
- vérifiez bien que la forme est bien close et remplissez-la avec la même couleur que celle du tracé,
- tracez un cadre autour de votre feuille (Fig 3) et saisissez-la avec le lasso rectangulaire, en collant le contour intérieur du cadre,
- sauvez la brosse (feuille) sous le nom de "feuille.contour".

ETAPE 2 :

- Coloriez et illustrez la feuille selon vos goûts (Fig 4),
- ressaisissez-la toujours en collant bien avec l'extérieur du cadre et sauvez la brosse sous le nom de "feuille.map",
- vous pouvez quitter votre soft de dessin,
- ATTENTION : mémorisez bien le répertoire dans lequel vous avez fait vos sauvegardes.

ETAPE 3 :

- Chargez Imagine, puis allez dans le detail editor (menu editor),
- une fois dans le detail editor, choisissez le menu OBJECT/CONVERT IFF/ILBM, un requester vous demandera un fichier, choisissez, dans le répertoire que vous aviez choisi, le fichier feuille.contour. Faites OK.
- Imagine vous posera une question (add faces to object), répondez YES,
- Miracle !! La feuille apparaît (fig 5) ; maintenant, nous allons lui donner une forme :
- allez dans le menu mode/Pickface, des points apparaîtront sur la feuille, appuyez sur les touches Amiga Droite (AD) et A, ils seront sélectionnés (Fig 6),
- allez dans le menu OBJECT/FRACTURE. Maintenant que nous avons multiplié le nombre de faces (pour une meilleure précision) (fig 7), nous allons créer un path (chemin) pour donner une courbure intérieure à la feuille,
- sélectionnez le menu object/add/openpath et sélectionnez le chemin, puis déplacez-le juste en dessous de la feuille,
- choisissez le menu MODE/EDIT PATH, sélectionnez un premier point puis faites le pivoter sur l'axe x ; faites de même pour le second, vous obtiendrez la courbure intérieure de la feuille (fig 8),
- revenez en mode pick object avec les touches Amiga Droit et 1,
- sélectionnez la feuille puis appuyez sur les touches AG et 3 puis Amiga Droit et a,
- tous les points de la feuille seront sélectionnés.
- Choisissez le menu FONCTION/CONFORMATION, puis sélectionnez l'option

TABLE D'EQUIVALENCE DES MENUS ENTRE IMAGINE 2.0 ET IMGINE 2.9/3.0

IMAGINE 2.9/3.0	IMAGINE 2.0
OBJECT/CONVERT IFF ILBM	OBJECT/CONVERT IFF ILBM
FONCTIONS/CONFORMATION puis bouton Conform to Path	OBJECT/MOLD puis bouton Conform to Path
OBJECT/ADD/OPEN PATH	FONCTIONS/ADD/OPEN PATH
FONCTIONS/ATTRIBUTES	OBJECT/ATTRIBUTES
OBJECT/FRACTURES	FONCTIONS/FRACTURE

Path, Imagine vous demandera le nom du chemin, il vous proposera "Path", contentez-vous de taper sur ENTER.
- Allez-Loup-Ya ! La feuille a pris sa courbure (fig 9).

ETAPE 4 :

Maintenant, il lui faut une courbure sur un autre axe, car une feuille droite n'est pas vraiment réaliste, elle doit se courber.
- Effacez le précédant chemin et ajoutez en un,
- faites-lui faire une rotation sur l'axe Z (l'axe par défaut) en appuyant sur la touche R, il devra être parallèle à l'axe longitudinal de la feuille.
- Pour modifier le chemin, choisissez le menu MODE/EDIT PATH, déplacez les points et imposez leur une rotation sur l'axe X,
- appuyez sur les touches Amiga Droit et 1, pour revenir en mode pick groups.
- Sélectionnez la feuille et appuyez sur AG et 3, puis AG A, tous les points sont sélectionnés.
- Allez dans le menu FONCTION/CONFORMATION, dès que le requester apparaît appuyez sur ENTER,
- la feuille a pris une courbure naturelle, appuyez sur AG et 1.

Maintenant, nous allons lui donner la dernière touche : le mapping.
- Sélectionnez le menu FONCTIONS/ATTRIBUTES puis appuyez sur le bouton ADD BRSH (add brush),
- choisissez-y le fichier "feuille.map" puis faites OK (fig 10).

Je vous laisse le choix en ce qui concerne la spécularité (la brillance, pas la réflexion). Il n'est pas nécessaire que la plante soit transparente ou se transforme en miroir.
- Choisissez le menu OBJECT/SAVE, pour effectuer une sauvegarde de votre précieux travail (fig 11).

Les curieux pourront dès lors lancer un QUICKRENDER
Si je me souviens bien, une plante verte (en général.., si elle est jaune mettez-la à la poubelle ou donnez-la aux lapins) possède plusieurs feuilles.
Grâce à la fonction couper/coller (OBJECT/COPY & OBJECT/PASTE & rotations) nous allons créer de véritables plantes.
C'est très simple (fig 12 & fig 13). Exemple (fig 14)

LE POT

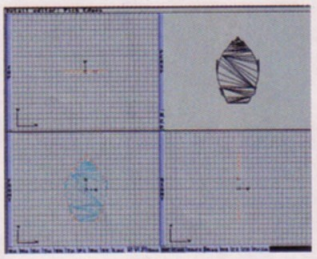
Après avoir modélisé une feuille et créé la plante avec, nous allons lui fabriquer un pot :
- lancez imagine 2.0 ou 3.0,
- mettez vous en vue de face (FRONT VIEW),
- choisissez le menu OBJECT/ADD/AXIS,
- sélectionnez l'axis (vue 1).

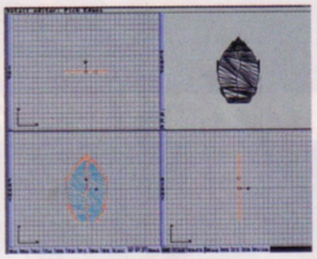
Un axis ne contient aucun point, c'est un objet vierge, sur lequel nous allons ajouter le profil du pot :
- sélectionnez le mode ADDLINE (menu MODE/ADD LINE),
- créez les lignes en vous inspirant de la vue 2,
- une fois ces lignes créées, revenez en mode PICK GROUPS (menu MODE/PICK GROUPS).

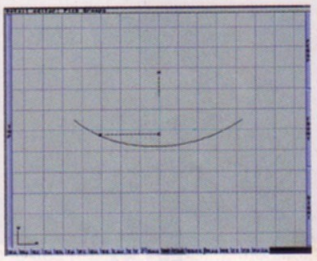
Maintenant que nous avons notre profil, donnons-lui du volume :
- choisissez le menu FONCTIONS/MOLD, un requester apparait (vue 3),
- validez-le, le pot apparait (vue 4), il faut lui donner sa texture donc :
- sélectionnez-le,
- allez au menu FONCTIONS/ATTRIBUTES, le requester apparaît,
- couleurs : rouge = 215, bleu = 134, vert = 18.
- réglez le ROUGHTNESS à 76,
- le bouton PHONG doit être validé.
- Pour les utilisateurs de la version 2.9, 3.0 ou 3.1 : appuyez sur le bouton ADD TEXTURE, un autre requester apparait (en fait, un sélecteur de fichier),
- entrez dans le répertoire TEXTURE d'Imagine,
- choisissez la texture 'DIRT', validez,
- un requester apparait, validez-le en appuyant sur le bouton 'OK'.

Si nous laissons le pot entièrement en PHONG, lors du rendering, ses arrêtes seront lissées, donc nous allons créer des arrêtes dures :
- mettez-vous en mode PICK EDGES (Menu MODE/PICK EDGES),
- mettez la saisie des points en mode DRAG BOX (menu MODE/PICK METHOD/DRAG BOX).

Ce mode va nous permettre, avec la touche SHIFT, de sélectionner l'intégralité des points contenus dans la boîte


FIG. 6


FIG. 7


FIG. 8

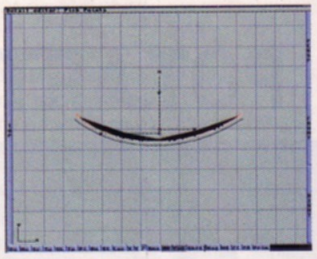
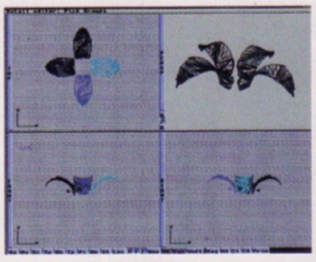

FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11


FIG. 12

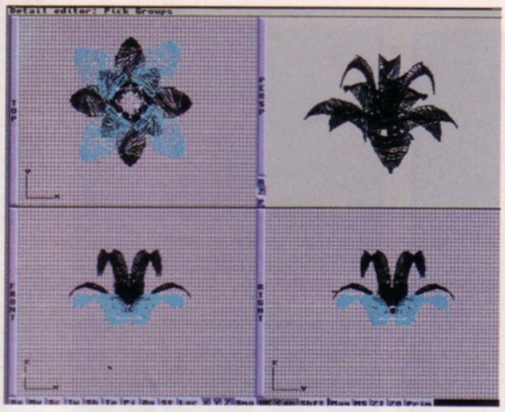


FIG. 13



FIG. 14

POT.ART

de sélection. Pour utiliser cette technique, il suffit de mettre son pointeur de souris à proximité du point à choisir, de la déplacer en laissant le bouton gauche appuyé tout en appuyant sur la touche SHIFT. Pour valider, relâchez le bouton de la souris.
- Sélectionnez les arrêtes comme sur la vue 7,
- choisissez le menu FONCTION/MAKE/MAKE SHARP EDGES,
- revenez en mode pick groups avec les touches Amiga Droit + 1

Un pot de fleurs sans terre n'est pas un pot de fleurs, donc il lui faut de la terre :
- choisissez le menu OBJECT/ADD/PRIMITIVE, un requester apparait,
- appuyez sur le bouton DISK, validez le requester suivant en appuyant sur le bouton ok,
- mettez-vous en vue global (4 vues simultanées),
- sélectionnez le disk.

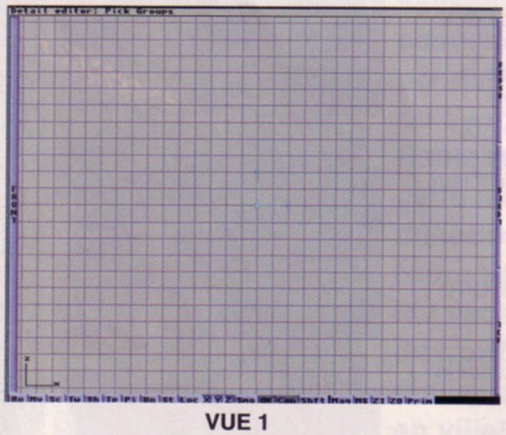
Vous remarquerez que le disk n'est pas vraiment sur un axe correct, donc il faut lui donnez une rotation de 90° sur l'axe X :
- appuyez sur la touche R puis X ; à l'aide de votre souris, faîtes lui faire une rotation de 90° (l'angle d'inclinaison est inscrit en haut à droite dans la barre de menus),
- validez en appuyant sur la barre d'espace,
- remettez-vous en vue de face (FRONT VIEW),
- déplacez le disk sur l'axe des Z, comme sur la vue 5, en appuyant sur les touches',','w' et 'x',
- validez avec la barre d'espace,
- pour le redimentionner, appuyez sur la touche 'S' et déplacez votre souris pour augmenter sa taille (vue 5),
- validez toujours avec la barre d'espace.

Voici sa texture :
- Menu FONCTIONS/ATTRIBUTES :
- Couleurs : rouge = 149, bleu = 124, vert = 76.
- réglez-le ROUGHTNESS à 76,
- le bouton PHONG ne doit pas être validé,
- pour les utilisateurs de la version 2.9, 3.0 ou 3.1 : appuyer sur le bouton ADD TEXTURE, un autre requester apparait, (en fait, un sélecteur de fichier)
- entrez dans le répertoire TEXTURE d'Imagine,
- choisissez la texture 'DINOSKIN', validez,
- un requester apparaît, remplissez le selon la vue n°6, validez-le en appuyant sur le bouton 'OK'.

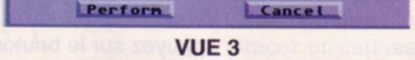
Pour finir, assurez-vous bien que vous êtes en mode PICK GROUPS, sinon appuyez sur les touches Amiga Droit et 1. Appuyez sur les touches Amiga Droit et A, pour sélectionner tous les objets (2) puis sur les touches Amiga Droit et G pour les grouper. Sauvez-les sous le nom que vous désirez.

Maintenant, libre à vous d'utiliser ce pot et la plante dans vos scènes.

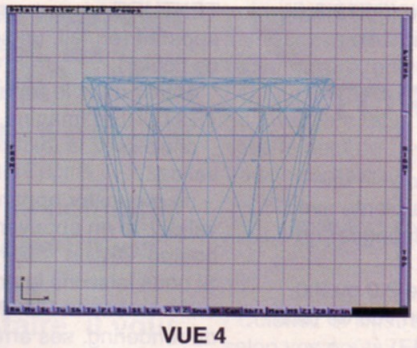
Dizzy Laurent



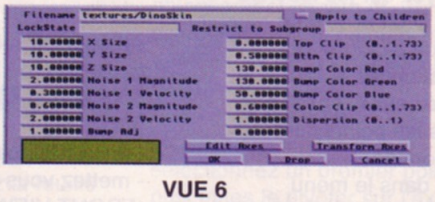
VUE 1



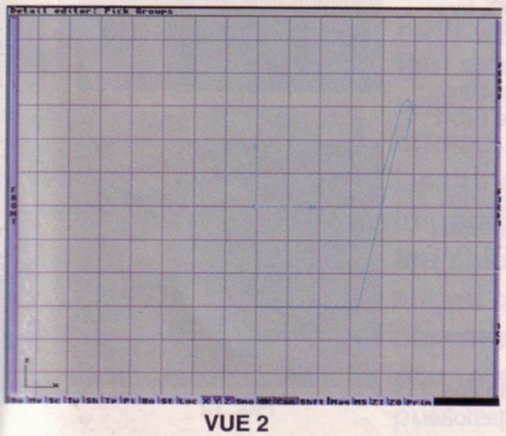
VUE 3



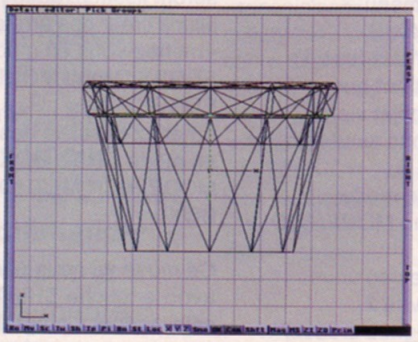
VUE 4



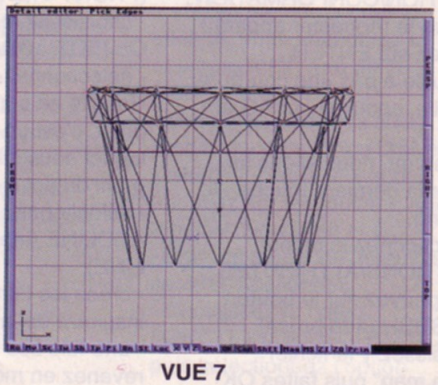
VUE 6



VUE 2



VUE 5



VUE 7

Des bidouilles comme s'il en pleuvait ! Remerciements, en passant, à tous les lecteurs qui, en faisant part de leurs bidouilles, font profiter de leur "savoir-bidouiller" ; merci donc, ce mois-ci, à Thiebaud Laurent (90 Bavilliers), Mossu Jean Marc (67 Surbourg), Vidal Florent (86 Bignoux) et à Lizer Marc (54 Luneville). Ce dernier gagne, par la même occasion, un abonnement de six mois à AC, pour l'économie que sa bidouille peut occasionner à certains d'entre vous. Le mois prochain, si ça continue à ce rythme là, vous aurez sans doute droit à deux pages d'astuces, dont une page spécialement dédiée à ED, un éditeur de texte (cf. AC n° 17 : bidouille "CURE DE RAJEUNISSEMENT POUR ED v. 2").

