

+Disk  
Amiga

AMIGA • CD-32

CD-ROM • PC

DREAM

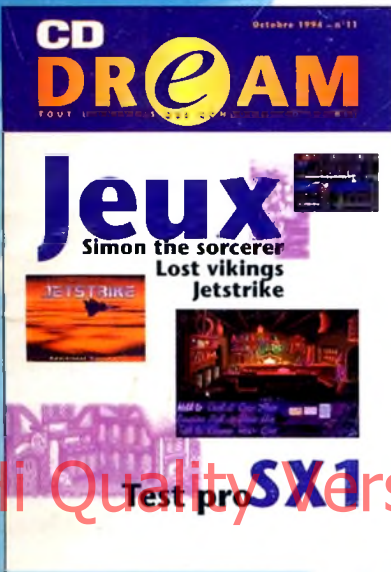
# DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Octobre 1994 - n°11

## CD Dream

L'univers des  
consoles CD 32 bit.



**Interview :**  
**David Pleasance,**  
**l'avenir de l'Amiga ?**  
**ECTS :**  
**200 previews Amiga**

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## Jeux

Robinson's requiem,  
Detroit, Traps'n'treasures...

## Labo

Lightwave, Dice, VideoStage



**Bons plans :**  
gagnez jusqu'à 100 fois  
le prix du magazine.



**Dossier : le cinéma et les jeux**









Mensuel - 10,95 \$can - 245 FL - 10,80 F\$ - 255 FB

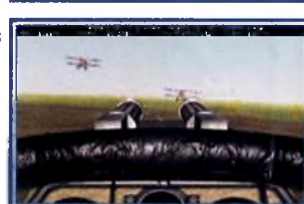
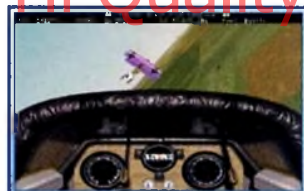


# DAWN PATROL

## The First Air War

Dawn Patrol est un véritable simulateur de vol qui met avant tout l'accent sur les commandes du pilote et ses sensations. Grimpez dans le cockpit de votre appareil et préparez-vous à effectuer le vol de votre vie!

- 
**Pilotez au choix l'un des 15 appareils authentiques : Sopwith Camel, Curtiss JN (Jenny), SPAD 7, et le triplane Fokker du Baron Rouge.**
- 
**Une technologie de pointe (Leading Edge Technology, LET), qui utilise les techniques de mapping pour les avoins et les paysages.**
- 
**Une resolution 640x400 pour des graphismes quatre fois plus détaillés que dans un simulateur traditionnel en VGA.**
- 
**Suivez vos exploits grâce à différentes caméras qui vous proposent des perspectives très variées : intérieur de votre habitacle, vues extérieures et vues missiles.**
- 
**Participez à plus de 150 combats aériens après avoir suivi le briefing de mission. Consultez un rapport détaillé pour chacune des batailles.**
- 
**Retrouvez 64 biographies d'aviateurs qui vont vous permettre de donner des caractéristiques particulières à vos propres personnages, que vous soyez un débutant ou un As.**
- 
**Retrouvez le récit de la «Grand Guerre» telle qu'elle s'est déroulée dans les airs, vue par chacun des deux camps.**
- 
**Des effets sonores très variés et le «Capriccio Italien» de Tchaikovsky qui vous accompagne tout au long de vos longues heures de vol, apportant au jeu une touche finale d'authenticité.**



**Oubliez toutes les autres simulations et affrontez les As de l'époque, qui furent les pionniers du combat aérien.**

**Vous n'aviez jamais vu les combats d'aussi près!**



28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex  
Tél : (1) 48.18.50.00



©1994 Rowan Software

# Anniversaire

P... déjà 1 an



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

e

**D'**abord une petite devinette : monsieur et madame Thau ont un fils, comment l'appelle-t-il ? Eddy, parce qu'Eddy Thau. Ça faisait un an que j'attendais pour vous la faire celle-là. Si vous voulez, j'en ai d'autres, toujours dans la même famille (Eddy a beaucoup de petits frères) : Bill Thau, Ernest Thau, Al Thau, Marc Thau... Voilà, j'ai eu mon cadeau d'anniversaire, je suis contente. Vous connaissez l'événement de cette rentrée ? Dream a un an. D'accord, on en est pas à fêter nos noces d'or, je crois qu'on doit plutôt être dans la catégorie "noces de coton". Pour fêter ça, on vous propose un 11<sup>e</sup> numéro, avec des vrais morceaux de cadeaux dedans. Quoi par exemple ? Une disquette bien emballée avec Painter 3D et Theme park, un reportage sur l'Ect's (eux c'est Tess, et vous ?), un dossier jeux et cinéma, non non, ce n'est pas une illusion. La Dream Team s'est offert un méga cadeau : on bouge (ie), fini, terminé la ville rétro-futuriste de Med-on city. A nous les salades parisiennes avec des morceaux de crudités dedans : on déménage. Allez, pour finir, que serait la famille Thau sans son chat (le chat Thau) ?  
Christine Robert

# S o m m

## 6 Disquette

**Je vais Painter (3D) dans Theme park.**



## 8 Actualités

**Infos du monde, du jamais vu : elle accouche d'un Amiga.**

## 16 Bande dessinée

**Ray Jr !**

Par Christophe Bardon

## 17 Bons plans

**Est-ce que la Dreamette est un bon plan ?**

## 18 Dossier

**Cinéma et Amiga : tas de beaux jeux, tu sais !**



Detroit.

## 26 Pleins feux

**La Pleasancerie ne fait que commencer !**



## 34 Reportage

**Euh c'était... "s" (comme super ?)**



Quarantine.

## 38 Jeux



Traps'n'treasures.

# m a i r e

**Pourquoi de tant de "n" ? :**

**Traps'n'treasures,  
Bump'n'burn,  
Robinson'n'requiem,  
Body'n'blows,  
Detroit'n'magellan**

...



*Robinson's requiem.*

**52 Astuces**

**Legacy saura s'il est fini !**

**54 Espace lecteurs**

**J'en peux plus, 4 pages c'est vraiment trop !**

**58 D mos**

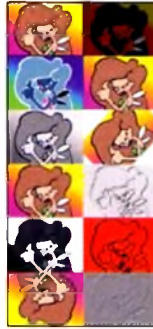
**Perpignan, Perpignan, 2 mn d'arr t.**



*Pee Wee, Complex.*

**60** *Domaine public*

**Domaine public, domaine public, pas si public que  a, moi je dis.**



*La dreamette prend les couleurs du DP*

**66** *Labo*

**Labo Derek, Labo Villiers, Labo Jeaulais, Labo Naldi...**

**(maintenant   toi de jouer !)**

**74** *D butant*

**Ne passez plus pour un taon !**

**76** *En pratique*

**Z'y va, tu veux un pain dans ta 3D ?**

**78** *Programmation*

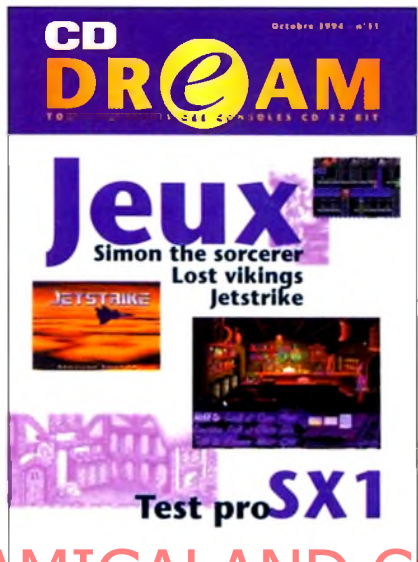
**Viens dans mon comic's trip : Ah ! Mos ! Bl... ! Itz !**

**82** *Forum lecteurs*

**J'peux, pas j'ai un rendez-vous !**

**89** *CD Dream*

**Le magazine des consoles CD 32 bit.**



**Dream's bootik P.86**

**Abonnements P. 88**



Attention ! Surtout suivez les conseils de l'encadré "Ne soyez pas cave !". De plus, après avoir protégé la disquette en écriture, munissez-vous de deux disquettes. Lorsque vous cliquez sur l'une des deux icônes présentes, on vous demandera d'insérer une disquette vierge. C'est sur cette dernière que le programme sélectionné se trouvera. Ce serait trop bête de gâcher une telle merveille !

## Painter 3D

DESSIN

La rédaction s'est mise en quatre pour vous faire un cadeau royal : *Painter 3D*. Ce dernier est un programme commercial. Il convient à



Une disquette en 3D.

tous les Amiga et devrait permettre aux petites comme aux grosses configurations, une aisance de travail. Je ne m'étendrais pas sur *Painter 3D*, car il a été testé dans la rubrique En pratique (voir pages 76 et 77). Je vous recommande de la lire attentivement avant d'aborder ce superbe logiciel.