Imré A.

INSTALL D'ISHAR 3

Encore une petite bidouille pour l'installation d'un logiciel sur votre disque dur. Cette fois, il s'agit d'ISHAR III, qui sera installable sans mémoire graphique en suivant les instructions suivantes :

- tout d'abord, il faudra créer un tiroir ISHAR III sur votre disque dur.
- ouvrez le CLI ou le SHELL, tapez :

DF0:
COPY TO "HD1:ISHAR III" ALL

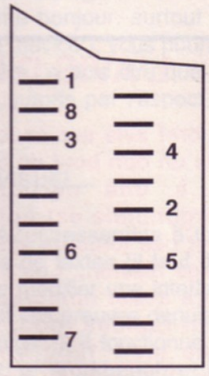
- faites de même pour toutes les disquettes.

Ainsi, vous pourrez jouer à ISHAR III, à condition de laisser l'icône d'installation. Merci Laurent Thebaud.

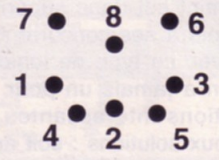
DE LA RECUP' DE MATOS

Lizer Marc va vous permettre d'utiliser votre vieux moniteur d'AMSTRAD 6128+ et CTM644 avec un Amiga 500(uniquement).

AMIGA 500 SUR MONITEUR AMSTRAD 6128+



PERITEL
COTE SOUDURES



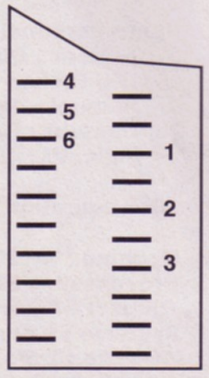
FICHE DIN
COTE SOUDURES

3	LUMIERE	6	VOIE G
8	MASSE	5	BLEU
1	SYNC	2	VERT
7	VOIE D	4	ROUGE

MATERIEL

1 prise péritel femelle
1 fiche DIN femelle 8 plots
25 cm de cable plat ou rond 8 fils

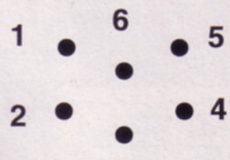
AMIGA 500 SUR MONITEUR AMSTRAD CTM644



MATERIEL

1prise péritel femelle
1 fiche DIN
6 plots femelle
25 cm de cable rond ou plat 6 fils

PERITEL
COTE SOUDURES



FICHE DIN
COTE SOUDURES

4	SYNC	3	BLEU
5	MASSE	2	VERT
6	LUMIERE	1	ROUGE

BIDOUILLES EN VRAC

1) Comment c'est qu'on fait un cover-disk, hein ? Et bien il suffit de suivre les instructions de Florent Vidal, pour en savoir plus.

- copiez un disk bootable DOS (une D7 concept par exemple), puis supprimez tous les fichiers et les tiroirs sauf : C, L, Libs, Devs et S.
- avec un éditeur de textes (ED, MEMACS...), modifiez le fichier Startup-sequence (dans S). En fin de fichier tapez :

DF0:c/loadwb
DF0:c/encli

Afin de charger le mini-workbench.

- "Gadgets-boot" est à taper en début de fichier.

DF0:c/echo "...." ; pour afficher un texte.
DF0:c/display [nom de l'image] ; pour afficher une image.
DF0:c/medplayer [nom du module] ; pour faire jouer un module. etc, etc...

Il existe encore de nombreux gadgets (affichage de menus, d'animations, etc...).

- copiez maintenant sur le disk "jeux" les DP, démos, musiques...

Il faut importer dans C, les outils et fichiers nécessaires.

2) Embellir ses fichiers de texte ASCII

Pour cela vous aurez besoin d'un éditeur de texte du type CED. Voici la liste des options compatibles avec presque tous les afficheurs de texte ASCII :

([= ESCAPE)

- [[3m ; italique
- [[4m ; souligné
- [[1m ; gras
- ["6z ; ombré
- [[30m ; gris
- [[31m ; noir
- [[32m ; blanc
- [[33m ; bleu

3) Les icônes indésirables

Pour qu'un icône de fichier n'apparaisse pas lorsqu'on double-clique sur l'icône d'une disquette, il suffit de :
- lancer Icon Edit, ouvrir (nom fichier).info. Puis, faire fenêtre-montrer icônes seulement et fenêtre-figer tout.

4) les secrets du WORKBENCH 3.0

Appuyez simultanément sur CTRL, les touches SHIFT et ALT. Puis sans relâcher les touches, sélectionnez 15 fois "version" dans le menu, sans fermer les fenêtres qui apparaissent chaque fois.

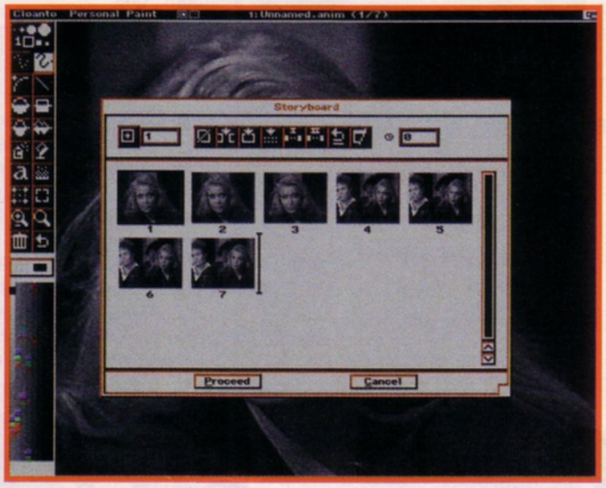
PERSONNAL PAINT 6.1

Peut-on qualifier Personal Paint de Deluxe Paint Light ? Oui ! En raison des raccourcis claviers identiques ou de la ressemblance flagrante de certaines icônes. Non ! A cause d'effets de visualisation que PPaint possède depuis bien plus longtemps que DPaint V. Quoi de réellement neuf dans cette version ? Voyons ça !!!

Tout d'abord, sachez que si le logiciel passe la Manche, j'espère que l'on se tapera la publicité ravageuse qui est exposée dans les magazines anglais. Face à celle de Deluxe Paint, qui est assez nulle... Mais passons... L'avantage de ce programme, qui existe depuis des années mais qui est très mal distribué, est la réelle recherche de nouveautés intégrées au soft. Mais constatez plutôt : créateur de stéréogrammes, effets spéciaux sur brosses ou sur image complète, différents formats d'images, 9 brosses, deux environnements de travail indépendants, mémoire virtuelle, storyboard en animation, PostScript, grabbeur d'écran.... Bon, il faut avouer que pour ce qui est des stéréogrammes, avec Imré on en était à se demander qui pourrait inclure une option pareille dans un logiciel de dessin, franchement, même si le rédac-chef est bien le seul ici à voir quelque chose dans les stéréogrammes, je vois pas bien l'intérêt profond. Hormis ça, PPaint a un petit côté qui fait qu'on va l'explorer et se rendre compte que rien n'a été laissé de côté. Peut-être la boîte à outils qui se trouve à gauche, mais certainement plus encore les options. Le double environnement de travail, qui supprime la lourde tâche (en mémoire surtout) de devoir ouvrir deux fois le logiciel. On peut donc travailler sur deux projets diamétralement opposés en même temps, d'autant plus que passer de l'un à l'autre ne relève pas d'une manipulation faramineuse mais d'un simple click de souris. Vous vous dîtes alors : Ok, c'est bien mais ça bouffe quand même de la place en mémoire. Honnêtement, oui mais Cloanto, qui a pensé à tout, vous offre l'option mémoire virtuelle. De la place sur un disque dur, genre 10 mégas, et vous voilà avec 10 mégas de ram disk. Alors, croyez moi qu'après ça les problèmes de mémoire vous les laisserez aux utilisateurs des concurrents. Neuf brosses, qui peuvent être trafiquées par les effets fournis (un bonne vingtaine de classiques du genre : négatif, flou, éclaircir, assombrir,...) et dans chaque environnement c'est hyper-pratique pour réaliser des fonds pour Scala, dont je vous parlais il n'y a pas si longtemps. Comme le logiciel convertit tout ce qui lui passe dans le code en 256 couleurs, ou mieux en HAM-8, vous n'aurez pas à vous soucier de charger du RTG 24-bits. Pcx, Gif, Iff & Jpeg sont lisibles mais aussi images en crypté et en code source. Pratique pour réaliser un jeu par exemple. Au niveau animation, je n'oublierai sûrement pas de vous parler du storyboard ; cette option, facile et simple, vous permet de composer vos images et de les assembler à loisir. PPaint est donc supérieur en bien des points à ses concurrents... Le problème, avec ce type de logiciel, c'est qu'il n'y en a jamais un pour reprendre les options intéressantes de l'autre. Alors, deux solutions : soit arrêter son choix sur PPaint, soit acheter tous les logiciels de dessin (bonjour le portefeuille !!!). Moi, je reste partisan de la première solution car PPaint m'a convaincu qu'il ne faisait pas tâche d'huile face à une concurrence éprouvée.







DANIEL

L'AVIS D'IMRE

Un bref avis sur ce logiciel qui, depuis un bon bout de temps, est arrivé à une certaine maturité. L'ergonomie est optimale, ce qui n'est pas toujours évident, regardez Image Master... Les effets sont toujours aussi nombreux et relativement rapides (bon, c'est vrai j'ai dans mon 1200 un 68030 à 50 mhz...). Mais je ne peux tout de même pas me séparer de PHOTOGENICS, pour moi c'est le PHOTOSHOP de l'Amiga, alors les concurrents auront beau sortir de nouvelles versions de leurs logiciels, rien ne me fera changer d'avis. Je l'ai, je le garde !

Fiche technique

Nom : Personal Paint 6.1
Editeur : Cloanto
Disks : 2
Manuel : Anglais
Distributeur : Ramiga Int.
Prix indicatif : 49.95 Livres

Configuration de base

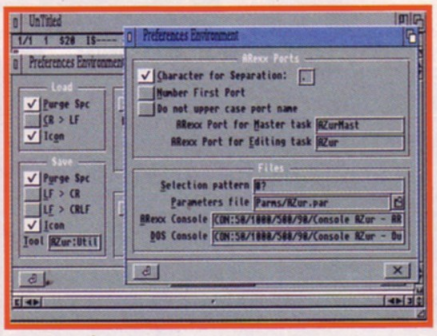
Machine : A 1200 & 4000
Processeur : 68020 ou +
Chipset : AGA conseillé
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 2 Mo minimum
Disque Dur : Pas obligatoire
Autres : Plus simple que DPaint V

Concurrence : Deluxe Paint V, Brilliance II

AZUR

L'EDITEUR DE TEXTE DE NOUVELLE GENERATION

S'il y a un domaine où l'Amiga est loin d'être pauvre, c'est bien celui des éditeurs de textes (Attention, à ne pas confondre avec traitement de textes...). Que ce soit dans le domaine public (QED, TXED...) ou celui les titre commerciaux (GOLD ED...), vous avez le choix entre un bon nombre de programmes. Néanmoins, il manquait toujours un petit quelque chose (ARexx par exemple) à ces utilitaires. AZur va t'il enfin combler ces petits "oublis" ?



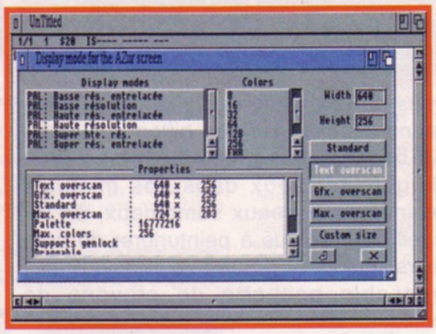
A la première utilisation d'AZur, il vous faudra l'installer. La meilleure solution est le disque dur, mais une installation sur disquette est tout à fait possible. Une fois cette installation terminée (en se servant du programme fourni, c'est simple comme bonjour, surtout en utilisant la fonction "novice"), vous pourrez enfin charger la bête, je dois dire que j'ai agréablement été surpris par l'aspect visuel d'Azur.

LE VISUEL...

Graphiquement, AZur ressemble à tous les autres éditeurs de textes (il faut dire qu'il est difficile de modifier une interface graphique qui a fait ses preuves depuis le tout début de l'Amiga...), il fonctionne en multi-tâches avec le Workbench et les commandes sont accessibles par des menus déroulants (bouton gauche de la souris). Ces fonctions sont d'ailleurs nombreuses et, à ma grande joie, toutes celles qui manquaient à ses prédécesseurs sont maintenant présentes. Vous pourrez également utiliser des raccourcis au clavier pour choisir certaines options (comme "CTRL + W" qui efface le dernier mot tapé ou "CTRL + K" qui efface la fin de votre texte à partir de l'endroit où se trouve votre curseur). AZur utilise les couleurs d'origine de votre Workbench, vous pourrez donc les modifier à votre convenance à partir du répertoire "PREFS" présent sur la partition système de votre disque dur (ou sur votre disquette Workbench pour ceux qui n'ont pas la chance d'en posséder un... de disque dur !).

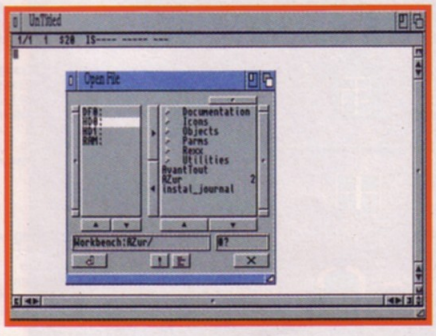
ENFIN L'AREXX...

Eh oui, AZur possède un port ARexx, en voilà une nouvelle qui va faire plaisir à beaucoup de monde ! Les commandes pourront être passées depuis un autre programme, depuis un script ARexx (48 scripts sont fournis) ou directement depuis la console de AZur. Les fanas de ARexx vont pouvoir se concocter des "moulinettes turbo-propulsées" (ne me demandez pas ce que cela signifie, je n'ai fait que recopier la documentation d'AZur).



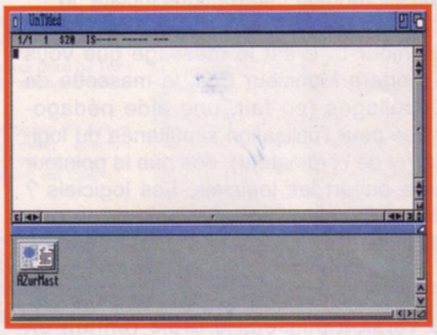
EVOLUTIF...

AZur permet la manipulation dynamique d'"objets", ce qui permettra aux programmeurs de créer d'autres commandes, pouvant présenter leur propre interface utilisateur. AZur permet aussi l'émulation d'autres éditeurs, ce qui vous permettra de garder les petites habitudes que vous aviez avec votre ancien programme. AZur est également paramêtrable pour faire du publipostage ou l'établissement de factures (ce qui fait qu'il pourra servir aussi bien au particulier qui veut taper un texte à la va-vite, qu'aux sociétés pour des applications plus professionnelles). Les programmeurs pourront également taper leurs programmes avec AZur (beaucoup plus convivial que l'éditeur du SEKA ou du DEVPAC) et reprendre leurs sources avec leur assembleur préféré pour le "fignolage".



CONCLUSION...

AZur est, à mon avis, le meilleur éditeur de textes actuellement sur Amiga. Pas seulement parce qu'il est entièrement en français (même la documentation, c'est pour dire...), mais surtout parce que le nombre illimité de blocs (multiples et rectangulaires), les replis imbriqués et illimités, la macro pré-interprétée rapide et l'accès aux 256 clipboards sont des nouveautés non négligeables. AZur se suffit à lui même et remplacera donc avantageusement votre ancien éditeur de textes, et il sera l'allié fidèle de votre traitement de textes ou logiciel de P.A.O. (il s'accorde à merveille avec PAGESTREAM 3). Un logiciel indispensable qui conviendra aux débutants comme aux rédacteurs confirmés (pour la petite histoire, sachez que ce test à été tapé avec AZur. Finira-t'il par remplacer Excellence au sein de toute la rédaction ?).

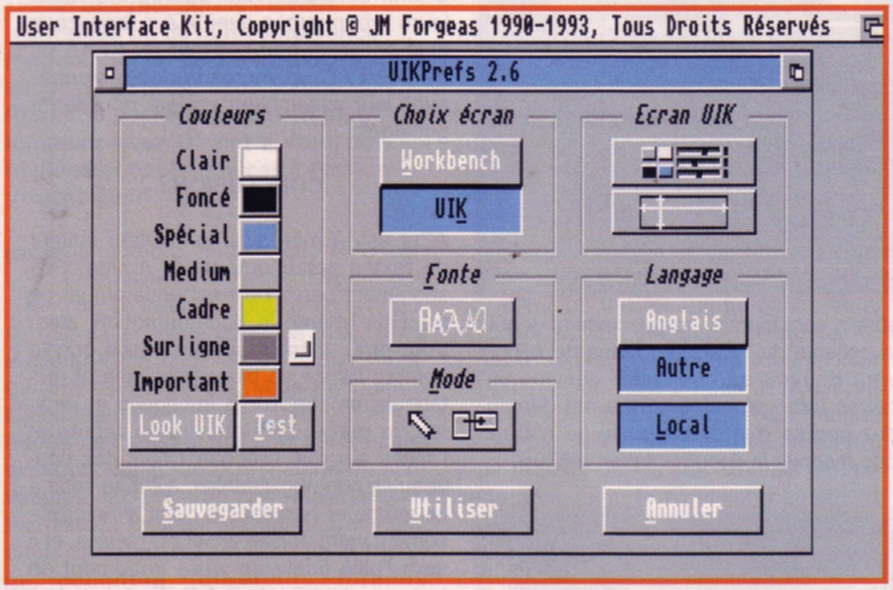


Fiche technique

Nom : AZur
Editeur : Jean Michel FORGEAS
Disks : 1
Manuel : Français
Distributeur : QUARTZ
Prix indicatif : 290 FF

Configuration de base
Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000
Chipset : ECS ou AGA
Système : du 1.3 au 3.1
Mémoire : 1 Mo mini.
Disque Dur : Non Obligatoire
Autres : Prévoir un disque dur et 4 Mo.
Concurrents : GOLD ED - TXED - QED

DECOLLAGE

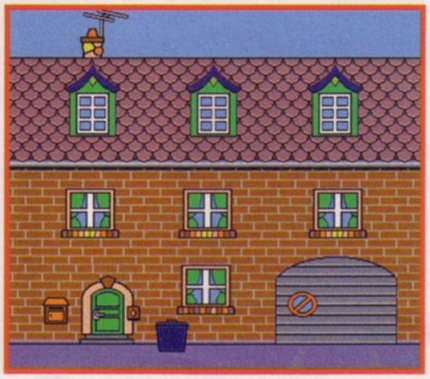


L'AVIS D'IMRE

C'est bien fait, agréable à utiliser, simple et convivial à souhait ; les possibilités ne sont pas trop limitées pour un tel soft dédié aux plus jeunes... Non, vraiment, aucune critique flagrante à prononcer, ça fait plaisir de savoir que les tout-petits puissent faire leur apprentissage sur Amiga. Moi, j'vous l'dis, c'est l'éducation qui détermine tout : si le gosse commence sur Amiga... Il ne pourra plus s'en passer plus tard, alors encourageons-les sur notre machine !

Un logiciel éducatif, voilà une chose bien rare dans le monde Amiga. La collection Adibou, bien fournie, avait ouvert la voie royale des mathématiques et de l'anglais (comment croyez vous qu'Imré parle si bien l'anglais ?), malheureusement, la distribution de ce type de logiciels est généralement limitée à la grande distribution (appelée aussi palais du vendeur informatique inculte !!!).

"Bonjour !". C'est le message que vous apportera Monsieur Coll, la mascotte de Décollages (en fait, une aide pédagogique pour l'utilisation simultanée du logiciel et de l'ordinateur), dès que le pointeur aura ouvert les logiciels. Les logiciels ? Ben oui, selon l'âge de l'enfant, on a le choix entre Décollages et Décollages Junior. Merci à l'auteur d'avoir pensé à toutes les tranches d'âges. Quelque soit la version utilisée, le drôle (enfant en agennais, merci à Maza) n'aura aucun mal à mémoriser les icônes pour utiliser les dessins. J'ai réussi moi-même à les mémoriser, c'est vous dire !!! Mais lorsque le programme parle de dessin, n'imaginez pas avoir affaire à un Deluxe Paint au rabais pour votre marmot. En effet, Décollages propose des options qui le caractérise....Des décors où l'on peut à loisir rajouter des voitures, des maisons, des papillons (les brosses fournies sont nombreuses mais peu variées). Et puis, également des coloriages, magnifiques les coloriages, pour réaliser des grenouilles bleues Twingo ou des pingouins verts soleil. Je me demande si je ne deviens pas daltonien à force. Le reliage est également présent, mais si, rappelez-vous de vos premiers Noëls quand votre grand-mère, avec votre bifton annuel de 50 balles, vous glissait, de ses gros doigts graisseux dans vos mimines pleines de cadeaux somptueux, un recueil de crobards à peinturlurer de couleurs immondes... Suivait d'ailleurs l'indispensable pochette de crayons de couleurs Prisunic. Ca y est, ça vous revient le but du jeu à point.... Le logiciel est très très simple d'emploi puisque, pour passer d'un coloriage à son propre dessin, on reste sur la même page. Le morveux ne hurlera pas pendant deux plombes "Papa, ça marche pas !". Les options simplifiées de dessin pour tirer des traits, dessiner à main levée, colorier, ouvrir une image (...) collent parfaitement à ce logiciel. En fait, le problème vient du fait que les enfants se lassent rapidement, mais là le gamin a un Amiga et c'est un ordinateur ouvert. Important, ça, pour la création. La création de l'enfant est donc illimitée mais aussi celle des parents car il faudra trouver de nouveaux coloriages. Pour se faire, l'une des meilleures solutions que j'ai trouvée est de prendre des cliparts et de les inclure dans le logiciel. ADFI annonce pour les parents fainéants des disquettes remplies de nouvelles brosses, images (...) au prix dérisoire de 80 frs. Bon, j'ai aimé Décollages, mais pas mon petit cousin qui a 8 ans et qui joue avec Kid Pix de façon régulière sur son A1200. Faut dire que Kid Pix est vieux mais utilisé par des graphistes professionnels pour dessiner (mais je tairais les noms). Décollages a valu tout de même deux torgnoles dans la tronche de mon cousin parce qu'il n'a pas l'esprit critique. C'est pas demain que ce satané môme bossera chez nous !!!



DANIEL

"AMIGA, craint de tous et maudit des autres"

Fiche technique

Nom : Décollages 1.0
Editeur : A.D.F.I.
Disks : 4
Manuel : Français
Distributeur : A.D.F.I.
Prix indicatif : 340 FF

Configuration de base

Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS ou AGA
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 2 Mo minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : Les parents aimeront...
Concurrence : Kid Pix

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

82, rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Ligne des commandes 20.02.06.63
Télécopie 20.82.17.99
Service Télématique 36.15 FDS

Les meilleurs jeux shareware & freeware

12 Frs la disquette seulement !

1 disquette gratuite en plus pour l'achat de 8 disquettes.
3 disquettes gratuites en plus pour l'achat de 15 disquettes.
Commandes traitées sous 48 h

2661 - Malediction : Ce jeu vous plonge dans un labyrinthe en 3D mappée (et oui, l'Amiga en est bien capable !) où vos personnages devront survivre et évoluer. C'est une version bridée ne comprenant qu'un seul niveau. La version complète est disponible chez l'auteur. Le jeu fonctionne sur Amiga 1200 & 4000. La mémoire Fast est recommandée mais elle n'est pas indispensable. Documentation en Français. *(3).*



2668 - Jimmy Willburn Preview : La version de démonstration jouable d'un jeu d'aventure en français vraiment génial ! Vous devez aidez Jimmy à retrouver son peigne. Tout au long du jeu, vous rencontrez des personnages inattendus avec qui vous pouvez dialoguer. Beaucoup d'animations, de couleurs, de surprises et une bonne animation sonore. L'humour ne manque pas !!! La version complète en trois disquettes est disponible exclusivement chez l'auteur. *(1) (2) (3).*



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



J002 - Deluxe Galaga v2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type space invaders. Tout simplement le meilleur ! *(1) (2) (3).*

J003 - Cookie : Vous êtes dans la peau d'un cuisinier et devez préparer de bons petits plats. Mais que diraient les clients s'ils découvraient des clous dans leur assiette ??? Soyez vigilant et sélectionnez les bons ingrédients... *(1) (2) (3).*

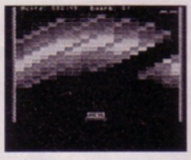


J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires. Pour cela, il faut choisir le type de munitions, règler l'angle, la puissance de tir, etc... *(1) (2) (3).*

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).*

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

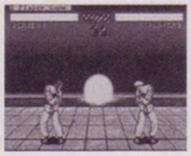
J007 - MegaBall AGA : Casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long des parties ! Il utilise les ressources du chipset AGA. *(3).*



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).*

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

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karaté pour jouer à deux ou seul contre l'Amiga... De bons bruitages et une grande variété de coups. *(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 : En trois disquettes, le fameux jeu de cartes. Utilise les ressources AGA. Disque dur requis. *(3).*

Cartes compatibles Klondike 2 AGA *(3)*

J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo (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 d'art)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)

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

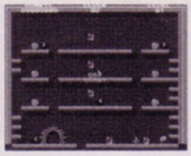
J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes où vous devez sauver Olive. Mais attention à Brutus. *(1).*

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

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

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

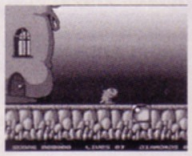
J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes. Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres. *(1) (2) (3).*



J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clefs, etc...) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête... Votre principal ennemi est le temps. *(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. Votre mission est de récupérer tous les fruits en évitant les ennemis lancés à vos trousses. *(1) (2).*

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



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



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

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

J044 - Marbles : Un excellent jeu de réflexion qui comporte en plus un éditeur pour créer vos propres tableaux. *(1) (2) (3).*

J045 - Solo Assault : Serez-vous capable d'arriver au niveau final de ce jeu ? Dans le premier niveau, vous devez traverser un champ d'astéroïdes, les autres sont encore plus terribles. Relèverez-vous le défi ? *(1) (3).*

J046 - Fruit Mania Démo : Jeu de type Machine à sous de très bonne facture. 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).*



Datas compatibles Klondike 2 AGA *(3)*

J050 - Marilyn Monroe Cards (La star du cinéma).
J051 - X-Men Cards (les personnages de BD).
J052 - Rufus Cards (cartes X pour les dames !!!).
J053 - Puzzle Cards (formes géométriques) - **ShowReKo :** Un utilitaire qui permet d'afficher toutes les cartes sous le Workbench.
J054 - Achilleos Cards (Personnages futuristes).
J055 - Beauty Cards (De superbes jeunes filles dévoilent leur féminité sous divers angles. Pour adultes seulement).
J056 - Bikini Cards (Nos plus beaux mannequins actuels en Bikini : Claudia, Cyndie, etc...).
J057 - Cindy2 Cards (De nouvelles cartes de ce superbe mannequin !).

J058 - StarTrek The Next Generation : Jeu d'aventure et de stratégie basé sur le film du même nom. *(1) (2) (3).*

J059 - SnackMan : Un jeu de PacMan classique avec une excellente jouabilité. *(1) (2) (3).*

J060 - MegaBlock2 : Un excellent clone de Tetris pour 1 ou 2 joueurs avec de nouvelles formes géométriques. *(1) (2) (3).*

J061a&b - StarWoids : Superbe jeu d'aventure et d'arcade spacial. Vous devez effectuer plusieurs missions. La première est de sauver les pilotes de votre escadrille qui ont été touchés... Deux disquettes. *(2) (3).*

J062 - PingWynne : Jeu d'arcade/réflexion. Il faut écraser vos ennemis en poussant des pierres. *(3).*

J063 - Cybernetik : Shoot'Em Up horizontal où vous devez éviter les météorites ainsi que les divers ennemis qui s'opposent à votre progression. Votre seule arme est un canon laser. *(1) (2) (3).*

J064 - Space Invasion : Le plus classique des Invaders. Un jeu idéal pour les nostalgiques des premières consoles et bornes d'arcade. *(1) (2) (3).*

J065 - Sensitive : Jeu de réflexion. Vous devez passer d'un endroit à un autre en poussant sur des cases qui disparaissent à votre contact. *(3).*

J066 - Superleague 3.50 : Pour les fanas du foot, Superleague permet de gérer le championnat anglais. *(3).*

J067 - The Great Gold Raid : Jeu d'arcade. Il faut ramasser des objets un par un puis les déposer dans un certain endroit. Le tout est d'éviter divers monstres lancés à vos trousses. *(1) (2) (3).*



J068a&b - Emerald Mine Tools V5.00 : Permet de concevoir de nouveaux tableaux pour le jeu du même nom. *(1) (2) (3).*

J069a&b - Ant War v1.0 : Jeu de type Cannon Fodder où vous devez gérer vos troupes (des fourmis), conquérir d'autres territoires (fourmilières), mais aussi repousser les attaques de vos ennemis. Deux disquettes. *(3).*

J070 The Age Of Rock : Un autre Tetris de nouvelle génération à posséder. *(1) (2) (3).*

Compatibilité :
***(1)** = Compatible Amiga 500 (1 Mo) & 2000 (K1.3)*
***(2)** = Compatible Amiga 500+, 600 , 2000 (K2.0).*
***(3)** = Compatible Amiga 1200*
L'absence du code (1) (2) (3) signale une incompatibilité avec la machine correspondante.