## Theme park

JEU

Deuxième gros cadeau : *Theme park*, incroyable ! Une version jouable d'un des plus grands hits de cette fin d'année, et cela rien que pour vos jeux. On a harcelé l'éditeur Bullfrog jusqu'à ce qu'il devienne complètement fou et nous cède en exclusivité *Theme park* ! On a même



poussé le vice afin que ce soit une version de démo jouable, en français et accompagnée d'un tutorial. Amoureux depuis sa tendre enfance de tout ce qui est parcs d'attractions, fêtes foraines, foires et autres délires ambulants, Peter Molyneux en a repris les principes. Il a voulu vous donner l'occasion de créer un parc d'attractions en fonction de vos critères. Bien que le guide se trouvant dans *Theme park* soit explicite, en voici une description. La première chose à faire est de construire un chemin. Reliez-le correctement de l'entrée du parc vers les deux carrés clignotants. Par la suite, vous allez établir votre première attraction. Cliquez sur l'icône correspondante (le cheval en bois) et sélectionnez le "château mou". Placez-le sur la surface de jeu à l'endroit que vous indiquera l'ordinateur. Vient ensuite l'entrée de l'attraction, puis la sortie. Installez des files d'attente afin que vos visiteurs puissent accéder au "château mou". Reliez tous ces accès aux deux chemins que vous avez construits au départ. Une fois le marchand de glaces en place, ouvrez votre parc (appuyez sur la touche "O"). En tant que maître des lieux, vous devez embaucher du personnel. Il vous faut un homme requin pour amuser la galerie et un ramasseur de papiers pour nettoyer votre parc. Le mécanicien, quant à lui, est indispensable. Si l'une de vos attractions, pré-



Une superbe simulation de parc d'attractions.

sente ou future tombe en panne, il la remettra en état. Vous voilà aux commandes de ce *Theme park*. Le temps s'écoulant, d'autres attractions viendront s'ajouter au château. N'oubliez pas de bien relier les attractions entre elles. Faites de longues files d'attente afin de ne pas rendre mécontents vos visiteurs. Offrez-leur à manger et instal-

lez dès que vous le pourrez le marchand de ballons. Bonne chance !



Informez-vous sur les stands.

### Ne soyez pas cave !

- Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.
  - Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.
  - Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).
  - Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.
  - Lorsque vous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible :
- Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

# AMIGA DIRECT

**NOUVEAU**

**SX-1**

## SX-1 apporte à la CD32 toutes les possibilités d'un Amiga 1200.

Ce boîtier se connecte à l'arrière de la console et permet de rajouter jusqu'à 8 Mo de RAM 32 bits, d'insérer un disque dur 2 (1/2 AT-ide, de connecter un clavier et un lecteur de disquettes Amiga. Il est livré en standard avec un port parallèle, un port série et une horloge/calendrier. Le SX-1 permet la connexion de la cartouche optionnelle FVM. Disponible avec notice française.

**1790 FF**

## INBOARD 1200-2Mo

Carte d'extension mémoire 2 Mo 32 bits pour Amiga 1200. Dispose d'une horloge/calendrier et d'un support pour co-processeur 68881/882.

**1190 FF**

## PAGE SETTER 3

vf. Logiciel personnel de mise en page couleur. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~500 FF~~ **250 FF**



## FINAL COPY 2

vf. Logiciel de traitement de texte avec correcteur orthographique et grammatical français. Nécessite 1 Mo de mémoire, deux lecteurs de disquettes et le WB 1.3.3 ou supérieur.

~~900 FF~~ **490 FF**

## BROADCAST TITLER 2 SHR

vf. Le meilleur logiciel de titrage professionnel pour Amiga. Nécessite 4 Mo de mémoire (515 Ko CHIP et 1,5 FAST minimum), 1 lecteur de disquettes et le WB 1.3 ou supérieur.

~~1400 FF~~ **690 FF**



## FONT COLLECTION

150 polices vectorielles CG pour Professional Page, Page Setter, Scala ... Livrées avec un utilitaire de conversion pour supporter d'autres logiciels.

**390 FF**

Prix T.T.C. valables jusqu'au 31 Octobre 1994. Photos non contractuelles. Caractéristiques modifiables sans préavis. Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Offres spéciales dans la limite des stocks disponibles.

## Bon de commande AMIGADIRECT

Nom du produit	Montant T.T.C.
Frais de port et d'emballage	60,00 FF
<b>TOTAL</b>	

NOM, Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Mode de règlement  Chèque bancaire  CB  
N° : \_\_\_\_\_

Date d'expiration : \_\_\_ / \_\_\_

Signature obligatoire \_\_\_\_\_

AMIGADIRECT est une enseigne de CIS

Retournez ce bon accompagné de votre règlement à AMIGADirect 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France

## en hausse

## ▲ Internet

Nous ne dirons pas que l'article du dernier Dream sur les réseaux a mis le feu au poudre, mais deux nouveaux magazines arrivent en Europe pour traiter du sujet : *.Net* et *Internet* sont donc consacrés à l'espace cyber... en anglais, bien entendu. Une excellente nouvelle au moment où British telecom annonce la mise en place de connexions directes Internet pour tous les abonnés qui le désirent.

## ▲ Us Robotics

Suite à un sondage mené par la société anglaise Dataquest, Us Robotics est le leader sur le marché anglais concernant les modems à haute vitesse, avec 16,5% de part de marché. D'après Clive Hudson, président de la société, la progression d'US Robotics a débuté en 1990 pour culminer en 1993.

## ▲ Nixdorf

Siemens-Nixdorf a remporté un contrat pour fournir 300 juges avec des Notebooks couleurs et des imprimantes portables. Les juges itinérants vont ainsi pouvoir accéder au Lord Chancellor's départemental email ou tout autre réseau Internet, en utilisant les cartes-modems aux normes PCMCIA.

**Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au (33-1) 48 87 57 30 ou à nous passer un petit fax au 48 87 51 23.**

## Je bulle

## IMPRIMANTE CANON

La BJC-4000 est la dernière-née de la gamme des imprimantes à bulles d'encre chez Canon. Acceptant à la fois des cartouches d'encre noire ou couleurs, la BJC-4000 est dotée d'une haute résolution 360 dpi (7200x360 dpi en monochrome) et d'une grande vitesse d'impression de 8 pages par minutes en monochrome. La nouvelle formule des encres offre un éclat des couleurs remarquable sur tout type de support, même sur papier ordinaire, le tout dans le plus grand silence (moins de 45 décibels). La BJC-4000 offre les émulations IBM Proprinter, Epson LQ-150 et Canon BJC en monochrome et Epson LQ 2550 et Canon BJC en mode couleur. Disponible aux alentours de 4 000 francs.

## Direct to Amiga

## BON PLAN

La société CiS a créé en septembre dernier une nouvelle enseigne appelée



Amiga direct. Le principal objectif est de proposer des produits importés à des prix les plus proches possibles de ceux pratiqués dans leurs pays d'origine. Pour atteindre ce but, Amiga direct réalisera des notices d'utilisation en français simplifié afin de réduire les délais d'importation et les coûts de production. Le premier produit d'Amiga direct sera le SX1 de Paravision/Microbotics.

## Licence ès graphismes

## UNIVERSITE

The art institute of Pittsburgh vient de mettre en place un cycle universitaire de deux ans consacré à la création graphique et à l'animation sur ordinateur. Faisant largement appel à l'Amiga et à plusieurs autres plates-formes, le programme est conduit avec l'appui de plusieurs sociétés d'édition multimédia. The art institute of Pittsburgh, 526 Penn Avenue, Pittsburgh, PA 15222, Usa.

## That's entertainment !

## MEGATEUF

Sans nul doute l'un des événements majeurs de la rentrée, le Future entertainment show aura lieu à Londres du 26 au 30 octobre. Vous pourrez y trouver tout ce qui concerne l'informatique de loisirs. Cela va des dernières nouveautés jeux Amiga et consoles en passant par la musique, mais également

le CD-Rom, les nouvelles périphériques, etc. La quasi totalité des intervenants du marché (éditeurs, magazines, programmeurs...) seront de la fête. L'Amiga devrait s'y tailler la part du lion, cette manifestation est organisée par Future publishing, célèbre éditeur d'Amiga format.

## Microprose aime l'Amiga

## GOOD IDEA, YEAH

Cet été dans les boutiques anglaises avait lieu une opération peu commune. Sous l'oeil bienveillant de Microprose et en accord avec Virgin et Virtual reality, un T-shirt de sport était offert à tout acheteur d'un hit figurant au top des ventes sur Amiga (surprenant, n'est-il pas ?). Ceci avait pour but d'attirer les gens dans les boutiques afin de dynamiser une période qui, comme chacun sait, est plutôt morose du côté des ventes.

## Non, ce n'est pas une blague

## LA VITESSE SUPERIEURE

La société Advanced systems & software a récemment annoncé l'arrivée de la seule carte accélératrice pour Amiga 4000 à base de 68060 ! Ceci n'est pas une chimère, mais bel et bien une réalité : "nous l'avons et elle tourne à 82 Mips (NDLR : millions d'instructions par secondes) et 28 Mflops (NDLR : millions d'opérations sur virgule flottante). En comparaison à ses chiffres, un Amiga 4000 tournant à 28 Mips et 16 Mflops fait pâle figure". En plus de l'accélérateur, un module supplémentaire composé d'une interface SCSCI2, de ports séries à haute vitesse et d'un contrôleur Internet devrait également voir le jour. Les tarifs, ni la date de commercialisation n'ont été communiqués.

## Rendons à César

VIDI 24

Petit rectificatif concernant le test de la *Vidi 24* paru dans le n°7 de *Dream*. Ce système de numérisation 24 bits en temps réel nous a été prêté par la société Infonix à Toulouse. Signalons au passage qu'Infonix annonce sous peu l'arrivée d'une carte accélératrice pour Amiga 1200. Disponible en version 28 à 40 Mhz, elle permet d'étendre la mémoire de votre machine à 128 Mo. Elle possède également un port SCSI intégré ainsi qu'un emplacement pour un co-processeur arithmétique. Le prix de la version de base (sans mémoire) est inférieur à 1 500 francs. Disponible chez Infonix (Toulouse).

## L'Elspa, les parents et la presse

C'EST DANS LA POCHE

Toujours sur le qui-vive, l'Elspa va bientôt publier plus de deux millions de guides de poche destinés aux parents : le *Parent's guide to video and computer games*, en bon français "le guide des parents sur les jeux vidéo et les ordinateurs". Il ne s'agit pas d'apprendre à nos géniteurs comment blaster de l'alien dans un shoot'em up, mais d'apaiser leurs soucis en matière d'épilepsie. Entre autres, de bons conseils sont donnés pour préserver la santé de nos chères petites têtes blondes. Dans un autre domaine, l'Elspa, qui a apparemment pour vocation de se mêler de tout, a décidé de ne rien changer aux principes énoncés à propos des disquettes de couverture offertes sur les magazines informatiques anglais. Nos confrères britanniques n'ont en effet toujours pas l'autorisation de mettre des jeux complets en disquette de couverture.



## Cartomanie

ATURBO 1228

L'*Aturbo 1228* est une nouvelle carte pour Amiga 1200 équipée d'un processeur 68020 cadencé à 28 Mhz, d'une horloge sauvegardée, d'un support pour co-processeur mathématique (jusqu'à 40 Mhz) et d'un support de barrette SIMM pour l'extension de la mémoire fast de 1, 2, 4 ou 8 Mo. A noter pour les possesseurs de périphériques PCMCIA d'Archos, qu'il convient de ne pas franchir les 4 Mo pour conserver la compatibilité entre tous les hardware. Disponible chez Archos (Verrières).

## Je danse le Amia

PASSERELLE

*Amia* est une petite interface qui se branche sur le port lecteur externe de votre Amiga et qui permet de relier un lecteur Macintosh. Reconnue comme une unité de sauvegarde classique, vous pourrez donc lire et écrire sur des disquettes Macintosh classiques au format 800 ko. Idéal pour réaliser des conversions, *Amia* est également étudiée pour fonctionner avec *Emplant*, l'émulateur Macintosh pour Amiga. Fabriqué par Utilities unlimited international (Lake Havasu City, Usa).

## Les intelcs

FUTES

Intelec développement n'est pas déménageur mais réparateur. Il remet sur pieds votre Amiga en moins de deux grâce à un procédé avancé de tests d'Amiga 600, 1200, 4000 et CD-32... Les composants n'ont qu'à bien se tenir. Intelec développement (Vernouillet).

## Nouvel Axiom

LES PROS DU PIXEL

Axiom software vient de réécrire entièrement son programme *Pixel 3D*. Cette nouvelle version, appelée *PixPro2*, comprend une interface graphique revisitée et des fonctions nouvelles et puissantes. Scott Thede, président de la compagnie, a en outre promis de continuer à produire des logiciels de qualité sur Amiga : "pour être complètement honnêtes, nous voudrions, chez Axiom, programmer sur cette machine jusqu'à la fin de nos jours !". Plus encore, les possesseurs de machines AGA seront comblés car *PixPro2* qui supporte les nouveaux modes graphiques de l'Amiga. Le programme permet de gérer les polices de caractères Postscript ainsi que les fichiers du même nom. Le mode Bitmap a été repensé. La création d'objets 3D est simple avec des fonctions d'édition et remplissage de polygones. Les objets peuvent être déformés, agrandis, etc. ARexx est maintenant totalement supporté par le programme et *PixPro2* permet la conversion sur plus de 17 formats (*AutoDesk*, *3D Studio*, *Lightwave*...).

en  
*baisse*

### ▼ King's quest VI AGA

Sierra, en accord avec Revolution software, a annulé la version 256 couleurs Amiga de *King's quest VI*, sous le prétexte que la version 32 couleurs est déjà graphiquement réussie. Vraiment, comme prétexte, on fait difficilement plus faux...

### ▼ Danemark

Le gouvernement du Danemark prévoit de mettre en place une taxe (oscillant entre 75 et 150 francs) sur tous les ordinateurs vendus dans le pays. Avant cela, ils auraient peut-être pu songer à taxer les cigarettes...

### ▼ Presse anglaise

Baisse de régime ces six derniers mois dans les ventes de la presse magazine anglaise dédiée à la micro. Les magazines consoles, les plus exposés, accusent une récession moyenne de 30%. La presse Amiga quant à elle, ne fléchit que de 9%.

## Les fils de l'Overdrive

GRANDEUR ET DESCENDANCE

Après le succès de l'Overdrive (le disque dur) et de l'Overdrive CD (le lecteur CD), Archos annonce deux nouveaux produits pour Amiga. L'Overdrive combo est un contrôleur disque dur classique avec extension Overdrive CD. Il permet donc d'exploiter à la fois un CD-Rom et un disque dur sur l'unique port PCMCIA de l'Amiga. Ceux qui possèdent déjà l'Overdrive disque dur ou l'Overdrive CD pourront bénéficier d'une mise à jour spéciale transformant leur périphérique actuel en Combo ! Autre superbe produit, Archos prévoit l'Overdrive +, la deuxième génération du contrôleur de disque dur Overdrive. Il supporte la norme Enhanced IDE qui permet d'atteindre des taux de transferts deux fois supérieurs à l'Overdrive actuel (à condition de s'équiper avec la nouvelle génération de disques durs EIDE qui offrent des capacités de 700 Mo à 1 Go). Renseignements chez Archos (Verrieres).

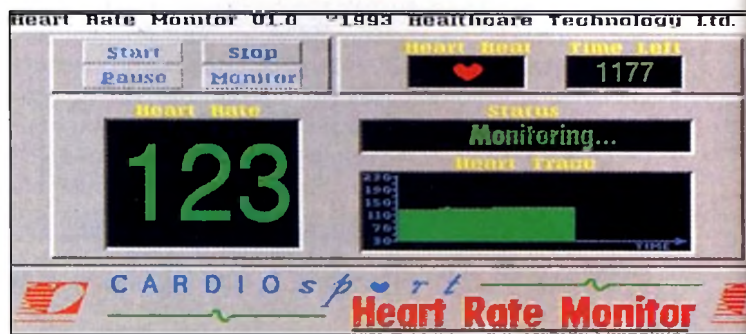


L'Overdrive CD.

## Il a bon coeur

DITES 33

Si vous faites régulièrement de l'exercice ou si plus simplement vous désirez savoir relier ensuite à l'interface série de l'Amiga. Grâce à un logiciel fourni avec



Pour être au coeur du problème.

si vous avez un coeur performant, Healthcare technology devrait vous plaire. La société vient de commercialiser le Heart track, un dispositif à placer sur votre cage thoracique et à

l'ensemble, il est possible de visionner à l'écran les battements du coeur, votre tension... Idéal lorsque le système est couplé par exemple avec un vélo d'appartement.

## Agmo, le retour

LES SPECIALISTES

Saluons l'arrivée d'un nouveau venu sur le marché de l'Amiga, Agmo. Un nouveau venu qui n'en n'est pas réellement un, puisque la société existe depuis plusieurs années. Elle se spécialise aujourd'hui sur des produits Amiga de grande

qualité dans le domaine de la bureautique, du dessin, de la 3D, du multimédia, etc. Beaucoup sont en cours de francisation. Si vous recherchez un logiciel particulier, n'hésitez pas à les contacter. Agmo (Vanves).

### A.B.E. : l'ultra-puissance et la sécurité des volumes

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

**Amiga Revue news**, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

**Amiga News test**, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

**Amiga Dream test**, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

**Amiga Concept face à face**, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E. ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

690 FF. (Moins rabais QuarterBack 150 FF ou DiskSalv 25 FF pour toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 10 octobre 1994).

**ADFI** Résidence les Cottages  
83, rue André Theuriot  
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

**LES COURS A.D.F.I. : pour la maîtrise de l'Amiga**

*Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources prêtes à étudier qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.*

**JENNIFER AMOS** : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment). 240 FF\*.

**MISE À JOUR AMOS PRO** : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur. 45 FF\*.

**LA BIBLE CORRIGÉE** : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga. 90 FF\*.

**ANNABELLA GFA** : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0. 390 FF\*.

**WORKBENCH & SYSTÈME 3.0** : toutes les bases nécessaires à la compréhension de votre Amiga : Interface, Écran, Workbench, Fenêtre, Menu, Guide de style, Réglage des écrans, Création de liens, Création d'icône pour les fichiers ne supportant pas d'icône, Recherche d'occurrence ou de fichiers, Trucs et Astuces, Souris, ... Cours multimédia (texte, images son, ...) avec de nombreux sources et conseils. 160 FF\*.

**LE STYLE AMIGA** : tout ce qu'il faut savoir sur l'utilisation et le standard des logiciels fonctionnant sur Amiga : Agencement des écrans, Fenêtre, Menu, Gadget, Icône, Couleur, Police, Ergonomie, Souris, ... Cours multimédia avec de nombreux sources et conseils. 160 FF\*.

\* **Reduction** 80 FF si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées avant le 10 octobre 1994 et si votre commande dépasse 700 FF hors frais de gestion.

\* **Mise à jour A.B.E. 3.060.A** Envoyez les originaux + version 1.0 = 420 FF, 2.0 = 320 FF, 3.0 à 3.065 = 220 FF, Version 3.056 à 3.059 = 90 FF + les 3 disquettes PubDomain 1, PubDomain 2 et Programme.

\* **Frais de gestion** : France européenne par envoi lent 30 FF ou normal 40 FF. DOM-TOM lent 40 FF ou par avion 90 FF. Étranger lent par mandat postal 40 FF, lent par chèque bancaire en francs français 90 FF, supplément de rapidité étranger 10 FF.

\* **ENVOI ULTRA URGENT** 100 FF Envoi contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel.