CD ROM

Assassins CD : Toute la collection Assassins Games. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32, CDTV, accessibles directement par un menu. **189 frs !!!**

Aminet 5 : Environ 1.1 Go de logiciels dans 3600 archives. Compatible avec tous les Amiga (sauf CD32). **99 frs !**

SHEER DELIGHT : Un CD-ROM contenant des photographies érotiques. Strictement interdit aux mineurs. Compatible CD32, Amiga 1200 & 4000 uniquement. **PROMO : 199 frs !**

SEXUAL FANTASY : Un CD-ROM contenant des photographies et animations classées X. Strictement interdit aux mineurs. Compatible avec tous les Amiga (dont la CD32). **PROMO : 199 frs !**

BON DE COMMANDE : 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 CD-ROM :

_____
_____
_____
_____

Nombre de disquettes : ..... x 12 Frs = = ... F.
Montant total des CD-ROM : = ... F.
Frais de Port **OBLIGATOIRE** (CD-ROM = 20 Frs / Disquettes = 25 Frs) = ... F.
Forfait recommandation (assurance facultative pour les disquettes) : 12 Frs = ... F.
Kit de téléchargement 36.15 FDS (Câble minitel + logiciel Amiga) : 75 Frs = ... F.
CATALOGUE DOMAINE PUBLIC COMPLET (3 disquettes) : 15 Frs = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE OU ( ) MANDAT JOINT **= ..... F.**

CARTE BLEUE : !_____!_____!_____!_____! EXP !____!____!
Par carte bleue, le minimum de commande est de 100 Frs.

Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par minitel 24h /24. (rubrique 'Ecrire au Service').

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

Amiga Concept - juin 1995 **Signature**

Les marques citées sont déposées. Tarifs modifiables sans préavis. Photos non contractuelles.

AMIGA VS PC 3ème edition

Réponse à la lettre de Martin Jean-Baptiste.

Je tiens à préciser quelques points que Jean-Baptiste a soulevés dans sa lettre du numéro 15 et de ça fait, je donne mon avis sur le "duel" Amiga vs PC.

Salut Jean-Baptiste,

En voilà un qui ne connait pas les spécifications techniques des Amiga de la nouvelle génération (les A.G.A.) à première vue. Commençons par la FAST RAM. La FAST RAM que l'on rajoute à son Amiga ne sert pas seulement à augmenter la mémoire mais accélère également la bécane d'environ 50 %, ce qui n'est pas le cas avec le PC d'après ce que je sais. Donc, un Amiga standard ne fonctionne qu'à 50 % de ses possibilités et regardes bien ce qu'on peut obtenir avec une telle bécane. Est-ce que ton PC accélère rien que quand tu lui ajoute de la mémoire (et après avoir passé 20 minutes à la configurer). Sur mon A1200, j'achète, je branche et je passe pas une matinée à le configurer. Tous est automatique, c'est du "Plug and Play". Ensuite, en ce qui concerne les disques durs, on peut mettre dans un A1200 un disque dur 3,5" issus du monde des PC donc pour le prix, la fiabilité etc... la question ne se pose plus. T'achètes un HD dans un magasin PC (420 Mo pour environ 1200 balles) et un câble 2,5"/3,5". J'admets que l'installation est un petit peu délicate mais ça rentre sans problème. Sinon, tu peux acheter un Overdrive qui se branche sur le port PCMCIA des A600 et A1200 qui contient des HD 3,5". J'ai un Overdrive branché à mon 1200 avec un HD de 170 Mo de chez IBM (eh oui) et ça marche très bien et c'est rapide. La mauvaise foi, c'est toi qui l'as car avec un PC, on change de CPU tous les 6 mois car les derniers petits jeux sortis nécessitent au minimum un Pentium 500 MHz avec 4 Go de mémoire sinon le jeu il rame. La course à la puissance est tellement importante dans votre monde. Je parle de jeux mais c'est pareil avec les utilitaires. Les PC ont peut-être réussi à évoluer mais à coups de cartes d'extensions, par contre les systèmes d'exploitations sont toujours restés aussi primaires (attendons Windows 95 qui nécessitera 8 Mo au moins rien que pour tourner correctement). Heureusement que chez vous, les PC, les bus d'extensions PCI et ISA existent. Tu vois, chez nous les programmeurs explorent à fond la machine et l'Amiga peut faire un Doom les doigts dans le nez si on se donne la peine de l'exploiter correctement. Je crois deviner que tu blâme un peu le 1200 dans l'un de tes paragraphes. Mais il faut savoir que le 1200, tout comme le 600 et le 500, sont des machines bas de gamme donc limitées au point de vue des extensions, mais pas aussi limité que tu ne le crois. Le tower n'est pas nécessaire avec les bus DIEGO comme tu les nommes. Saches que j'ai chez moi un 1200 avec un lecteur externe, une imprimante, une carte accélératrice avec 4 Mo de FAST, un HD 3,5" de 420 Mo et un lecteur CD Overdrive CD connecté au port PCMCIA. Tu peux encore rajouter un contrôleur SCSI via le contrôleur IDE interne du 1200 (voir Dataflyer SCSI chez E.D.I. pour 750 Francs environ) ce qui te permet de rajouter 5 extensions (les 2 premières sont réservées aux éventuels HD) du type SCSI. Sinon, par l'intermédiaire d'une carte équipée d'un 68030 tu peux avoir accès au SCSI-2 (aussi avec le nouveau Squirrel). Comme tu peux le constater, pas besoin de ZORRO. Si tu veux absolument les bus ZORRO, alors achètes un A4000/030 - 25 MHz. Comme tu peux encore le constater, Commodore a pensé à une machine intermédiaire entre le bas de gamme (A1200) et le haut de gamme (A4000/040). Est-ce que ça existe dans le monde des PC ??? Je tiens tout de même à préciser que l'A4000/030 est une machine qui reste trop chère à mon goût. Commodore aurait dû la vendre 4000 Francs ou alors 4500 maximum. Ensuite, venons-en au Workbench. Depuis combien de temps tu ne t'es plus penché sur le monde de Amiga : au moins depuis l'A500 puisque depuis 1992 (si je ne me trompe pas) avec les Amiga 1200 et 4000, le Workbench peut afficher 256 couleurs (sur une palette de 16,7 millions) dans des résolutions de 1280 x 512 (et ça, sans carte graphique 64 bits à 2000 balles comme sur PC) et cela sans broncher. Sans compter le mode HAM 8 qui affiche 262.144 couleurs dans les mêmes résolutions et les scrollings bien fluides au quart de pixel près et cela sur une télé couleur à 1500 balles. Donc, on est loin de ce que tu as dit dans ta lettre. Moi, je bosse sur des PC en cours et je peux te dire que je ne sous-estime pas la bécane mais je ne la surestime pas non plus. Je préfère (et de loin) mon A1200 beaucoup plus souple et convivial que le PC. J'ai des amis possesseurs de PC qui sont tout à fait de mon avis. Et si tu es honnête et que tu connais bien les 2 bécanes, tu sera aussi de mon avis. Saches que ce n'est pas seulement le CPU qui fait la puissance de la bécane, c'est aussi ce qu'il y a autour (Chip graphique, sonore etc...) et de ce côté, l'Amiga est très bien fourni. Et du point de vue rapport Qualité/Prix, l'Amiga écrase le PC même si celui-ci baisse jour après jour. Bref, pour conclure, trouve-moi un PC qui affiche 256 couleurs dans une résolution de 1280 x 512 (c'est pas de l'overscan) avec un multi-tâches, mais un vrai qui accorde un pourcentage d'utilisation du temps processeur aux différentes tâches et pas un multi-tâches à 2 francs les 10 acheté à l'épicerie du coin, qui est capable de faire tourner le Workbench à partir d'un simple disk et de 256 Ko de mémoire (A1000). Trouve-moi une machine qui peut émuler, par du software, une autre bécane et tout cela en multi-tâches. PC Task 3.12 émule un PC 286 sur mon Amiga et tout ceci en M-U-L-T-I-T-A-C-H-E-S pour 2000 Francs (3000 avec un moniteur). Le PC peut-il faire cela, dans la même fourchette de prix et avec les mêmes performances ??? Je ne le crois pas. Il faut comparer ce qui est comparable. J'arrête là le massacre car je pourrais continuer encore longtemps et remplir facilement les 84 pages du mag. Sans rancune vieux ! Et j'encourage tous les lecteurs d'Amiga Concept à répondre à ma lettre, ou à donner leurs impressions, sur leur chère machine, et je ne dirai qu'une seule chose : UN JOUR VIENDRA OU L'AMIGA VAINCRA ET SERA ROI. En attendant, Amigafans, soutenons le mieux possible notre machine qui a, pour une fois, besoin de nous. Vive l'Amiga !!!!

Un Amigafan (H.D)

Voilà pour la lettre du mois. J'attends vos commentaires, vos impressions, vos coups de gueule à l'adresse du mag (si possible sur disquette 3,5" Amiga ou PC en format ASCII, ça évite de retaper tout le texte...). Cette rubrique est la votre, des erreurs d'appréciation sont souvent clamées mais c'est à vous de réagir, nous ne sommes que spectateurs et n'intervenons pas sur le contenu de vos commentaires.

ANNUAIRE DE L'AMIGA

Amiga-Concept - Edition Juin 95

DISTRIBUTEURS :
(Voilà tous les magasins et sociétés de vente par correspondance qui proposent des produits Amiga)

FRANCE

(53) A.D.F.I. (logiciels) : Résidence les cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73.93.77.31, fax : (16) 73.34.07.57.
(06) A.F.I.V (DP) : 10 rue de lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93.92.15.00, fax : (16) 93.13.90.95.
(92) AGMO (vidéo) : 92 Vanves, tél : (16-1) 46.48.94.95, fax : (16-1) 45.25.71.78.
(75) AMIE (matériel, logiciels) : 11 Bd Voltaire, 75011 Paris, tél : (16-1) 43.57.48.20, fax : (16-1) 43.57.10.01.
(91) Archos / F.B.I (matériel) : 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-le-Buisson, tél : (16) 60.13.90.49.
(63) ArtioDactyl France (logiciels) : 83 rue André theuriet, 63000 Clermont-ferrand, tél : (16) 73.93.77.31.
(06) ASCII (matériel, logiciels) : 10 rue de Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93.13.08.66, fax : (16) 93.13.90.95.
(72) ATOL (matériel) : 2 rue Gougeard, 72000 Le Mans, tél : (16) 43.76.21.92, fax : (16) 43.76.22.47.
(75) Avancée (matériel, logiciels) : 93 Av du Gl Leclerc, 75014 Paris, tél : (16-1) 45.45.00.50.
(13) Axe informatique (matériel, logiciels) : 92 cours Julien, 13006 Marseille, tél : (16) 91.48.40.55, fax : (16) 91.42.70.12.
(78) AXIOM (matériel, logiciels, dépot-vente) : 47-49 Bd Jean Jaurès, 78800 Houilles, tél : (16-1) 39.68.33.80, fax : (16-1) 39.68.33.81.
(64) Bab Micro Center (matériel, DP) : 7 rue de Coursic, 64100 Bayonné, tél : (16) 59.59.39.65, fax : (16) 59.59.71.63.
(45) B.I.P. (logiciels, matériel), 16 rue Jeanne d'Arc, 45000 Orléans, tél : (16) 38.81.13.23, fax : (16) 38.77.07.88.
(75) C.C.M. (matériel, logiciels) : 37 rue des mathurins, 75008 Paris, tél : (16-1) 47.12.10.91.
(83) C.I.A (matériel, logiciels) : 1233 route de la Seyne A Six Fours, 83500 La Seyne sur Mer, tél : (16) 94.88.61.80.
(33) CIS (matériel, logiciels, PC) : 14 Av Hertz, Europarc, 33600 Pessac, tél : (16) 57.89.11.40.
(91) The Commodexplorer Corsaire Production (vidéo) : C19 La Rocade, 91160 Longjumeau, tél : (16-1) 69.09.55.04.
(88) CTV (matériel) : 20 ter allée des Mélèzes, 88380 Arches, tél : (16) 29.32.76.58.
(75) CUDA informatique (matériel, logiciels) : 9 rue Saulmier, 75009 Paris, tél : 42.46.47.60, fax : 42.46.47.01.
(91) DeltaGraph'X (matériel, CD-ROM, vidéo) : 4 rue Gracchus Babeuf, 91180 St Germain les Arpajon, tél : (16-1) 60.84.16.14, fax : (16-1) 60.84.12.65.
(75) E.D.I. (matériel, CD-ROM AG & CD32) : BP 282, 75625 Paris cedex 13, tél : (16-1) 45.89.32.00, fax : (16-1) 45.89.12.93.
(59) F.D.S (DP) : 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy cedex, tél : (16) 20.02.06.63, fax : (16) 20.82.17.99.
(46) Les Films du Genièvre (vidéo et création) : Belcastel, 46200 Souillac, tél : (16) 65.37.00.71.
(54) Floppy International (DP) : 18 avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tél : (16) 83.90.28.00, fax : (16) 83.40.18.36.
(13) France Festival Distribution (logiciels) : 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 93.14.16.65, fax : (16) 42.76.18.70.
(75) FNAC micro (logiciels) : 71 Bd St-Germain, 75005 Paris, tél : (16-1) 44.41.31.50, fax : (16-1) 44.41.31.79.
(59) Free Distribution Software (CD-ROM, DP) : 82 rue de sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lennoy Cédex, tél : (16) 20.02.06.63, fax : (16) 20.82.17.99.
(69) Gélain (matériel, logiciels) : 22 av de Saxe, 69006 Lyon, tél : (16) 78.52.77.62, fax (16) 72.74.18.79.
(00) HUGOT (amaque et excroquerie) : 22 rue du palmier, 903 BITONIO, ILE MAURICE.
(59) I.F.A (matériel, logiciels) : 508 Route nationale, 59680 Cerfontaine, tél : (16) 27.65.58.11.
(13) Image'In (logiciels) : 20 rue du grand four, 13300 Salon de Provence, tél : (16) 90.56.67.08.
(13) Infologs (logiciels) : 205 rue Saint Pierre, 13005 Marseille, tél : (16) 91.47.01.79.
(31) Infonix France (matériel) : 12/14 rue Réclusane, 31300 Toulouse, tél : (16) 61.59.17.76, fax : (16) 62.21.14.67.
(30) L'Informatique Evolutive (matériel, logiciels) : 8 rue Corcomaire, 30000 Nime, tél : (16) 66.21.74.89.
(26) Janal (matériel) : 54 rue Faventines, 26000 Valence, tél : (16) 75.55.43.16.
(06) Jessico (matériel, logiciels) : BP693, 06012 Nice cédex 1, tél : (16) 93.97.22.00.
(75) Komelec (composants électroniques, fournitures) : 4 rue Yves Toudic, 75010 Paris, tél : (16-1) 42.08.54.07.
(35) Micro C (matériel) : 16 rue des Fossés, 35000 Rennes, tél (16) 99.63.71.11.
(75) Microfolie's (matériel, logiciels) : 40 bis rue de Douai, 75009 Paris, tél : (16-1) 48.78.76.77.
(78) Microfolie's (matériel, logiciels) : 13 rue des louviers, 78100 St Germain en Laye, tél : 34.51.71.11.
(62) Microtech (matériel) : 32b rue Florent Evrard, 62420 Billy Montigny.
(04) Multimédia Systems (matériel) : quartier de la Tour, route de Marseille, 04000 Digne, tél : (16) 92.32.49.37.
(75) New Tech Video (matériel, logiciels) : 34 rue de Malte, 75011 Paris, tél : (16-1) 43.57.60.06, fax : (16-1) 43.57.99.29.
(61) O.R.I.O.N Diffusion (DP) : BP 299, 61008 Alençon Cédex, tél : (16) 33.26.29.21.
(75) Phase Informatique (matériel, logiciels) : 93 Av. Gl. Leclerc Galerie "esquare", 75014 Paris, tél : (16-1) 45.45.73.00, fax : (16-1) 45.45.50.17.
(54) Phoenix DP (CD-ROM AG & CD32) : BP 801, 64008 Pau Cédex, tél : (16) 59.82.95.00, fax : (16) 59.82.95.00.
(91) Photo Foc (matériel) : Centre Commercial La Foret, 91230 Montgeron, tél : (16-1) 69.40.51.69.
(06) P.I.C.S (matériel) : 13 av Notre Dame, 06000 Nice, tél (16) 93.13.82.21.
(74) Quartz Informatique (matériel) : BP 27, 74401 Chamonix cedex, tél : (16) 50.53.82.62.
(77) Saturn Informatique (matériel, logiciels) : 19 rue de l'Abrevoir, 77100 Meaux, tél : (16) 64.34.31.69, fax : (16) 64.34.80.90.
(78) SERELE (composants électroniques) : 22 Route Nationale 190, 78440 Issou, tél : (16-1) 30.42.77.77.
(13) Servico informatique (??) : 90 Bd de la Libération, 13004 Marseille, tél : (16) 91.92.64.80.
(34) Silicone DP (DP) : 5 Bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tél : (16) 67.58.35.60.
(21) SIMM Computer (matériel, logiciels) : 44 rue Verrerie, 21000 Dijon, tél : (16) 80.71.44.00, fax : (16) 80.73.50.81.
(62) Softone Compagnie (vidéo, AR3) : 394 rue de Lille, 62400 Bethune, tél : (16) 21.68.99.99, fax : (16) 21.68.99.98.
(59) Someware (matériel, logiciels) : 27 rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27.59.60.00, fax : (16) 27.59.52.06.
(75) Storm Media Production (vidéo) : 6 bis rue de Candlie, 75011 Paris, tél : (16-1) 43.57.46.57.
(54) T.P.S. (matériel) : 69 rue de Maréville, 54520 Laxou, tél : (16) 83.27.44.34.
(03) Turtle Bay Direct (matériel, logiciels) : L'étang Simon, 03320 Le veurdre, tél : (16) 70.66.44.25, fax : (16) 70.66.42.20.
(13) VAV VIDEO (DP) : 165 rue de Breteuil, 13006 Marseille, tél : (16) 56.05.72.09, fax : (16) 42.64.56.76.
(91) V.E.M. (logiciels) : 14 rue du Bois Sauvage, 91055 Evry cédex, tél : (16-1) 64.97.96.54.
(59) Video Force (matériel) : 4 rue Puebla, 59800 Lille, tél : (16) 20.12.94.04.
(92) Vitepro (matériel, logiciels) : 42 Av Raymond Macheron, 92120 Vanves, tél : (16-1) 46.38.17.15, fax : (16-1) 45.25.71.78.
(78) Xidsoft (infographie) : 5 rue de la Treille, 78730 St-Arnoult-en-Yvelines, tél : (16-1) 30.88.23.69.