L'intégrale de l'auteur 1600 FF au lieu de 2415. Tout ci-dessus (25 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

## Street fighter II : le retour

### ADAPTATION

Que les passionnés de *Street fighter II* se réjouissent. Manga publishing a décidé de publier une bande dessinée basée sur le très célèbre beat'em up. C'est ainsi que Honda, Ken, Ryu et les autres vont trouver un nouveau souffle au sein d'aventures relatant leurs combats. Les dessins sont faits par Masaomi Kanzaki, connu des spécialistes de la culture manga. Destiné pour l'instant à nos camarades britanniques, chaque parution coûte une vingtaine de francs et compte 32 pages en couleurs avec un poster en prime. Glénat pourrait-il faire quelque chose pour nous ? Autre surprise, de taille, l'adaptation cinématographique de *Street fighter II* est en cours de tournage à Bangkok. Réalisé par Steven de Souza, le film est soutenu par plusieurs stars :



Jean-Claude Van Damme a le rôle de Guile, Raul Julia (*La famille Addams*) incarne M. Bison et la chanteuse Kylie Minogue sera dans les sabots de Chun-Li.

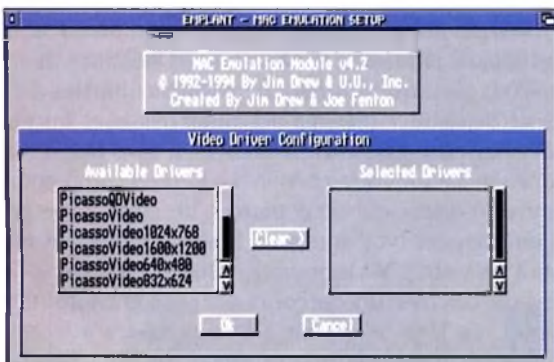


*La mangamania !*

## Emplant de super

### AU-DELA DES LIMITES

Utilities unlimited international annonce la version Pc de sa carte d'émulation *Emplant*. Rappelons que cette carte vous permet de faire tourner sur votre Amiga les logiciels du monde Pc. Le module d'émulation 486DX permettra de faire fonctionner les systèmes Dos, OS/2, NT et même le futur Chicago. De même les résolutions graphiques CGA, EGA, VGA et SVGA, le son, le port joystick, souris, les disques durs et les extensions mémoire seront émulées. Le tout pouvant fonctionner avec au minimum un 68020 et 2 Mo de RAM. Renseignements : Utilities unlimited international (Lake Havasu City, USA).



*Pour ne pas rester en plan.*

## Dss 3.0

### MUSIQUE

Six ans après le premier *Perfect sound* de GVP, CiS annonce *Dss 3.0*. Compatible avec tous les systèmes supérieurs au 1.3 et disposant d'un minimum de 1 Mo de RAM, *Dss 3* conserve la dernière version du hardware de digitalisation, mais voit ses fonctionnalités encore améliorées. Le logiciel permet d'enregistrer, de restituer et même d'éditer des fichiers sons directement sur le disque dur. Ceci permet de numériser de très longues séquences indépendamment de la mémoire dont on dispose. D'autre part, une nouvelle option permet de fixer un niveau sonore minimum au-delà duquel l'enregistrement débute automatiquement. *Dss 3* est prévu pour traiter les fichiers son 16 bits, pouvant provenir de différentes sources (Mac ou Pc) grâce aux options de conversion. Un tracker (désormais compatible avec les classiques *Soundtracker*) dispose de 23 nouveaux effets. Disponible pour moins de 700 francs.

## Citation du mois

### NOUVEAUX RICHES

*"Nous développons rarement pour une somme inférieure à sept chiffres. Nous avons actuellement 250 millions de francs de produits en développement. Vous pouvez faire une bonne demi-douzaine de films avec ça",* indique Robert Devereux, le boss de Virgin interactive entertainment. Au cas où vous ne l'auriez pas compris, l'industrie du jeu vidéo devient vraiment très lucrative...

### UNE ÉPOQUE FORMIDABLE

*La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.*

#### ● Coquet

Furieuse que sa coupe de cheveux ait été sabotée par un coiffeur maladroit, un jeune homme des Pays-Bas est parti porter plainte dans un commissariat de police. Trouvant que la coupe ne méritait pas un tel sort, la police a refusé de prendre en compte la plainte. Un affront de trop pour le jeune coquet qui s'est précipité chez son coiffeur en menaçant de tout mettre à sac si on ne lui recollait pas sur le champ ses cheveux. Or, tout le monde sait que des cheveux ne se recollent pas...

#### ● Oeufs verts

La plus grande chaîne de supermarchés des Pays-Bas a annoncé l'arrivée d'oeufs verts dans ses rayons. Ces oeufs, pondus par une poule brésilienne originaire de la jungle, ont un blanc épais et sont délicieux.

#### ● Heureux

Neuf mois après la tempête du siècle qui avait paralysé Washington sous des centimètres de neige, les hôpitaux et cliniques de la région ont enregistré une forte croissance des naissances : de 10% à 100% selon les quartiers.

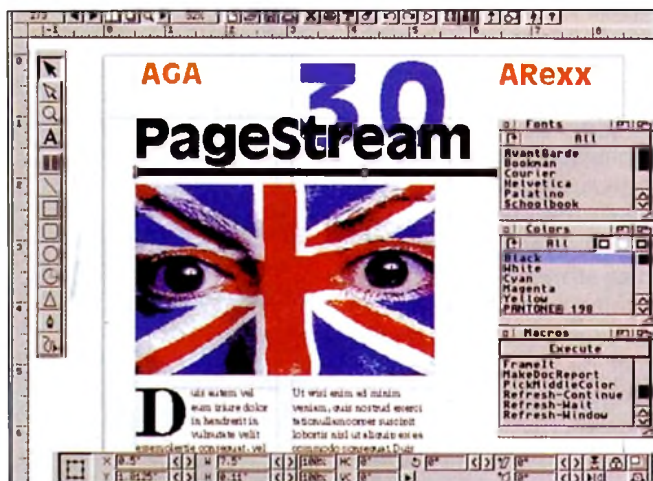
#### ● James Bond rouillé

James Bond 007, alias Roger Moore, n'a plus les réflexes d'antan. Le comédien britannique s'est fait voler sous son nez à l'aéroport de Genève ses deux valises contenant environ 40 000 francs de valeurs. Roger Moore accuse Dr No.

## Bientôt sur vos écrans

PAO

Softlogik est sur le point de commercialiser le très attendu logiciel de PAO (publication assistée par ordinateur) *PageStream III*. Ce dernier est en effet considéré par les Amigaphiles comme le seul logiciel capable de rivaliser avec



L'Amiga entre dans le monde de la PAO avec *PageStream*.

ses homologues sur Macintosh et compatibles. En tant que logiciel professionnel, il dispose en effet de toutes les fonctions utiles à la mise en page ainsi qu'une gestion parfaite de la quadrichromie. Reste à espérer qu'une version française de ce superbe produit sera disponible sous peu en France auprès de Vem. Après *Final writer*, qui s'est imposé comme étant l'équivalent de *Word* sous *Windows*, l'Amiga dispose de plus en plus d'atouts pour plaire aux professionnels de la bureautique.

## The ultimate challenge

ULTIMA VIII

Lord british, responsable de la célèbre série des *Ultima*, sortis jusqu'au numéro 6 sur Amiga a fait une annonce des plus surprenantes à l'un de nos confrères anglais. Il est disposé au développement d'*Ultima VIII* sur Amiga à condition qu'un groupe de programmation en fasse la conversion. Programmeurs de tous poils et inconditionnels de l'Amiga, n'hésitez pas ! Nous vous en serons à jamais reconnaissants !

## Overdrive CD



ENCORE ?

Suite au test de l'*Overdrive CD* le mois dernier, Archos nous indique qu'une nouvelle version est désormais disponible. Outre l'élimination de quelques petits bugs, l'*Overdrive CD* dispose désormais d'une nouvelle carte d'interface audio, d'un nouveau logiciel de lecture de CD audio, d'un nouveau logiciel de lecture de PhotoCD, d'une émulation améliorée de la console CD-32 et du CDTV, d'une commande soft d'ouverture du tiroir du lecteur. Enfin, signalons que l'*Overdrive CD* est désormais compatible avec l'Amiga 600 ! Voilà qui va faire des heureux (attention, l'émulation CD-32, due à l'absence de chips AGA sur le 600 ne fonctionnera évidemment pas). Archos nous demande enfin de souligner que certains CD avec des images au format PhotoCD ne peuvent être exploités par le logiciel *Carrousel* de l'*Overdrive CD* : les CD Corel, les CD de Micro application. Ces CD ne sont d'ailleurs pas compatibles avec les lecteurs PhotoCD de Kodak, mais Archos travaille actuellement sur une version compatible de son *Carrousel*.

## L'aigle de la route

GB ROUTE PLUS

Surprenant logiciel de gestion d'itinéraire, *GB route* mérite un petit détour. Non pas pour l'utilité que nous, pauvres Français, pourrions y trouver (le logiciel est exclusivement consacré à la Grande Bretagne), mais pour la prouesse technique que le logiciel représente. Il référence 35 millions d'autoroutes, routes, départementales, communales, les villes et villages, les stations service. Son utilisation est simple : indiquez à l'Amiga votre ville de départ et votre ville d'arrivée et vous obtiendrez une carte avec l'itinéraire le plus rapide, l'itinéraire le plus court et l'itinéraire le moins cher. Vous pourrez zoomer sur certaines parties du parcours et demander d'éviter quelques passages ou encore calculer l'essence nécessaire et vérifier si vous trouverez des stations service sur votre chemin. Le logiciel comprend également un éditeur qui vous permet de créer votre propre base de données (vos amis, vos hôtels préférés, les monuments à voir, etc.). Vous pourrez ensuite demander à l'ordinateur de calculer un parcours optimal entre toutes ces variables. Le logiciel devait à l'origine être adapté à la France, mais il semble que le travail ait pris du retard... Attendons avec patience.



## FANZINES ET RTC

### ◆ OpusMag

La seule vraie référence en matière de démos, c'est *OpusMag*. Cette incroyable feuille de choux concentre un nombre incalculable d'informations sur la scène. Les derniers potins, une rubrique géniale sur les "cheat mode" applicables aux démos (comment avoir accès à une partie secrète), des tests de démos, des reportages. Le tout en français et en anglais... Où se procurer le magazine ? Laurent, son rédac chef, nous a supplié de ne pas mettre son adresse, le dernier article dans *Dream* lui ayant valu une tonne de lettres et un lumbago. Mais comme la devise du magazine est "ne me vendez pas, photocopiez-moi", vous devriez pouvoir le trouver chez tous les bons swappers.

### ◆ DomPub & Co

*DomPub & Co* n°7 vient de sortir. Le plus pro des magazines disquettes offre ce mois-ci un dossier spécial presse Amiga, avec des interviews de journalistes dont nos collaborateurs Yann Serra et Stéphane Anquetil. En exclusivité s'y trouve aussi la démo de l'extension *Amips* permettant à *Amos* de devenir compatible Intuition. Tout ça sans oublier des cours de programmation, des tests de DP, un petit cours sur les smileys (c'est \*8) notre préféré, le tout disponible sous une fabuleuse interface graphique. *DomPub & Co* on aimerait que ce soit un hebdo... Dispo en shareware compensé chez Attila, Fds, Orion et Silicone DP.

### ◆ FTK Mag

Nous avons reçu le numéro 5 de *FTK Mag*... De grande qualité et sous-titré intelligemment "le jeu n'est pas notre concept", le magazine compte 32 pages. Au sommaire : actualités, programmation, domaine public (détail de la collection *ProDia*, éditée par l'association FTK), interview, hardware, un dossier sur le piratage et des petites annonces. Un excellent cru pour un magazine que l'on imagine vite disparaître de cette rubrique fanzine pour rejoindre la classe des magazines pros chez les dépositaires de presse... *Fanatik*, c/o Jean Paul Deloffre, 117 rue Lambrecht, 59500 Douai.

### ◆ Le monde des RTC

Superbe petit magazine en couleurs, *Le monde des RTC* compte 20 pages dédiées aux services Minitel mis en place par des particuliers. Pour chacun d'eux vous aurez droit au descriptif, à la configuration utilisée et aux horaires de connexion. Au sommaire également, le carnet rose et la rubrique nécrologique des serveurs ainsi qu'un guide d'utilisation du Minitel 1B (saviez-vous que CTRL R + flèche bas répète 29 fois le dernier caractère frappé ?). Vivement conseillé à tous ceux qui ont un Minitel. Renseignements : Worldwide revue, 28, rue de l'Indépendance, 95330 Domont.



## France-Festival-Distribution

### PowerCopy Professionnel VF 3.0: Le Hard-Copieur ULTIME!

Jouez enfin en Toute Sécurité grâce à une Parfaite Sauvegarde de Tous vos Jeux!

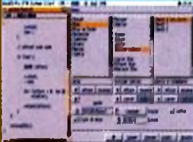


Grâce à ses algorithmes uniques, ultra-sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats encodés ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleurs fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser toutes les protections les plus sophistiquées. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier vos Jeux ou Démos sur n'importe lequel de vos périphériques (disques) y compris vos disques durs. Son long manuel entièrement traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilités. (Plus de 200 fonctions!). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03VF au prix de 800 FF TTC et envoi compris.



OctaMED Pro 5.0 est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur tous les Amiga 2.0/3.0 et jusqu'à 64 canaux Midi! Idéal pour créer de véritables orchestrations. Sa nouvelle conception modulaire des séquences et ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons en font un logiciel innégré sur Amiga. Disponible en VF commerciale complète au prix de 450 FF envoi compris. Le Tutoriel OctaMED et quand à lui un véritable manuel d'apprentissage de la Musique sur Amiga, (y compris de la Musique Midi!) Il vous prend en main étape par étape avec de nombreux exemples conçus pour utiliser avec OctaMED5.0. Tutoriel disponible à 450 FF TTC et envoi compris.

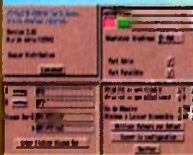
### Nouvelle Version Complète Enregistrée et 100% Française avec Localisation!



GoldEd surpasse de très très loin tous les éditeurs actuels y compris ses concurrents commerciaux en vous offrant toute une foultitude de fonctions des plus puissantes. Par exemple sa fonction de Repliage du texte va vous permettre de masquer à volonté certains chapitres de votre texte pour une bien meilleure clarté d'ensemble. Le Multi-Couper-Coller est très pratique grâce à l'emploi de trois tampons!!! La complétion est aussi fonction très utile qui grâce à un dictionnaire permet de ne taper que l'abrégié de certains mots qui seront automatiquement complétés par l'éditeur! Disponible en Version complète française exclusive au prix de 250 FF TTC sans manuel imprimé ou 300 FF TTC avec son manuel imprimé et relié.

### PCTask 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

Utilisez enfin un PC VGA très Simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



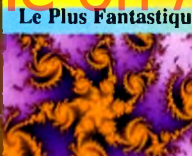
Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDROM. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisées pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA, EGA, VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, disponible ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC et frais d'envoi inclus.

### Si Convivial qu'il vous Délivre des Modes d'Emploi du Shell et de l'AmigaDos!



DirWork2.1 identifie les divers fichiers présents dans votre système ou sur vos disquettes et les traite d'un simple clic de souris! Plus besoin pour vous de connaître les modes d'emploi longs et fastidieux du Shell de l'AmigaDos ou d'utilitaires tels que Lha, Lzh, Dms, View Tek... Par ex si vous cliquez sur un fichier Lha, DirWork2.1 le reconnaît et le décompactera aussitôt sans que vous ayez à apprendre le fonctionnement de Lha! Idem pour vos images y compris AGA, GIF ou 24 Bits, vos musiques, textes, exécutable, icônes! Rien n'échappe à DirWork2.1 et vous serez ainsi délivrés de toutes ces tracasseries du Shell et de l'AmigaDos. Fourni avec un vaste choix de configurations tel la QuadraConfig qui permet simultanément un

### MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous!



Le Plus Fantastique Jeu Créatif Exploitant à Fond vos Amiga 1200 ou 4000!

MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot 4D avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requêtes, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de ces images. MandelTour AGA: Prix 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

### ART&FRONTIERE VF: Explorez Les Fractales à Bulles!



Découvrez les Mondes Etranges des MandelBrot et Julia Bullés! Unique sur Amiga!

Uniques sont les images que vous permettra de découvrir et d'explorer cette toute nouvelle exclusivité de France-Festival-Distribution: Art&Frontieres AGA dont le but est de vous proposer le plus possibles de formules fractales directement issues des plus grands laboratoires de recherches actuels. C'est ainsi que vous y découvrirez entre autres les sublimes MandelBrot à Bulles et autres Julia Bullés: de nouvelles structures en formes de bulles du plus bel effet séchant des éléments, certaines prennent même les formes de visages humains faisant de ce logiciel ART&F un spectaculaire outil d'étonnement et de découverte parmi ce monde étrange des fractales bulles. Art&Frontiere fonctionne sur tous les Amiga à partir du Système 3.0 AGA. (256 couleurs). Disponible en exclusivité au prix de 350 FF TTC et envoi compris.

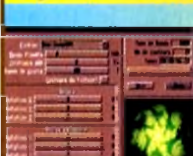
### Kit C: Tout le Nécessaire pour Débuter en C sur 10 Disques!

Vous ne verrez jamais autant de Traductions sur un Langage que dans ce Kit!



Idéal pour débiter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC et les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C. le tout sans aucun tracés de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris Amiga 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC frais d'envoi compris.

### BigPlanet AGA VF: Nappez vos Images sur Sphères Spaciales!



BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des croissants de lune du plus bel effet! La taille des sphères résultantes est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image, paysages, arts, objets, fractales, un excellent rendu spatial en AGA est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spatiaux pour toutes vos images! Disponible pour tout Amiga AGA (Système 3.0) au prix de 150 FF TTC et frais d'envoi compris.

### Pov-Ray 2.2 VF: Le Plus Célèbre des RayTracers!



Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de rendu de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracés d'installation et nos longues traductions (presque 500Ka) aussi bien des manuels que des exemples vous guideront pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Notre Manuel imprimé et relié de cette VF de POV est aussi disponible au prix de 300 FF TTC et envoi compris dans tous les cas.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France

Recommandé: +30Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues Eurochèque: +50Fr

## AGENDA

## ◆ Live '94

20-25 septembre 1994  
Earls Court, Londres,  
Angleterre.  
L'équivalent européen du  
CES américain pour décou-  
vrir les loisirs de demain.

◆ San Diego  
Computer Fair

22-25 septembre 1994  
San Diego, USA.  
La fête de l'informatique  
à San Diego.

◆ All Formats  
Computer Fair

9 octobre 1994  
Tolworth Recreation Center,  
Surbinton, Angleterre.  
La fête de l'informatique  
à Surbinton.

## ◆ BBC Big Bash

6-9 octobre 1994  
Nec, Birmingham, Angleterre.  
Grand messe du jeu vidéo et  
de la réalité virtuelle.

◆ Future  
Entertainment Show

26-30 octobre 1994  
Earls Court, Londres,  
Angleterre.  
Le plus grand salon de jeu  
vidéo en Angleterre.