BELGIQUE

Digital Précision (matériel, logiciels, jeux) : 330 CH. de Jette, 1080 Koekelberg, tél : (1932) (0) 24.26.05.04, fax : (1932) (0) 24.20.38.75.
Dram Games (jeux) : 11 rue Duwez, 7500 Tournai, tél : (1932) (0) 69.84.04.10.
I-Média (matériel, logiciels) : 7 carré Peeters, 1180 Bruxelles, fax : (19 32) (0) 2.376.14.38.
Opaline (matériel) : 31 rue de la Prairie, 61140 Fontaine L'Eveque, tél : (19-32) (0) 71.21.79.32.

SUISSE

Applimatic (matériel, CD-ROM) : CH-1618 Chatel St Denis, route de Montreux, tél : (19-41) (0) 21.931.40.31, fax : (19-41) 21.931.40.35.

ANGLETERRE

Duchet Computers (matériel, logiciels) : 51 St-Georges Road, Chepstow, NP6 5LA Angleterre, tél : (19-44) 1291.625.780, fax : (1944) 1291.627.046.
Premier Mail Order (jeux) : 910 the Capricorne Centre, Granes Sarrn road, Basildon, Essex SS14 3JJ, tél : (19-44) 1268.271.172.

ASSOCIATIONS :
(à but non lucratif, les associations proposent sur catalogue, la plupart du temps, des programmes du DP à prix "coutant")

(59) A.C.V. (DP : CAM, FISH) : 107 rue princesse, 59800 Lille, tél : (16) 20.13.80.41.
(59) A.E.I.C (sélection du DP. 10 frs le catalogue) : 6 place de Béthune, 59800 Lille, tél : (16) 20.15.88.73.
(06) A.F.I.V., 2 passage du petit parc, 06000 Nice, tél : (16) 93.92.15.00, fax : (16) 93.13.90.95.
(13) A.F.L.E. (DP avec docs francisées. Enveloppe timbrée pour catalogue) BP 505, 13091 Aix en Provence cédex 02.
(13) Art et Image DP (DP images 2D & 3D. 2 timbres pour catalogue), 41 cité la Molle, 13130 Berre.
(63) Attila DP (DP) : BP 192, 63805 Cournon.
(24) Bélier production (propres DP et fanz' DomPub & Co. D7 + env. timbrée pour catalogue), 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, tél : (16) 53.59.34.70.
(33) B.U.G.S.S (réalisation, traduction, diffusion des collections TSiWF, CAM, FISH, megaDP...), c/o rudy Mathey, 44 rue Morion, 33800 Bordeaux, tél (16) 56.82.70.01, et (16) 56.85.50.77.
(64) Club Français du Logiciel (DP), 16 Quai Jean-Batiste Clément, 64146 Alfortville cédex.
(69) Crayon X (propres DP utils & jeux), 46 rue d'Arsonval l'Esterel, 69800 St Priest, tél : (16) 78.50.65.56.
(38) Dom'Pubs Diffusion (récupère et diffuse DP utils, jeux, démos. 4frs de timbre pour catalogue), 10 rue du Vergeron, 38430 Moirans.
(59) Fanatik (collection ProDia et fanz' FTK), 117 rue Lambrecht, 59500 Douai, tél : (16) 27.99.33.45.
(69) F.R.A. (collections CAM, DPAT, CGFonts... 5 frs pour catalogue), BP 32, 69330 Jonage.
(38) Freenews (FISH, CAM, AmosDP... 20 frs pour catalogue en 2 Disks), 12 allée des Pampres cidex 326, 38640 Claix, tél : (16) 76.70.42.78.
(60) Free World DP (collections DPAT, DPAF, Freeworld... 10 frs pour catalogue), 58 rue de la Colombe, 60170 Ribecourt-Dreslincourt.
(67) Infovision (traitement d'images, CD-Photo. env. timbrée pour plus d'infos), 6 bd du 2ème Rgt de Dragons, 67500 Haguenau.
(73) Interceptor (collections CAM, FISH, DPAT, 17 Bits, ASI Games, Amicus... env. timbrée pour catalogue), 13 Av Jean Jaures, 73000 Chambéry, tél : (16) 79.62.96.48.
(08) Load'n'Enjoy (DP, fanzines, démos. 7 frs pour catalogue), BP 10, 08000 Villers-Semeuse.
(69) Maximages-SC/Brice Grégory (DP en imagerie), BP 56, 69480 Anse. (59) Mega-DP diffusion, Stéphane Carre (collections Mega-DP, X-megaSlide, MegaModules, GIFCollection... Env. timbrée + disk. pour catalogue), 12 rue Colmar, 59290 Wasquehal.
(37) Pixel Art (numérisation, projets informatiques & vidéo), 4 av du G. De Gaulle, 37000 Tours.
(35) R.A.C Rennes Amiga Club (DP), 17 rue Emile Bernard, 35700 Rennes, tél : (16) 99.63.67.12.
(??) SIC association (projets vidéo & informatiques), tél : (16) 61.99.66.27.
(33) Troc Micro (Collections FredFish, CAM, Assassins Games, AmosDP... Env. timbrée pour catalogue), 319 chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.

MAGAZINES :
(De quoi se tenir informé du monde Amiga de part le Monde)

FRANCE :

(78) Amiga Concept (mensuel, généraliste, "c'est nous !") : 47-49 bd Jean Jaurès, 78800 Houilles, tél : (16-1) 30.86.50.99, fax : (16-1) 39.15.72.56.
(31) Amiga news (mensuel, technique) : 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél : (16) 61.47.25.67.
(75) Amiga Revue (mensuel, généraliste... en stand-by) : 23 rue du Faubourg Poissonière, 75009 Paris.
(92) Ami-Graf X (par correspondance, image 2D & 3D) : 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél : (16-1) 46.38.12.78.
(75) Dream (mensuel, généraliste) : 21 rue de Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris, tél : (16-1) 48.87.57.30, fax : (16-1) 48.87.51.23.

ANGLETERRE :

Amiga Action (mensuel, ludique) : Adlington Park, Macclesfield SK10 4NP.
Amiga CD32 (bi-mestriel, ludique) : Freepost (BH 1255), Bournemouth BH1 1BR.
Amiga Computing (mensuel, technique) : Europa House, Adington Park, MacclesField SK10 4NP.
Amiga Format (mensuel, généraliste) : Adlington park, Macclesfield SF10 4NP.
Amiga Power (mensuel, ludique) : 30 Monmouth street, Bath BA1 2BW.
Amiga Pro (mensuel, généraliste) : 2 East Hill, Colchester CO1 2QL.
Amiga Shopper (mensuel, technique) : 30 Monmouth street, Bath BA1 2BW.
CU Amiga (mensuel, ludique) : Priory Court, 30-32 Farrington Lane, London EC1R 3AU.
JAM (par correspondance, technique) : 75 Greatfields Drive, Uxbridge UB8 3QN.
The One Amiga (mensuel, ludique) : 30-32 Farrington Lane, London EC1R 3AU.

ALLEMAGNE :

Amiga Joker (mensuel, ludique) : Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn.
Amiga Play (mensuel, ludique) : Amiga Aboservice, 74128 Neckarsulm.
Amiga Plus (mensuel, technique) : Wendelsteinstrasse 3, 8011 Vaterstetten.

ITALIE :

Amiga Disk Enigma (mensuel, disks pro uniquement) : Sigraf, Via Vailate 15, Calvenzano (BG).
Amiga Enigma (mensuel, technique) : Edizioni S.r.l., Viale Espinasse, 93-20156 Milano.
Amiga Magazine (mensuel, technique) : casella postale 68, 20092 Cinisello Balsamo, Milano.
Amiga Mia (mensuel, disks pro uniquement) : Gruppo Logica 2000 srl, Via Francesco Sforza 14, 20122 Milano.
Commodore Gazette (mensuel, technique) : IHT Gruppo Editoriale, Via Monte Napoleone, 9-20121 Milano.

PAYS BAS :

Amiga Magazine (mensuel, généraliste) : cyclaamrood 2, 2718 SE Zoetermeer.
Amiga.X (mensuel, technique) : postbus 81186, 3009 Rotterdam.

POLOGNE :

Amiga Magazin (mensuel, généraliste) : PL 00-739 Warszawa, UL. Stepinska 22/30.

FANZINES :
(Des magazines amateurs réalisés par des fans pour les fans)

Amigatel : Belier Production, 18 rue Fenelon, 24200 Sarlat.
Amigazette 83 : 872 chemin mon Paradis, 83200 Toulon.
Amiga Storm : chemin Beauchet, 78490 Galluis.
Bugssy : c/o Rudy Mathey, 44 rue Morion, 33800 Bordeaux.
Exit : JO Dupouy, av Gustave Galiot, 40200 Pontenx.
FTK Magazine : 117 rue Lambrecht, 59500 Douai.
Micro Mag : c/o Frédéric Maccari, petit Barbagal, 13280 Raphele les Arles.
Micro Quest : L'Informatique Evolutive, 8 rue Coecomaire, 30000 Nimes.
Silicone : Yves Deschrijvere, 43 rue de Lillois, 1421 Ophain, Belgique.
The Commodore Explorer : Corsaire Production, A6 La Rocade, 91160 Longjumeau.
The FFC2 : c/o Franck Moreau, 132 rue Jean Foilain, 50000 Saint Lo.

SERVEURS MINITELS :
(Par simple minitel, téléchargez, questionnez, dialoguez... Coût de la communication : souvent 2,19 frs la minute)

3615 BBT Internet	**3615 DPSH**	**3615 RTel**
3615 Amigatel	**3615 Graticiel**	**3615 SM1**
3615 BabMicro	**3615 Load**	**3615 Spider**
3615 Demo	**3615 MicroNews**	**3615 Teaser**
3615 Dream	**3615 MMedia**	**3615 Transity**

BBS :
(serveurs proposant des démos et divers DP récents, accessibles par modem. Coût de la communication : comme le téléphone).

ACCES : (16) 87.60.16.76 ; (16) 87.60.16.77 ; (16) 87.60.16.78.
ARCADIA : (16) 56.80.03.47.
BIGBUG : (16-1) 49.63.04.39.
CILLIX : (16) 88.57.83.01.
DREAMLANDS : (16) 32.31.00.77 ; (16) 32.31.00.61 ; (16) 32.31.00.75 ; (16) 32.39.79.23 ; sysop : Gelfling.
FLYING CIRCUS : (16) 84.25.72.38.
FRENCH KISS : (16) 89.71.10.04 ; sysops : Revolution et Spooky Electric.
LARSEN : (16-1) 48.41.23.19.
POWER DESTINY : (16) 98.07.88.67
RAMSES : (16-1) 53.79.11.99 ; (16-1) 53.79.12.00 ; (16-1) 45-84-56-23 (privé)
SATURN : (16-1) 49.63.04.39.

ERRATUM ?!?

On vous a oublié ? On a fait une erreur quelque part ? Votre intitulé est incomplet ? Vous avez changé d'adresse, de numéro de tél... L'élaboration de cet annuaire a été laborieux, ce n'est qu'une première esquisse, il ne tient qu'à vous de le rendre indispensable en le complétant. Pour cela, faites-nous part de votre rectificatif. par fax : (16-1) 39.15.72.56 réf. Imré/Annuaire. Ou bien par lettre : Amiga-Concept, Imré/Annuaire, 47-49 bd Jean Jaurès, 78800 Houilles. (France). (SVP, pas par téléphone).