## ◆ Computer 94

4-6 novembre 1994  
Köln Messe, Cologne.  
Salon informatique  
comprenant une grande  
partie Commodore.

◆ Forum de la  
simulation

5 novembre 1994  
Salle de Casier, Château  
de Camponac, Pessac,  
France.  
Salon dédié à la simulation  
organisé par le Bugss.

◆ Computer graphics  
Expo

8-10 novembre 1994  
Wembley, Angleterre.  
Toute l'informatique  
graphique.

## ◆ Supergames show

30 novembre-4 décembre  
1994  
Porte de Versailles, Paris,  
France.  
Le salon du jeu vidéo français.

## ◆ Amiga Show

4-5 décembre 1994  
Aquaboulevard, Paris,  
France.  
3 journées entièrement  
dédiées à l'Amiga.

## Lot of stages

## FORMATION

Les films du genièvre pro-  
posent des stages du 31  
octobre au 4 novembre et  
du 5 au 9 décembre à  
Cahors dans le Lot. Ces  
stages multi-niveaux sont  
agréés pour les chômeurs.  
Ils touchent à quatre  
domaines : le titrage/  
l'habillage de films, l'image  
de synthèse/3D, le multi-  
média et la PAO. La forma-  
tion se fait sur Pc, Mac et  
bien entendu Amiga, pour  
lequel *Lightwave* sera  
extensivement abordé.  
Renseignements : Les films  
du genièvre (Souillac).

## Look interactif

## PEAU NEUVE

Gremlin fait peau neuve. Après s'être séparé de l'incontour-  
nable Zool à l'Ects (pas une seule figurine du sucre d'orge  
masqué n'était visible  
sur le stand), Gremlin  
décide de changer de  
logo. L'ancien sigle, utili-  
sé depuis la naissance de  
la société, laisse la place  
à un nouveau logo au  
design plus sobre et  
moins "jeu vidéo". Et  
pour ne pas laisser  
Virgin s'approprier seul  
le mot "interactive"  
(Virgin games s'appelle  
désormais Virgin interac-  
tive entertainment),  
Gremlin se déclare  
"interactif" et se renom-  
me Gremlin interactive.



## Nouveaux zoordinateurs

## COMPATIBLES AMIGA ?

La société Edi nous annonce l'arrivée de deux surprenants  
produits chez Paravision. Le *Puma 020* est un ordinateur  
intégrant une CD-32 (lecteur CD-Rom, port joystick/sou-  
ris/port clavier), trois ports séries, deux ports parallèles, un  
lecteur de disquette et un disque dur de 245 Mo. Le *Puma*  
*020* fonctionne à base d'un 68020 disposant de 6 Mo de  
RAM (extensibles à 10 Mo) ainsi que de l'AmigaDos 3.1. Le  
*Panther 030* et une version améliorée du *Puma*. A base de  
68030 à 50 Mhz, le *Panther* est livré avec 6 Mo de RAM  
extensibles à 130 Mo. Par rapport au *Puma*, il comprend  
trois ports d'extension de type Zorro II et un connecteur  
vidéo capable d'accueillir un toaster ou un processeur  
vidéo *Opalvision*.



**CD POUR AMIGA CD32/CDTV**

Nigel Mansel CD32	99 F	Chaos Engine CD32	99 F
Diggers/Oscar CD32	29 F	Brian the lion CD32	245 F
Sim City	149 F	Microcosm CD32	379 F
Asterix 1 *	69 F	Ultimate body blows CD32	310 F
Asterix 2 *	69 F	CD Timbre de France	145 F
Bridge Initiation *	190 F		
Bridge Perfectionnement *	99 F		
Dangerous Street+Wing Commander	149 F		
Chronologie du Monde de 1944 à 1991			

Un demi-siècle de notre histoire vu par le quotidien Le Monde. Jour après jour, l'histoire de notre temps, illustrée de cartes, de portraits et de discours. Illust. raisons sonores des Archives audiovisuelles de l'INA.

\* Les jeux précédés d'une étoile nécessitent un clavier (voir boîte périphériques)

**MACHINES PROFESSIONNELLES**

**Amiga 4000/40 A4440Turbo-4**  
HD 340 Mo, Ram 6 Mo  
Seule vraie carte accélératrice pour Amiga-4000. Equipée 68040 à 40 Mhz 4 Mo ram 32 Bits  
**9 990 Frs**

**POUR TOUS LES AMIGA**

Imprimante couleur	7890 F
SUBLIMATION thermique La PRIMERA	2090 F
KIT SUBLIMATION	9980 F
La PRIMERA + LE KIT	
Manuel AREXX	120 F
Civilisation	310 F
Mortal combat	280 F
Monopoly	310 F
PROFIL (Logiciel de gestion de Compte familiale)	199 F

Voir le câble PARNET (Facile à faire)

**Imagemaster R/t**  
Bientôt en version Française  
Mise à jour GRATUITE  
Le morphing facile, puissant, amusant...  
Nouveaux effets : Huile/Miroir/Trame/Asterization/Water/Shear/Relief/Dither...

**990 F**  
V.O. 1.50 c

Bon de Commande  
à retourner à :

10 rue de Lépante  
06000 NICE  
Tél: 93 13 08 66  
Fax: 93 13 90 95

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

Pour relier 2 amiga entre eux et exploiter les ressources de l'un avec l'autre, il vous faut un Câble Parnet **290 Frs**  
Port compris

Le Câble Parnet se branche sur les sorties Parallèles des A500/600/1200/3000/4000 et SX1 du CD32

Disquette AGA Nigel Mansel ..... 199 F

**ATTENDU PAR TOUS LES POSSESSEURS D'A1200 QUI PEUVENT ACHETER UNE CONSOLE CD32, ET EN PLUS, UTILISER UN CD-ROM DEPLUS LEUR AMIGA, AVEC UNE LIANSON PARALLELE PAR EXEMPLE.**

A l'extérieur du SX-1 se trouvent:

- 1 Port pour clavier type PC-AT (Prise DIN)
- 1 Port série DB9
- 1 Port parallèle DB25
- 1 Port pour lecteur de disquettes externe
- 1 Port pour disque dur AT-ide externe
- 1 Port RVB 25 broches
- 1 Interrupteur pour désactiver le SX-1

**Le SX-1 + La CD32.....2990 F**

**Overdrive avec disque dur 60 Mo 1490 F**  
Livré avec 15 Mo de Domaine Public  
Formaté, WB3.0 Installé, livré avec disquette (SR 2.0 préciser à la commande)

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 (avec câble)	1290 F
Disque dur IDE 80 Mo 2,5 (avec câble)	1590 F
Disque dur IDE 120 Mo 2,5 (avec câble)	1990 F
Disque dur IDE 250 Mo 2,5 (avec câble)	2590 F
Clavier Amiga 4000/CD 32	525 F
Joypad (Joystick) CD32	199 F
Full Motion Vidéo	1790 F
Extension mémoire A1200-ZYDEC-32 bits interne horloge, support co-processeur et 4 Mo de Ram	2090 F

Prénom: \_\_\_\_\_  
Nom: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
CP: \_\_\_\_\_  
Ville: \_\_\_\_\_

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

**1490 F**

Livré avec 2 jeux : Diggers et Oscar  
Câble Périel, Manette, Alim. et Doc.  
**CONSOLE CD DE JEUX**  
**LECTEUR DE CD AUDIO**  
véritable lecteur de compact disc programmable  
**LECTEUR DE CD VIDEO \***  
\* avec la Full motion (Voir boîte périphériques)

Voir fenêtre Périphériques  
SX-1 + CD 32 2990 Frs

**Amiga CD 32 + Dangerous street+Wing Commander 1550 Frs**  
**Amiga 600.....990 Frs - Amiga 1200.....2790 Frs**

**PACK AMIGA 1200**

**Deluxe Paint IV (AGA)**  
Programme de dessin

**Digita Wordworth**  
Traitement de texte

**Digita Print Manager**  
Améliore la qualité de vos impressions

**Dennis**  
Jeux de plateaux

**Oscar**  
Jeux de plateaux

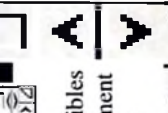
**500 F**  
Les 5 logiciels

**Ecrans**  
**Ne mobilisez pas votre Télévision**  
**Ecran 1083/1085 S 1390 F**  
Moniteur couleur stéréo  
Tous modèles sur demande

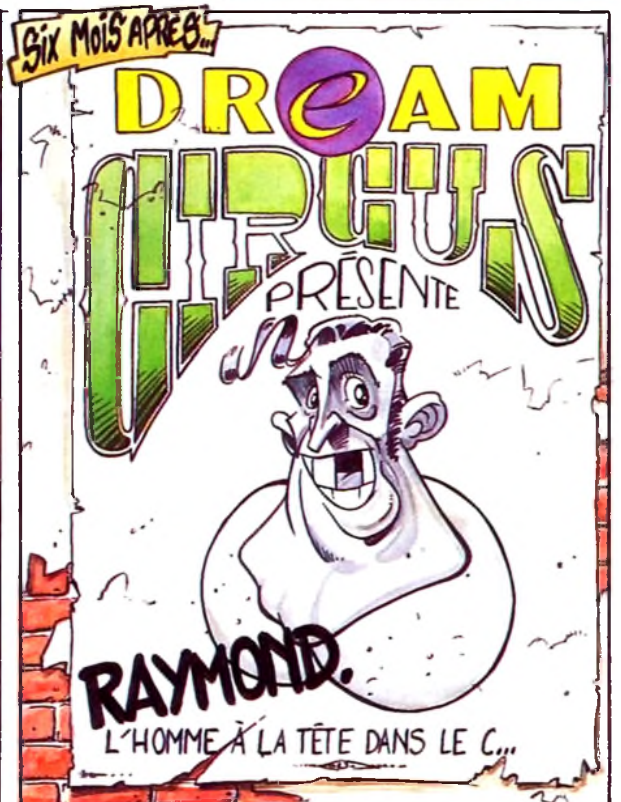
Livré en 48 H  
Articles disponibles jusqu'à épuisement des stocks

Port offert à partir de 5000 F d'achat

Spécialiste Vidéo Machine PC Démonstration sur place  
ASCI étudie votre configuration PC sur simple demande (Bureautique Gestion Multimédia Vidéo)



# RAY JR.



# BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :

- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat,
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).  
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 30 octobre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... ne patientez pas !

## ● Afiv

10% de réduction sur tous les CD-Rom.  
2 disquettes gratuites pour 10 commandées.  
Afiv, 10 rue Léopante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

## ● Agmo

15 % de réduction sur la carte Flicker fixer d'Electronic design.  
Agmo, 42, rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, tél : (1) 46 48 94 95.

## ● Artiodactyl France informatique

Rachat de Quarterback 160 francs ou 50 francs de réduction sur la dernière version d'Abc (offre non cumulative, valable jusqu'au 15 octobre).  
DirWork 2.1 en français au prix exceptionnel de 680 francs.  
Workbench & Système 3.0 au prix exceptionnel de 140 francs.  
Adfi, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

## ● Ascii

Lecteur de disquette interne pour A500, A600 et A1200 au prix de 499 francs avec le manuel de démontage et remontage.  
Ascii, 10, rue Léopante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

## ● Cuda

10 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.  
10 % de réduction sur le Disk Expander.  
Carte M-Tec + 4 Mo + copro 28 Mhz au prix de 3 490 francs.  
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

## ● Fbi

Overdrive 210 Mo au prix exceptionnel de 1 590 francs (au lieu de 1 890 francs).  
Overdrive 420 Mo au prix exceptionnel de 1 990 francs (au lieu de 2 490 francs).  
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.  
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91730 Verrières le Buisson, tél : (1) 60 13 12 23.

## ● Fds

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.  
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.  
Fds, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

## ● Floppy

Floppy fait une promotion, profitez-en !  
Floppy, 18, avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tél : (16) 83 90 28 00.

## ● France festival distribution

La cassette vidéo VHS d'animation "MandelBror et Julia" au prix de 250 francs au lieu de 300 francs.  
L'ensemble OctaMed 5.0 VF + tutoriel VF sur OctaMed est disponible au prix de 800 francs au lieu de 900 francs.  
Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateaufort-les-Martigues, tél : (16) 93 14 16 65.

## ● Jessico

Pour plus de 400 francs d'achats, 1 joystick gratuit !  
Pour plus de 600 francs d'achats, 2 joysticks gratuits !  
Les frais de port sont exclus.  
Jessico, 130, bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

## ● New tech video

Extension Amiga 1200 peuplée à 8 Mo (+ horloge et copro) au prix exceptionnel de 2 290 francs.  
New tech video, 34, rue de Malte, 75011 Paris, tél : 43 57 60 06.

## ● Orion diffusion

Les collections Cam, Fish et DPAT au prix de 10 francs la disquette.  
2 disquettes gratuites pour 10 commandées.

10 % de réduction sur l'interface Midi.  
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cédex, tél : (16) 33 26 29 21.

## ● Phase

10 % de réduction sur Brilliance.  
10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT et Vidi 12 RT.  
Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 00.

## ● Phoenix DP

10% de réduction sur les disquettes de domaine public.  
10% de réduction sur les CD pour Amiga.  
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

## ● Premier mail order

Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.  
Premier mail order, 9/10 Capricorn center, Basildon, Essex SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

## ● Someware

Hypercache, célèbre accélérateur d'accès pour disque dur, au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.  
Texture heaven, le CD-Rom aux 300 textures 24 bits, 600 francs au lieu de 670 francs.  
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

## ● Turtle bay direct

Frais d'envoi gratuits pour la console CD-32 !  
Turtle, l'Étang Simon, 03320 Le Veudre, tél : (16) 70 66 44 25.

### LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 10, Afiv p. 25, Agmo p. 25, Amiga News p. 84, Ascii p. 15, CiS 4<sup>e</sup> de couv. et p 7, Cuda p. 71, Fbi p. 51, Fds p. 81, Ffd p. 13, Floppy p. 28, p. 29, Fnac p. 45, Futur télématique p. 97, Hugot p.83, Jessico p. 47, Multimed p. 97, New tech vidéo p. 73, Nrij 3<sup>e</sup> de couv., Orion p. 93, Phase p. 65, Phoenix p. 69, Premier mail order p. 49, Someware p.49, Turtle bay direct p. 95, Ubisoft 2<sup>e</sup> de couv.

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.





Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# Cinéma et jeux : liaisons fatales

GRÉGORY HALLIDAY

*Le cinéma fêtera bientôt ses 100 ans de pellicule. Depuis la première projection publique le 22 mars 1895, nombre d'individus se sont laissés embobiner par ce nouvel art. Monsieur cinéma a tenu le premier rôle jusqu'à l'arrivée d'un autre acteur, séduisant lui aussi : le jeu vidéo. Cri d'alarme (fatale) pour ce vieux monsieur qui doit maintenant partager l'affiche.*

**E**n effet, l'ascension incroyable de l'informatique combinée aux nouvelles technologies de l'industrie cinématographique, il était inévitable que certaines oeuvres du septième art soient l'objet d'une adaptation sur micro-ordinateur. Tous les genres de films ne se prêtent pas, bien entendu, à une adaptation ludique. On pourrait difficilement concevoir un alter ego informatique aux désormais célèbrissimes *Silence des agneaux*, *Ghost* ou encore le prochain *Forrest Gump* ! En revanche, les films d'action et d'aventure sont tout indiqués pour répondre aux exigences des joueurs. Tout d'abord, ils visent le même public, et leur scénario convient à merveille pour un jeu vidéo. Il n'est donc pas étonnant de retrouver la plupart des blockbusters américains sur disquettes peu de temps après leur sortie. Découvrons les logiciels qui, au fil des années,

ont essayé de remporter le succès de leurs modèles. Il se peut que quelques titres (demeurés dans leur forme anglaise d'origine) ne vous aient pas mis la puce à l'oreille à l'époque de leur sortie. C'est l'occasion à présent de se remémorer ces bons vieux softs, dont certains n'ont pas si mal vieillis.

## Moteur, action !

Alors que *Disc*, de Loriciel, rappelait aisément le film *Tron*, avec la séquence du lancer de disque dévastateur, les éditeurs voyaient plus loin. Il ne suffisait pas

de s'inspirer, il fallait que le logiciel reprenne exactement le film, le meilleur moyen étant d'en racheter les droits (Ocean a dès le début compris la chose, et il n'est donc pas étonnant que ce soient eux qui aient réalisé le plus grand nombre d'adaptations sur Amiga). Mais des films encore plus colossaux que *Tron* nécessitaient un équivalent ludique. La saga qui propulsa Georges Lucas au sommet de la hiérarchie hollywoodienne ne pouvait passer inaperçue, les deux premiers volets de la trilogie (*Star wars* et *Empire strikes back*) furent donc adaptés sur Amiga, proposant aux cinéphiles des combats spatiaux en 3D fil de fer époustoufflants pour l'époque. Mais déjà une étoile était née, et l'impressionnante musculature d'Arnold Schwarzenegger inspira des softs particulièrement violents comme *Total*



*Disc, inspiré de Tron.*

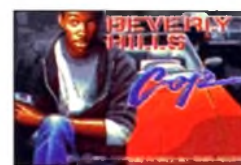


*Devenez Schwarzenegger dans Terminator II.*



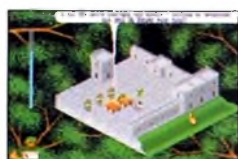
Robocop II, tout en 3D.

recall, Predator (System III), Terminator II (Ocean) ou plus récemment Last action hero (Psygnosis). Gageons que son prochain film True lies, qui sortira en France le 12 octobre, réalisé par James Cameron (Abys, Terminator I et II) ne manquera pas de poursuivre la série. Sylvester Stallone, son rival de toujours (mais néanmoins ami) est bien loin du compte. A son actif, seule la minable adaptation de Cliffhanger (Psygnosis). La série des Rambo et autre Rocky ayant plus enthousiasmé les éditeurs à l'époque des 8 bits. Ce bon vieux James Bond, quant à lui, ne s'en tire pas trop mal avec Live and let die (Vivre et laisser mourir) et Licence to kill (Permis de tuer) de Domark. Axel Foley n'a donné du fil à retordre aux truands que dans Beverly Hills cop I et II, l'échec financier du troisième épisode ne laissant pas augurer d'une troisième adaptation sur micro, seul le grand écran nous permettra de revoir Eddie Murphy dans son rôle fétiche. L'arme fatale est tout de même parvenue à s'imposer, tandis que Bruce Willis sort plutôt bien son épingle du jeu : Piège de cristal n'ayant jamais été converti sur Amiga (seuls les Pc ont hérité de ce grand privilège), on se contentera de Die hard II (58 minutes pour vivre) et Hudson Hawk. Robocop, le héros