LES MORCEAUX CHOISIS DU REDAC' CHEF...

- Bonjour, je voudrais savoir comment faire pour passer mes jeux sur Amiga 600. On m'a dit qu'il existait une disquette et donc je vous demande si vous pouviez me donner ses informations ou m'envoyer cette disquette (NDRC : Hug ! Quelqu'un avoir dit à moi que moi pouvais manger. Toi pouvoir dire à moi comment faire, et peut-être toi pouvoir envoyer aliments à moi pour essayer, merci.) (Quentin Hauwel, 95 Lautrec)

- Je vous ai retourné la disquette de Skidmarks qui ne fonctionne pas, j'attends toujours la remplaçante, bien Amigaphilement. (NDRC : Hug ! Toi avoir un grain dans petite cervelle de moineau. Toi y ena fait une erreur de canard). (Hervé Gaillard, 56 Lorient)

- J'ai bien reçu la disquette utilitaire de l'Amiga-Concept n∞14, cependant, j'ai bien essayé à plusieurs reprises de sauvegarder mais l'ordinateur ne veut pas, il m'indique : "can't write to Df0: : Account/Person, Encure drive is connected, correct disk inserted and write protected off". N'ayant pas mon Amiga depuis longtemps, j'espère que je n'ai pas fait une mauvaise manoeuvre (NDRC : Faut qu'on t'explique : pour sauvegarder sur disquette, il faut déprotéger la languette de la disquette, c'est pas plus simple que ça. Si ça marche toujours pas, fait vérifier par quelqu'un le bon fonctionnement de ton lecteur...). (José Bugarin, 02 Soissons)

- Je vous ai envoyé une lettre au nom de MONGLAND et vous ne l'avez pas publiée ! Pourquoi ? Pouvez-vous me répondre postalement (Ouuuhh, que c'est bien dit !) ou publier ma première lettre ! A bas le PC (Pourri à Chier) et longue vie au Roi AMIGA (Ami Mondial Interactif Grand et Anti-PC) (NDRC : Bon, ça y est, tu nous l'as faite ta crise ! On te l'a publiée ta lettre... Pas la bonne, c'est vrai, parce qu'il est utopique de penser qu'on peut retrouver ta lettre dans nos archives, parmi les centaines de lettres que nous recevons chaque mois. Et puis, si t'as des couilles, t'es prié d'utiliser ton vrai nom et pas un pseudo de mes deux ; au fait, comment va TONGLAND ?). (Mongland, euh non : le sien...)

- Enfin une rubrique de programmation de jeux en Blitz Basic, je vous en remercie. Je désespérais de trouver un jour une telle rubrique dans la presse Amiga. J'espère qu'avec ça, je vais enfin pouvoir programmer mes propres jeux (NDRC : Nous, on ne demande qu'à combler vos désirs mais on peut pas toujours les deviner par le Saint Esprit ; si vous avez une idée de rubrique, y'a qu'à nous en faire part, c'est pas plus compliqué que ça... Et si vous êtes nombreux à avoir la même idée, y'a de fortes chances que l'on décide de la concrétiser dans le mag'). (Emmanuel Giard, ??)

- Un bonjour général aux garçons et plus particulièrement aux filles ! Veuillez trouver ci-joint le coupon de la disquette... En attendant le chargement, continuez à durer et à perdurer, BRAVO ! Un dernier mot pour les chargés de l'expédition des disks : alors les gars, on emballe ? C'est nul OK, mais je n'ai pas résisté à la pomme. En vous remerciant par avance, veuillez agréer messieurs, l'assurance de... Pardon ! Salut, suffira !! (NDRC : Tu dois parler des deux poliotes, Franckinette et Françoise ? Ils emballent, c'est vrai, mais seulement les disquettes... Non ?!) (Than Hou N Guyen, Paris 10)

- ...Après le VIC-20, je suis passé par le C-64, puis le C128 et enfin l'AMIGA. Je possède mon A500 depuis décembre 87 et croyez-moi, je suis pas prêt de changer, je n'arrive même pas à m'imaginer avec une autre bécane. Je pense que Commodore a toujours été un précurseur dans le monde de l'informatique familiale. Et, malgré tout, je leur tire ma révérence. L'Amiga, lors de sa sortie, a défini ce que l'informatique est aujourd'hui et pourtant, à mes yeux, il n'y a toujours pas un système aussi convivial (toujours copié, jamais égalé (OS/2 peut-être)). Voilà pour moi, maintenant, deux petites remarques : pourquoi pas de test Hardware ? Compatibilité des jeux CD-32 avec d'autres lecteurs CD ? Sinon, c'est tout bon. Encore autre chose, je lis régulièrement toutes la presse Amiga française et je lance un appel à tous "faites-en autant". Parce que la présence de ces revues dans les étalages est la preuve que notre passion vit et évolue, et si tous ces mags venaient à disparaître... (oh non, pas ça !) (NDRC : Ah, si tout le monde pouvait penser comme toi... En ce qui concerne tes remarques, ça fait un moment qu'on pense aux tests hardware, on prépare ça, donc patience... Quant à la compatibilité des jeux CD32 avec l'Overdrive, ça y est, c'est parti dès ce mois-ci (cf. les tests CD32)). (Christophe Weber, 57 Metz)

- ...Allez, SALUT à toutes les tapettes et foutez la paix à Séverine : c'est une chouette fille qui mérite d'être AIMEE tendrement. (Jean-Marc "Captain Blood" Mossu, 67 Surbourg)

- Un gros merci pour m'avoir donné la première place de votre concours : un abonnement d'un an à votre magazine, ça fait plaisir ! Je vous bise tous et toutes et surtout longue et bonne continuation à Amiga-Concept !! (NDRC : C'est le gagnant du concours Pin-up...). (Eric Barge, 42 St Etienne)

- Salut les grosses tapettes ! C'est encore moi, le savoyard fou, à savoir CLIO !!! Comment allez vous, bien ? En ce Lundi de Pâques 95, je vous écris car cette nuit j'ai eu une vision divine, ô combien agréable, pour le pauvre mortel que je suis, j'vous explique : alors que mon esprit vagabondait sur les plages privées du monde du sommeil, un rêve fabuleux illumina, quelques instants, mon cerveau pourvu d'un seul neurone. Je me trouvais dans les locaux d'AC, ressemblants quelque peu à la bicoque d'un pote. Quelle ne fut pas ma surprise quand tous les membres de l'équipe vinrent me serrer la main. Ils entrèrent dans une pièce et, hésitant, j'hasardait un faible "est-ce que je peux entrer ?". La réponse étant positive, j'entrouvris la porte... Derrière, se tenait une superbe bécane style 1200, boostée à 4612 Mo, rapidité 100mhz, DD 3,5 interne à 2ms d'accès et pourvue d'un lecteur CD-ROM. Sur l'écran, tournait une news grandiose que deux pigistes mataient à donf et prenaient des notes, afin d'en faire le test. Puis, les testeurs durent partir je ne sais où, et mon rêve

COUR DES LE

MPEG, CDROM, OVERDRIVE... ET PUIS QUOI ENCORE ?

Salut à toute l'équipe,
Heureux possesseur d'un Amiga 1200, je vous écris pour vous poser deux trois petites questions qui me trottent dans la tête (NDRC : tiens, lui aussi ?) :
A quoi sert la carte MPEG ? Peut-elle être comparée à la carte FMV de la CD 32 ? Pensez vous que le support CD remplacera prochainement la disquette ?
A quoi servent les co-pro mathématiques et les barrettes SIMM ? Existe t-il sur le marché des multiprises PCMCIA ?
J'ai fait l'achat d'un overdrive. Je voudrais le poser en interne. Est-ce possible, sans faire d'achat ? (Radin avec ça) Existe t-il des Overdrives de 2 " 1/2 ?
Pourquoi le PPPPPPPPPC (Désolé) est partout ? Qu'est ce qu'il a de bien ?
Voila, ce sera tout. Je tiens à tirer mon chapeau pour votre magazine qui s'améliore de plus en plus. Le dossier sur les pirates du N∞13 est vraiment excellent. Ca vous en remue. Le piratage est écoeurant mais présent partout, malheureusement. Même le CD, réputé inviolable, y passe. Il y a de quoi se poser des questions.
Bon je vous laisse.
Bisoux aux TAPETTES ET AUX AUTRES (si il y en subsiste)
Salut

J-F Plombières, les Bains (88)

Que c'est gentil, tous ces compliments, continuez, on ne s'en lasse pas ! Pour répondre à tes questions, MPEG est le nom du module de décompression des images présent dans la carte FMV (FULL MOTION VIDEO), je ne pense pas que le CD remplacera la disquette, en tout cas pas pour le moment, à moins que tout le monde s'achète un graveur pour les sauvegardes... Mais c'est vrai que de plus en plus d'éditeurs développent sur ce support en plein essor. Les co-pro mathématiques servent à accélérer les calculs de certains logiciels (comme Lightwave), les barrettes SIMM sont en fait des barrettes mémoires qui te permettent de gonfler la RAM de ta bécane. Multiprises PCMCIA, connais pas ! Bien sûr que tu peux poser ton Overdrive en interne, sans achat, ça va être plus dur, il te faut une nappe 3"1/2 - 2"1/2, ainsi qu'un câble pour l'alim, tous les bons revendeurs en possèdent (CUDA par exemple). L'AMIQUEST est un Overdrive 2"1/2, son avantage est que tu peux le déconnecter sans éteindre ton Amiga. Des PC, mais où tu as vu des PC toi ?

LE BROUTEUR DE LA REDAC' EST ARRIVE

Vous Tous,

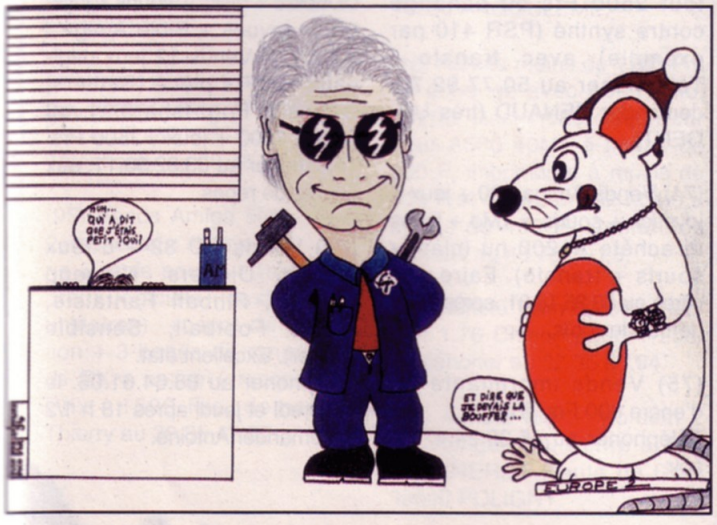
Par un beau matin de février 93 (NDLR : elle commence mal ta lettre, on est là depuis 94 !!!!!), je suis tombé par hasard sur votre magazine. Aujourd'hui, 31 mars 95 alors que je pointe à l'horizon votre numéro 14, un bilan s'impose et il n'est pas forcément des meilleurs.
- Votre numéro est passé de 30 à 35 Frs. L'augmentation était soit-disant prévue pour l'adjonction de bonnes disquettes avec de belles démos et là vous avez le culot de demander 20 Frs pour 2 disks, auquels je rajoute 2.80 Frs de timbre ce qui vous porte le numéro avec disquettes à 57.80 Frs, ce qui fait près de 95 % d'augmentation. Vous n'avez pas mis longtemps à apprendre les lois du marketing.
- Votre fameuse chronique de la rédaction, alors là, parlons-en ! 2 pages entières à voir vos tronches pour la plupart grimaçantes et où dedans ce n'est qu'un ramassi d'insultes "Et je te traite de tapette, et tu me traites de tapette" ou encore vous nous racontez votre vie : on s'en balance, j'ai pas acheté France Dimanche !"
- Vos BD, j'ai beau les lire, j'y comprends que dalle de plus elles sont de réalisation plus que médiocre, alors même si c'est le rédacteur en chef qui les dessine, enfermez-le dans un placard et arrêtez de nous casser les burnes (je sais, je deviens grossier).
- Votre Pin-Up, plus les n∞ avancent moins elle en montre, on se croirait revenu aux premiers numéros de Play-Boy dans les années 60. J'en vois plus dans un catalogue La Redoute que dans votre mag, alors économisez le nombre de pages.
Bon, maintenant passons aux améliorations :
- Votre mag s'est enrichi en pages, c'est un plus appréciable.
- Vos dossiers comparatifs sont excellents.
- Vos tests sont bien faits, néanmoins il est inutile de mettre l'avis d'une personne qui n'aime pas ce type de jeu car on sait à l'avance qu'elle n'aimera pas. De plus, vos chroniqueurs sont suffisamment expérimentés et objectifs pour donner leur avis.
- Vos tentatives pour nous informer sur l'avenir de l'Amiga sont des plus louables.

RIER CTEURS

Voilà, j'ai vidé mon sac, je ne vous demande qu'une chose, répondez à ma lettre, je sais que vous en avez le cran, alors faites-le.
Amicalement.

Xavier JARJANETTE (06)

Hello le Niçois !
Mais qu'est ce qui t'arrive mon coco, il fait pas beau dans ta région, ta copine a ses ragnagnas, tes parents t'ont laissé seul et t'as envie de faire des bêtises : est-ce une raison valable pour écrire des balivernes à ton mag préféré ? Non, on ne croit pas !!! Tout d'abord, sache que tu as certainement fumé la moquette, ou tu te trompes de mag, on est là depuis 94, Hou Hou, c'est nous, Amiga Concept !!!!! Tu souhaitais une réponse, tu savais qu'on en aurait le cran, ou tout simplement qu'on te trouvait ridicule et qu'on avait envie de se marrer sur ton compte, ton souhait est exaucé, on te publie, et on te répond.
- C'est un fait, on a augmenté. Tu sais à combien il est le kilo de patates nouvelles, maintenant ? Il est à 9 Frs au marché ! Avant, il y a environ 5 ans, il n'était qu'à 5-6 Frs. C'est fou, tout augmente ! Et la baguette, hein, la baguette, t'as vu ça, non mais c'est fou ce que la vie est chère ! Si t'as des problèmes de bourse, tu n'as qu'à t'abonner ! Ca te reviendra deux fois moins cher (fais le calcul, mais n'oublie pas ta calculatrice sinon tu risques d'avoir de légers problèmes).
- La chronique, là, tu exagères ! Dans le mag, tu vois nos tronches partout, et tu te plains uniquement parce que tu les vois dans la chronique. Sache également qu'avec un sondage que nous avions réalisé, les 9/10ème de nos lecteurs souhaitaient la conserver. Il fallait peut-être que tu y participes pour que l'on prenne en compte ton avis.
- Les BD, c'est le même topo que la rédac'. On a fait des sondages ! Et puis maintenant on a décidé que tous les testeurs feraient chaque mois un zoli petit dessin. On garde les coordonnées et on te les envoie en avant-première si tu veux. Pour Imré, sache que cela fait déjà plus d'un an qu'il est enfermé dans le placard. On pensait le délivrer dans peu de temps, mais si tu veux qu'il y reste, on peut s'arranger.
- Pour la Pin-Up, mais achète donc La Redoute ! T'auras plus de pages, des tests de soutien-gorges, de culottes, de maillots de bain, de caleçons... On est pas un magazine porno. Nous savons que les p'tits jeunes qui achètent A-Concept sont heureux de voir la pin-up en pages centrales, les parents n'y voient que du feu, toi tu as peut-être l'âge de t'acheter des magazines plus hard si tu en as envie (ou besoin), alors pour te réchauffer la zigounette va voir ailleurs !
Quant aux améliorations que tu apprécies, nous sommes HEUREUX que cela te convienne, ô grande TAPETTE !!!
Sans rancune.



LA REDAC' EN FOLIE II :
LE RETOUR DE LA VENGEANCE
DE LA MERE DE LA... SOURIS...

Cette si petite souris, après avoir bouffé Isa, Cyril et Farid, écrasé Damien, il ne restait plus que le petit Fabien (planqué derrière la poubelle) et l'inévitable Imré, plus connu sous le nom de DOC CONCEPT. Comment allaient-ils résister encore et toujours à l'envahisseur, au sein (ne voyez là aucun mauvais esprit) de la rédaction fabuleuse d'AMIGA CONCEPT. (Fab, ??)

s'acheva. Le jour se pointa et je me suis alors posé la question : rêve prémonitoire ? J'aimerais tant que ce rêve devienne réalité, que je puisse enfin goûter aux joies d'être une big tapette, de me taper la pin-up, de prendre tout le monde à SWOS, de visiter tous les salons dédiés à notre machine !!!! Aussi, je me permettrais quelques menues interrogations : - Faut faire quoi pour devenir une vraie tapette ? - Pourquoi j'aime pas les tripes ? - Les PC ont-ils une âme ? - L'eau coule t-elle dans quel sens, si oui, combien ? - Y a t-il une vie après AC ? Bon j'arrête là les questions cons et j'aimerais vous dire que votre zine est pile-poil, changez rien, j'vous adore (ouah, la lèche !!). Sur ce, à plus (NDRC : T'en as encore beaucoup des questions débiles, parce que j'peux t'en pondre moi aussi des réponses connes. Tiens, par exemple, j'vois pas pourquoi t'aimes pas les tapettes, parce que fries, c'est excellent et ça rend aimable ; moi, j'adore ça, et ma voiture s'en porte mieux, sans quoi j'aurais des hémorroïdes aux pieds. Bon, sérieusement, pour être une vraie tapette, il faudrait venir bosser les tests ici car ils ne sont jamais faits par correspondance. Mais t'inquiète pas, j'vois d'ici que t'as déjà un pied dans la tapetterie et c'est bon signe, maintenant il s'agit de pas aller voir du côté des Plats Creux, sans quoi t'es foutu ! Conseil d'ami). (Clio, Savoie)

- On dit : "l'Amiga ceci, le PC cela" mais il y a une chose qu'il faut bien reconnaître, c'est le confort visuel du mode VGA. Je possède un écran Atari SC1425 PAL et après 1/2 heure d'utilisation, j'ai les mirettes comme deux citrons tchernobiliens qui ont été bombardés par des flashs et des électrons aux fréquences dévastatrices... (je me demande si vous imaginez ce que ça donne). A part diminuer le contraste et les couleurs, existe t-il une solution ? Le Microvitec en est-il une ? (de solution, pas une tapette). Répondez-moi vite car je redoute d'être, un jour, obligé de porter des lunettes comme celles du présentateur d'E=M6 (NDRC : Oui, le Microvitec est une des solutions, un peu coûteuse mais ça reste une solution. Par contre, si tu veux pas trop dépenser tu peux opter pour un filtre d'écran, très efficace s'il est en verre mais complètement nullos si c'est en fibre plastique. Tu pourras trouver un protège écran en verre aux alentours de 300 frs mais chez Surcouf, Auchan ou Carrefour par exemple, à partir de 190 frs.) (Momo, Besançon)

- Quel est le plus puissant entre le 3000 et le 4000/30 ? Que veut dire Tapette ? Je voudrais savoir si AAA peut aussi être dit triple A ? (NDRC : le 4000/30 est plus rapide en utilisation normale que le 3000. Le microprocesseur est identique (68030) mais le chipset graphique (AGA) est beaucoup plus performant et permet au 4000 d'afficher plus rapidement. Tapette signifie petite crotte qui pue, qui fait chier son monde... ou gros salopard qui déconne sur Amiga et qui n'arrête pas de se prendre des tôles... ou encore, une espèce d'enfoiré, tête à claques, en voie de prolifération qui te fait toujours marrer quand t'es en conférence de presse. Pour le AAA, tu peux mais oublie, le projet a été abandonné au profit du RISC). (Seb, Faitb'eaucoupd'fautes)

- "il est arrivé à Pied par la CHine". Salut à toute l'équipe qui n'avait rien pigé à ma pensée hautement philosophique ! M'enfin, j'espère que c'est réglé ! Mais si vous voulez faire un concours de contrepèteries, vous allez être servis mes gaillards !!! Exemple : "elle Vit aux CHamps car sa Poule Mue", vous remarquerez le double effort ! Maintenant, à vous ! Sinon, j'ai une petite colle pour les lecteurs, ou vous chers rédacteurs : j'ai une imprimante "TEK". Comment la brancher, parallèle ou série ? Quel est le bon driver ?! Merci au lecteur qui me répondra (10 000 dollars de récompense) (NDRC : heu, j'suis désolé, j'reviens de Hollande alors j'ai la tête un peu ramollie comme un Gouda mais j'peux t'en donner deux que je connais de longue date : "il pétrit des tONNES de bETON" et ma préférée dont je ne me lasserai pas "il a le choix dans la date". Sinon, c'est pas con ton idée du concours, j'invite les lecteurs à envoyer les leurs et on les publiera dans le numéro d'été pour les longues journées de bronzage sur les plages... Pour ton imprimante TEK, je sais pas comment ni où tu te l'es procurée mais t'aurais pu demander à celui qui te l'a donnée. Et puis plutôt que de proposer 10 000 dollars de récompense, à ce prix là tu peux t'acheter une imprimante "laser" couleur de chez Canon, la LC50 (qualité photocopie couleur)). (Olivier Barthelemy, 54 Malzeville)

- Je vous écris donc pour vous demander de bien vouloir me communiquer les prix et conditions de vos formules d'abonnement (j'habite en Belgique). Je voudrais aussi savoir si votre rubrique "La vitrine des bonnes affaires" se compose d'autres titres que ceux présentés et si je peux profiter de ces offres. Plus particulièrement sur le jeu Arcade Pool, quel est le prix en francs belges ? Et les frais de port ? (NDRC : Comme c'est expliqué en bas de la page abonnement, pour la Belgique qui se trouve au sein de la Communauté Européenne, il faut rajouter 50 frs pour les frais de port à chaque formule. Pour la "vitrine...", on a, en effet, davantage de jeux disponibles mais en faible quantité, il faut donc téléphoner pour les connaître et les réserver ; leur frais de port sont identiques pour la France comme pour la Belgique car la différence est faible et pourquoi se compliquer la vie...). (Frédéric Gille, Belgique)

- Dites, CD-CONCEPT, c'est bien... Pour Mac ou PC. Alors pour la CD32 on prend quel canard ? Parce que Cyril, pour l'instant, se la joue à la ALIENATION 4 et PETITE QUIQUE question support. Heureusement, il y a le reste de l'équipe. BRAVO, et oui, un grand BRAVO pour Imré qui prône la grandeur d'âme de l'Amiga, et vu la conjoncture actuelle, quelle prouesse ! Vive vous Tous ! Allez, à ciao bonsoir, arrosoir et persil. PS : Vous aimez les chiens ? (NDRC : c'est bien, t'as fait la part des choses entre AC et CDC, les deux équipes rédactionnelles sont presque totalement indépendantes, il est donc normal que les intérêts défendus ne soient pas les mêmes. Par contre, ces deux mags sont complémentaires, et bientôt plus que jamais : AC te permet d'avoir une info décortiquée et beaucoup plus précise sur le monde de l'Amiga (normal, sinon quel intérêt de faire des mags spécialisés), et CDC te donne une vision globale du marché (CD) des jeux vidéo. Dès le mois de mai, CDC devait avoir des programmes CD32 sur le CD de couv, car des négociations avaient abouties avec Commodore UK, mais comme c'est ESCOM qui a racheté tout ça, il faut repartir à la discussion... Tu comprends maintenant la complémentarité, inégale pour le moment, c'est vrai, car la CD32 s'en sort toujours avec des bleus dans CDC : ils n'y vont pas par le dos de la cuillère ! Argh, les vendus du PC ! Mes propres frères, me faire ça à moi !!!). (Fabien Collas, 05 Laragne-Monteglin)

PA VENTE

(13) Vends DD 2.5 pouces 200 Mo plein pour A600/1200 : 1300 Frs + A500 3Mo Ram extension à 9 sur DD 80 Mo plein syst. 1.3 et 3.0 inclus + 100 disks + joystick : 3300 Frs (ou séparément).
Téléphoner au 91.75.21.62.

(27) Vends pour A500 extension de mémoire A501 512Ko + horloge 230 Frs et 1.5 Mo + horloge 450 Frs.
Téléphoner au 32.36.95.94.

(29) Vends news et oldies à très bas prix pour 500/600/1200. Envoyer 1 disquette vierge pour liste + une enveloppe timbrée. Ecrire à GUICHOUX Nicolas
1 Rue des Ormes
29600 PLOURIN LES MORLAIX.

(29) Vends News sur A600/1200 à très bas prix. Contacter Yann LE ROUX 8 Rue Kermenou 29600 PLOURIN LES MORLAIX.

(29) Vends Overdrive CD sous garantie avec logiciels d'installation version 9.3, état neuf. Prix : 1300 Frs + en cadeau "NetWork CD" bourré d'images + utilitaires.
Contactez-moi au 98.68.37.63.

(34) Vends news A1200/A500. Envoyer enveloppe timbrée pour liste. Contacter VIDAL David Résidence Le Galion Appt 155 Place d'Arcadie 34000 MONTPELLIER.

(36) Vends lots de revues Amiga (avec disquettes), 250 disquettes DP (jeux, démos, utilitaires...) à bas prix. Réponse assurée. Ecrire à NICOL Stéphane 1 Rue Ernest Périgois 36230 NEUVY ST SEPULCHRE.

(36) Vends nombreuses revues Amiga et lot de disquettes DP (+235) et joystick à bas prix. Contacter NICOL Stéphane 1 Rue Ernest Perigois 36230 NEUVY-ST-SEPULCHRE.
Réponse assurée.

(38) Cherche contact pour vendre, échanger acheter news et oldies sur Amiga 500-600-1200. Ecrire à FEST Stéphane 34 Rue A. Delaune 38130 ECHIROLLES. Joindre 6 Frs en timbre pour liste ou au 76.09.34.11.

(49) Vends Amiga 500 1Mo + écran + 2 joysticks + boites de rangement + logiciels + imprimante. Prix intéressant. Téléphoner au 41.77.81.33 entre 17 h et 19 h.

(50) Vends disque dur 55Mo SCSI pour Amiga 500 + utilitaires + jeux. Prix : 900 Frs. Téléphoner au 33.45.02.84.

(59) Vends Amiga 500 + moniteur Commodore 1083S + lecteur 31/2 externe + imprimante à jet d'encre Commodore MPS + 100 disquettes + joystick. Prix : 3000 Frs. Téléphoner au 20.56.74.07.

(59) Vends Amiga 600 + HD 80 + extension de mémoire 1Mo + moniteur couleur. Prix : 3000 Frs. Pour Amiga 1200 HD3, 5P 210 Mo + câble : 800 Frs Genlock + titreur : 800 Frs. Moniteur 1084 : 800 Frs Propage + Prodaw (comp 4000) : 900 Frs. Ram SIMM 72 1Mo : 150 F. Téléphoner au 20.42.87.61.

(59) Vends logiciels A500-600-1200. Ecrire à Michaël BAUDEMONT 40 Rue F. Debadts 59110 LA MADELEINE, ou téléphoner au 20.31.73.52.

(59) Vends jeux Amiga 500-600. Recherche lecteur interne pour Amiga 500. Faire offre et envoyer un timbre pour réponse à Mr PLOMBION José 2/268 Avenue Verhaeren LILLE,
ou téléphoner au 20.07.51.63.

(62) Vends jeux + utilitaires originaux (Kick Off, Painter 3D) à 25 Frs + fichiers à 5 Frs sur l'auto. Liste gratuite à Florent, 25 Rue de la Poste 62990 BEAURAINVILLE. Téléphone : 21.81.37.77.

(62) Vends cartouche Action replay MK3 pour Amiga 500 et A500+. Prix : 500 F.
Téléphoner au 21.74.03.18.

(69) Vends Theme Park Aga 170 Frs, Sensible Soccer et Castles 2 CD32 165 Frs et de nombreux autres originaux à partir de 50 Frs. Jeux SNES à 255 Frs. Contacter Alain 78.80.73.48.

(71) URGENT !!! Vends CD 32 + jeux. Le tout : 1000 Frs. Téléphoner au 85.89.25.85. et demander Pascal.

(72) Vends Amiga 1200 + DD 80 Mo + joystick + écran 1083S + 27 jeux originaux + Painter 3D + livres. Prix : 4000 Frs. Téléphoner au 43.23.01.22.

(73) Vends nombreux softs A500 et 1200 cause vente machine. Liste sur demande à Mr MOERENHOUT Laurent 124 Place St Léger 73000 CHAMBERY.

(73) Vends softs A500/1200 à bas prix. Liste sur demande à Mr MOGRENHOUT Laurent 124 Place St Léger 73000 CHAMBERY, ou téléphoner au 79.85.61.35. (le matin)

(73) Vends Amiga 600 WB 2.05 Ram 2Mo + joystick + tapis + mansell + Alien Breed + Settlers + Pagesetter 3 + 20 disks DP sans souris. Prix sacrifié : 1000 Frs. Etat neuf. Prix à débattre. Téléphoner à Lionel au 79.70.16.65.

(74) Ecran 1803 + Overdrive 120 Mo + Overdrive CD. Le tout 2500 Frs ou échange contre synthé (PSR 410 par exemple) avec transfo ! Téléphoner au 50.77.92.73. demander RENAUD (très URGENT).

(74) Vends Amiga 500 + jeux + joystick + souris + 1Mo + livres et achète A1200 nu (clavier souris + transfo). Faire des offres au 50.25.18.81. après 19 h, demander Loïc.

(75) Vends imprimante jet d'encre 800 Frs TBE.
Téléphoner au 45.39.24.47. le soir.

(75) Vends Amiga 1200 Ram 6Mo-DD60Mo + lecteur externe + logiciel PAO-DAO-TX-TE... Prix : 3000 Frs.
Téléphoner au 42.45.38.06. (répondeur).

(75) Vends Amiga 500 1Mo + souris + jeux (Civilisation + Battle Isle + Glob Dule). Prix : 1200 Frs. Contacter François au 30.86.50.99.

(77) Vends jeux pour Amiga 500/1200. Ecrire à VIDEMENT Ludovic 94 Rue des Vaux Luisants 77000 VAUX LE PENIL.

(77) Vends Amiga 1200 + joystick + TV couleur 36cm avec télécomande + nombreux jeux, l'ensemble : 3000 Frs.
Téléphone : à FONTAINEBLEAU 64.22.76.29.

(77) Vends Amiga 2000 + souris optique + manette + 200 disks. Prix : 2000 Frs à débattre. Contacter Pascal au 60.01.32.85. en soirée.

(77) Vends news et oldies pour A500/1200 et PC. Téléphoner au 60.20.95.69., ou écrire à PREIN Emmanuel 4 Rue de Verdun 77500 CHELLES.

(77) Vends news et oldies A500/1200 bas prix. Pour liste écrire à DUVAL Cyril 9 Rue de la Haute Bercelle 77300 FONTAINEBLEAU. A BIENTOT !!!

(82) Vends Amiga 1200 + DD60Mo + disks + souris + joystick + revues + Bible Amiga : 3000 Frs. Vends 12 jeux originaux 100Frs pièce (Settlers, Genesia, Fog, Ishar3...), ou Amiga 1200 + jeux : 3600 Frs. Téléphoner au 63.32.30.11. aux heures de repas.

(89) Vends CD 32 + 6 jeux (Oscar, Diggers, Niggepp Mansell, Pinball Fantaisie, Brutal Football, Sensible Soccer). Excellent état.
Téléphoner au 86.64.61.06. le mercredi et jeudi après 18 h 1/2 et demander Antoine.

(92) Vends 30 jeux. 100 Frs pièce ou 700 Frs les 10. Hemdall 2, Setlers, Civilisation, Simon Sorcerer, Megalomania... et 20 slide show japonais 100 Frs. Téléphoner à Stéphane après 19 h au 47.21.64.02.
(93) Vends carte GVP série II SCSI + Ko : 500 Frs + DP en cadeau. Téléphoner à Eric au 44.26.87.57. de 9 h à 17 h en semaine.

(94) Vends Amiga 500 1Mo + moniteur couleur + lecteur externe 3.5 + souris + tapis + 2 joysticks + 700 disquettes avec 8 boites de rangement. Prix : 2500 Frs. Téléphoner à Fabrice au 48.77.52.92.

(94) Vends A1200 + cables + souris + livres + joystick + nombreux jeux + utilitaires + amos pro + compiler + col complète Adream + AConcept (mags et discs). Prix : 2300 Frs - DD A1200 3.5, 260 Mo : 1200 Frs. Contacter Serge au 49.78.73.05.

(94) Vends jeux et utilitaires sur Amiga 500 et 1200. Vends également lecteur externe 3.5 pouces. Prix : 300 Frs. Téléphoner au 47.26.21.89.

(94) Vends extension de mémoire A1208 (1Mo) : 700 Frs. Licre du lecteur disk : 50 Frs. Lecteur externe : 300 Frs. Amos 1.3 : 250 Frs. Deluxvide 03 : 400 Frs. Homevideo : 150 Frs + divers jeux rôles : Eye of Aventure, Wargames, Arcade de 50 à 150 Frs. Téléphoner au 42.83.13.03.

(95) Vends jeux Amiga 1200 à bas prix. Vends CD32 + 3CD : 850 Frs. Vends HP 48G : 650 Frs. Téléphoner au 39.78.87.76.

(95) Vends Amiga 500 1Mo + 2ème lecteur + joystick + souris + tapis souris + très nombreux logiciels (jeux, démos, utilitaires) +capot de protection + 3 boites de rangement de DK + notice + raccord TV. Prix : 1500 Frs. demander Thierry au 39.85.47.32.

(95) Vends console Amiga CD32 + 8 jeux (très peu servie) + magazines. Prix : 2000 Frs. Téléphoner au 30.73.48.78.

(région parisienne) Vends A1230 (68030+68882 50 Mhz) + IF SCS12 (3.5 Mo/S) + MMU 3200 Frs (SSGAR)
SIMMS/2Mo : 400 Frs, 4 Mo/800 Frs, 8 Mo/1500 Frs/disque SCSI 540Mo : 2300 Frs (SS GAR) IDE 2.5P 40 Mo : 400 Frs, table de montage RME 100 : 500 Frs.
Camescope d'épaule canon E708 pro télécomande I.R., Zoom 8, entrée + sortie vidéo, arrêt sur image, ralenti, im par image superbe : 4200 Frs (valeur en 90 : 14000 Frs).
Objectifs Sony télé + grand angle : 700 Frs, Kit support camescope épaule mains libres 500 Frs. Hyper cache + DPaint + Fantavision + Kind-Word + W.Master + V Genetic Master + Cale fonts : 800 Frs (valeur 3800 Frs). Vends également imprimante laser Poscript 4.5 Mo + interface Mac (tourne également sur PC, Mac, Amiga) 2800 Frs haut de gamme, ou échange contre magnétoscope HF ou SVHF.
Téléphoner après 18 h au 47.32.42.79.

ACHAT

(16) Recherche Frontier Elite 2 pour Amiga 500 avec notice. Contacter BORDAT Pierre Bat E5 Appt 534 La Petite Garenne 16000 ANGOULEME.

(18) Achète moins de 1700 Frs ou échange avec A500 1Mo, A1200. Recherche disque dur pour A500 40Mo à moins de 300 F, imprimante à moins de 300 F et extension de 1.5Mo à moins de 400 F. Demandez Michaël au 48.75.30.23.

(27) Achète Ram 32 bit et lecteur 1.76 Chinon pour A1200. Téléphoner au 32.36.95.94.

(39) Achète Mortal Kombat 2 sur Amiga 500. Ecrire à Tim JEANNERET Route de Dole 39800 POLIGNY.

(40) Achète DD 120 Mo minimum pour Amiga 1200 à tout petit prix. Faire offre. Vends également imprimante jet d'encre pour Amiga 1200 et PC. Faire offre. Contacter Bertrand au 58.45.03.52.
(51) Recherche 1200 avec DD et extension de mémoire. Faire offre à VILAIRE Laurent 7 Allée des Paquerettes 51450 BETHENY.

(54) Achète Amiga 1200. Faire offre au 83.51.14.42. après 20 h.

(57) Achète jeux : The Settler + Nord - Sud + DD + matériel pour Amiga 600. Téléphoner au 82.57.14.80.

(59) Achète logiciel traducteur Anglais performant et disk dur pour Amiga 1200 à moins de 800 Frs. Faire offre à MATHOT Guillaume 1 Rue de la Justice 59000 LILLE, ou téléphoner au 44.42.63.65. le week-end.

(62) URGENT !!! Recherche Amiga 1200 très bon état pour 2000 Frs. Faire offre au 21.04.61.36. après 19 h.

(72) Achète Amiga 1200, bon état. Faire offre à HAREAU Mathieu L'Illandrie 72190 COULAINES, ou téléphoner le week-end uniquement au 43.81.52.31.

(71) Recherche Amiga 4040. Faire offre au 85.89.25.85. et demander Pascal.

(78) Cherche Amiga 1200. Faire offre au 39.57.80.77. et demander Arnaud.

(86) Recherche DSS-3.0 ou Digitaliseur 16 Bits petit prix. Ecrire à POHIN Patrick 24 Rue Sylvain Drault 86000 POITIERS ou téléphoner au 49.41.23.79.

(95) Recherche extension 2Mo pour Amiga 600 et une alimentation Amiga. Téléphoner au 39.81.86.45.

CONTACTS

(30) Vends news et oldies sur Amiga 500 et 1200. Ecrire à DUFOUR Claude 12 Rue Jacques Brel 30620 UCHAUD.

PA

(33) Cherche club amigaïstes sur Bordeaux et sa région. Contacter Mr EYMAS Bernard au 56.45.94.81.
Ou écrire 15 Rue du Maréchal Joffre 33700 MERIGNAC.

(38) Cherche contact pour achat ou échange de jeux de rôles (et autres...).
Ecrire à CARRIAS Thomas
Courbassière Coul\bleuie
8500 VOIRON.
Téléphoner au 76.05.19.13. après 14 h.

(59) Coder + musiciens cherchent graphiste pour jeu Aga même si GFX déjà commencés.
Contacter LEMOINE Laurent 391 Rue Morel 59500 DOUAI, ou téléphoner au 27.97.44.26.

(59) Cherche contacts sur Amiga 1200 et 500.
Ecrire à VALENTIN Eric
1 Rue de la Belle Hotesse
59189 STEENBECQUE,
ou téléphoner au 28.43.60.46.

(59) Echange ou vends jeux sur Amiga 500-600 Nord Pas de Calais uniquement.
Téléphoner au 20.85.86.79. ou écrire à Jean Philippe VANPRAET 20 Rue de Lamartine 59000 LILLE.

(59) Cherche utilitaires ou disquettes sur la programmation pour Amiga 600.
Ecrire à HOUYOUX Hervé Appt 622
3 Rue Jean Loup Chrétien
59187 DECHY.

(67) Cherche contacts sur 1200/500/600 échange et vends jeux, utilitaires, DP, et idées.
Ecrire à Mike NOBEEBOCCUS
1B Rue du Lohbach
67700 SAVERNE,
ou téléphoner au 88.91.61.13.

LA SUITE P. 82

AMIGA MICMAC

PAR IMRE

Je commençais à désespérer : enfin un gagnant à l'Amiga-MicMac... Que dis-je, y'en a même deux ! Deux qui ont trouvé les bonnes réponses, le même jour ; si c'est pas beau tout ça. Ce sont Ragaigne Pascal (72 Le Mans) et Serge Boulay (21 Auxonne) qui gagnent, chacun, le jeu CANON FODDER 2.
Pour ce numéro 16, qui fête en quelque sorte l'anniversaire de l'Amiga, ce sera un questionnaire sur le numéro en cours (le 16, vous suivez pas ou quoi ?). Allez, c'est parti, histoire de voir si vous lisez attentivement votre magazine...

---

01 - EN FORMULE 2 D'ABONNEMENT, A COMBIEN REVIENT LE MAGAZINE ET SES DEUX DISQUETTES MENSUELLES ?
a - 29 frs
b - 35 frs
c - 46,5 frs

02 - PAR QUELLE SOCIETE LE LOGICIEL EDUCATIF DECOLLAGE EST-IL DISTRIBUE ?
a - AMIE
b - A.D.F.I.
c - F.I.

03 - QUEL OBJET EST MODELISE EN RUBRIQUE TOP-MODEL 3D ?
a - un fauteuil
b - une plante verte
c - un arbre

04 - QUI A RACHETE L'AMIGA ? (celui qui répond de travers, je lui envoie une lettre d'injures...)
a - Commodore UK
b - Amiga International
c - Escom

05 - OU S'EST DEROULE LE SALON AMIGA-SHOW ?
a - dans le nord de la France
b - en région parisienne
c - en Belgique

06 - QU'EST-CE QUE LE LOGICIEL AZUR ?
a - un éditeur de textes
b - un traitement de textes
c - un convertisseur de textes

07 - QUEL EST LE JEU LE MOINS CHER DE LA VITRINE D'AMIGA-CONCEPT ?
a - Fatman
b - Alien Breed SE
c - Shadow Fighter

08 - QUI EST LE GERANT D'ESCOM FRANCE ?
a - David Pleasance
b - Georges Fornay
c - Pascal Wespiserµ

09 - QUI S'OCCUPE DORENAVANT DE LA RUBRIQUE DEMO ?
a - Gab
b - Claire
c - Isa

10 - DE QUEL JEU DONNE T-ON LA SOLUCE COMPLETE ?
a - Cannon Fodder 2
b - Star Trek 25 Anniv.
c - Vahlalla

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Combien de caractères comporte l'annuaire en page 77 (j'abuse pas un peu, là ?).

bonnes réponses du MICMAC 15 :

1-C 2-B 3-B 4-B 5-A 6-ABou C 7-B 8-B 9-C 10-A

(78) Cherche contacts Amiga 500/1200. Nombreuses news (ATR, Death Mask, Shaq Fu, Whizz, Overlord, Shadow Fighter...). Envoyer liste à ESNAULT Christophe 106 Rue Abel Plisson 78520 LIMAY.

(87) Cherche contacts sur Amiga 1200. Ecrire à BESSE Frédéric 6 Lot "Les chênes" 87700 ST MARTIN LE VIEUX.

AUTRES

(59) Coder ASM cherche graphiste confirmé pour développement d'un eu Aga : contacter LEMOINE Laurent 391 Rue Morel 59500 DOUAI. Télépone : 27.97.44.26.

(94) Echange Jurassic Park + Airsupport (simulation vol) contre Brian the Lion ou Puzzle Disney. Téléphoner au 47.26.56.88., demander Mr DEGAUDEZ, ou écrire 8 Rue Jean Mermoz 94270 LE KREMLIN BICETRE.

(99) Toutes solutions jeux Amiga et PC à votre disposition. SOS Assistance BP 40 6030 MARCHIENNE - PONT BELGIQUE, en nous laissant vos coordonnées + questions + 20 Frs ou 100 FB. Réponse assurée pour tous pays.

PETITE ANNONCES (15 Frs)

(Gratuites pour les abonnés)

EH OUI, COMME DANS TOUT BON MAG QUI SE RESPECTE, LES P.A. SONT PAYANTES. NOUS VOUS INFORMONS DONC, CHERS LECTEURS, QUE DORENAVANT, VOUS DEVREZ JOINDRE VOTRE P.A. UN PETIT CHEQUE DE 15 Frs. SAUF POUR LES ABONNES : C'EST GRATUIT (IL VOUS SUFFIT DE JOINDRE L'ETIQUETTE D'EXPEDITION DU MAG).

DEPARTEMENT : ☐☐

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

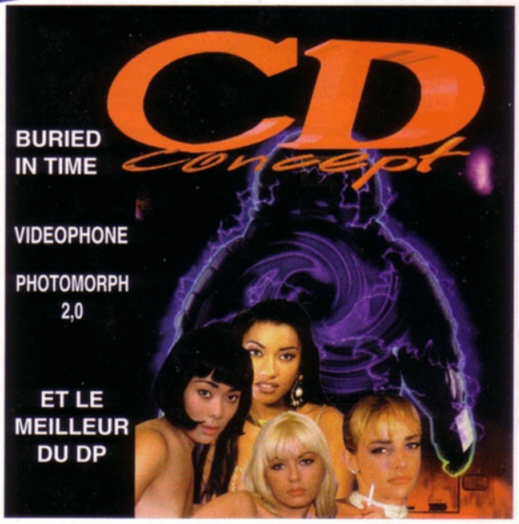
16

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.



UN N°6 COMPLETEMENT GIVRE !

LE MAG ET LE CD
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Édition A.D.F.I.

La force créatrice en action.



L'éducatif que l' ***AMIGA*** attendait. La **mascotte**, M. Coll, saura toujours te guider pour que tu puisses composer facilement tous tes dessins. Imagine un peu tout ce que tu vas pouvoir faire. Tu pourras **assembler** des **puzzles**, **signer** des **reliages**, créer de nouvelles images, **colorier** et **coller** des tampons sonores sur tous tes dessins, et bien d'autres choses encore... 340 FF (voir page 13).

Configuration minimale : A600 2 MO. Configuration conseillée : A1200/A4000 3MO Disque dur.

ÉDITION A.D.F.I.
résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont-Ferrand.
Support du lundi au vendredi de 10 H à 17 H **Téléphone** 73 93 77 31 **Modem** 73 34 07 57.