bois, prince des voleurs, vous savez, avec Kevin Costner) dans lequel l'esprit s'allie à l'arc dans une quête pour la liberté. La simulation permet aussi quelques adaptations concluantes avec Hunt fo red october (A la poursuite d'octobre rouge), Days of thunder (Jour de tonnerre) et Flight of the intruder (Le vol de l'indrunder), bien que ces deux titres ne furent pas d'énormes succès du box office. Dans Home alone (Maman j'ai raté l'avion), il faudra redoubler d'effort pour venir à bout des deux méchants cambrioleurs, alors que dans Dennis la malice (Ocean), c'est du voisin dont il faudra se débarasser. Avec Karaté kid, c'est tout l'esprit des arts martiaux d'Okinawa qui emplira les différents épreuves du jeu. Un peu plus machiavélique, mais tout aussi sympathique, Addams family (La famille Addams) vous dévoilera la vie abracadabrante de la maisonnée la plus extravertie qu'il nous ait été donné de rencontrer. L'immense succès du Batman de Tim Burton nous plonge dans l'atmosphère suffocante d'un Gotham city en proie à la terreur. Déjà, à travers ce personnage de bande dessinée, on entrevoit la possibilité de nombreuses conversions tout droit sorties du dessin animé (ou s'inspirant fortement de ce dernier). Que ce soient les Tortues ninja, Hook ou le sus-nommé Roger Rabbit, les dessins animés sont encore le meilleur moyen de toucher le jeune public, comme en témoigne la prolifération de ces produits sur consoles (Aladdin en première place). Mais toute médaille a son revers, et si les héros crayonnés rapportent de

métallique était tout indiqué pour voir ses aventures décapantes sur ordinateur. Résultat : les trois films met-tant en scène le personnage ont été adaptés. Robert Zemeckis a réussi lui aussi à placer trois de ses films dans le milieu ludique : Back to the future I et II (Retour vers le futur) et Qui veut la peau de Roger Rabbit. Pendant ce temps, la bande loufoque des chasseurs de fantômes récidive sur Amiga : Ghost busters I et II permettent aux joueurs de défier le surnaturel. Des monstres, toujours des monstres, avec l'adaptation tardive d'Alien, dans sa forme la plus aboutie (Alien III) qui



L'aventure à portée d'arbalète.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

l'argent, ce ne sont certainement pas les seuls. Les joueurs les plus âgés ont une demande nettement plus sérieuse, plus axée sur le fantastique. C'est pour cette raison que de nombreux logiciels d'aventure ont repris les grands thèmes du cinéma d'action, tout comme celui de l'horreur.

En son temps, la regrettée firme Cinemaware proposait déjà des softs directement inspirés du cinéma. Les plus marquants furent sans conteste *It came from the desert*, et sa suite, *Antheads*, reprenant le scénario de certains films des années 50, dans lesquels de gigantesques fourmis attaquent une petite ville en plein désert. Mais le plus surprenant succès des jeux d'aventure fut bien sûr l'exceptionnel *Indiana Jones and the last crusade* (*Indiana Jones et la dernière croisade*) qui révolutionna son époque. Reprenant point par point les différentes étapes du film et le scénario originel, les joueurs prenaient vraiment la place de l'intrépide aventurier. Gros succès commercial

*pire ?*) est lui aussi venu à la rescousse, vous permettant de poursuivre à loisirs quelques jeunes proies et déguster goulûment leur sang tout frais. Du même accabit, *Dracula* (Psygnosis) suit les traces du chef-d'oeuvre de Coppola : saurez-vous rassasier la doublure de Gary Oldman ? Enfin, le phénomène *Jurassic park* ayant aussi touché l'Amiga, Ocean nous a offert une version à la profondeur de jeu étonnante. Notez que le film le plus lucratif de l'histoire ne pouvait se passer d'un support aussi prestigieux que l'ordinateur.

**Cinéma et jeux : le duo de choc**

Outre ces productions bien définies qui ont suivi l'ordre logique des choses (à savoir la



Total recall, un peu monotone !



au cinéma (l'un des vingt films ayant rapporté le plus d'argent dans l'histoire du cinéma), et gros succès pour Lucasarts qui vendit des milliers d'exemplaires de ce superbe jeu. Pour ce qui est du fantastique, la tendance est là encore au jeu d'aventure. *Darkseed* de Cyberdreams, qui devrait bientôt sortir sur CD-32, décline librement l'univers forgé par l'écrivain Lovecraft pour plonger le joueur dans une ambiance glauque où il a bien du mal à discerner la fiction de la réalité. Pour *Waxworks*, c'est l'ambiance d'un musée de cire surnaturel qui donne le ton (attention à ne pas y jouer tout seul le soir dans sa maison de campagne, psychose garantie !). Quant à *Elvira*, malgré sa morphologie très engageante, elle risque de vous causer plus d'une frayeur, la tigresse, surtout qu'il vous est possible de la retrouver dans trois jeux différents (chez Flair et Horrosoft). L'un d'entre eux est même un typique jeu d'arcade à la sauce ketchup. *Fright night* (*Vampire, vous avez dit vam-*

transposition du cinéma vers le jeu vidéo), il existe une quantité de logiciels un peu marginaux qui n'ont pas suivi les règles de base pour se forger leur propre personnalité. *Indiana Jones and the fate of Atlantis* en est l'exemple le plus probant. Alors que ce jeu est sorti depuis belle lurette sur micro, les producteurs viennent juste d'entamer la préproduction du film. Pour une fois, c'est la micro qui est en avance sur le cinéma, et non le contraire. *Spiderman* et *Impossible mission* sont eux aussi en avance sur leur temps, deux compagnies américaines prévoyant d'adapter la bande dessinée et la série sur grand écran. La célèbre BD *Judge Dredd* qui avait été reprise sur Amiga, s'annonce comme un futur succès du box office, Stallone ayant été choisi pour tenir le rôle de l'impartial justicier. Il arrive même que des films se basent (ou reprennent le titre) d'un jeu vidéo au succès étonnant. C'est le cas de *Mario Bros*, *Street fighter* (avec Jean-Claude Vandamme) et *Double dragon*. Comme quoi, de nos jours, on puise l'inspiration un peu partout. Qui sait, peut-être que des jeux comme *Blues brothers II* et *Dune II* inspireront de prochaines productions hollywoodiennes ? Attention cependant aux faux amis.



Une adaptation du film Le parrain.



Dracula, pas d'histoire de vampire entre nous.



*Jurassic park sorti sur A500 et A1200.*

*Project-x* n'a rien à voir avec le film sur les singes dans lequel joue Matthew Broderick. *Full contact* ou *Video kid* ne se sont jamais inspirés du jeu du même nom, et *After the war* n'a vraiment aucun rapport avec *Après la guerre* de Jean-Loup Hubert ! Il y a aussi des titres

qui reprennent le milieu du cinéma pour toile de fond, peut-être pour faire un clin d'oeil à leur mentor si productif. Pour le futur, signalons que des softs comme *Aladdin* ou *Lion king* (qui fait un carton aux Usa) ou *Mister Magoo* devraient arriver très prochainement. De même, un film intitulé *Mortal kombat* se tournera bientôt aux Etats-Unis. Donc, aucun souci à se faire, tant du côté du cinéma que de la micro. Les deux semblent faire bon ménage et il deviendra bientôt impossible de dissocier l'un de l'autre. En attendant, je ne serais pas étonné qu'un prochain jeu d'action vous mette au volant d'un autobus...

**L'usine à rêves**  
Si depuis le début du cinéma les films s'étaient limités à de simples scénarii romantiques ou comiques, l'image de synthèse n'aurait peut-être pas le succès qu'on lui connaît. Elle n'est qu'une évolution naturelle de nombreux procédés dont le but final a toujours été d'impressionner les spectateurs, de donner corps aux rêves les plus fous. Les effets spéciaux sont utilisés pour représenter des faits réels difficiles à mettre en oeuvre sur un plateau de tournage (que ce soit par sécurité, par manque de temps ou par économie) ou pour matérialiser les idées d'un cinéaste visionnaire. A peine le cinéma avait-il commencé qu'en 1896, le français Georges Méliès inventait le trucage par substitution (en enlevant une partie de sa pellicule, il permit à une femme d'apparaître miraculeusement à l'écran). Dès lors, la course aux effets spéciaux était lancée, et plus rien n'était disposé à l'arrêter. Progressivement, les trucages se diversifièrent, relayant ainsi les décors et les costumes du théâtre. En 1907, la

peinture sur verre est employée pour la première fois, tandis que le premier monstre s'anime en 1912, toujours sous les mains expertes de Georges Méliès. Le procédé du rotoscope (sans lequel des jeux comme *Panza kick boxing* ou *Flashback* n'auraient

jamais vu le jour) apparaît en 1915, produisant déjà des animations ultra-réalistes à partir de scènes réelles préalablement filmées. 1922 marque le lancement du maquillage fantastique avec *Nosferatu*, qui atteindra une semi-apogée trois ans plus tard dans le *Fantôme de l'opéra* (avec Lon Chaney), époque où l'américain Willis O'Brien subjugué lui aussi le public avec ses dinosaures du *Monde perdu* (d'après Conan Doyle) animés image par image. En 1926, Fritz Lang donne toute sa crédibilité à sa *Métropolis*, en 1927, le procédé Dunning est utilisé pour produire des images composites et en 1929, la rétroprojection est inventée, tout comme la tireuse optique, facilitant le mélange de plusieurs images. Mais le cinéma se cantonne généralement dans le fantastique assez banal ou dans l'anticipation utopiste, seuls quelques films furent les précurseurs d'un véritable "cinéma à effets spéciaux" qui ne prendra toute son ampleur qu'au début des années 70. Le premier en date est sans aucun doute *King kong* qui, en 1933, promettait un avenir plein de surprises. C'est *La planète interdite* en 1956 qui demeure le vrai démarrage des techniques du trucage visuel. On pouvait déjà y contempler de nombreux robots (y compris le célèbre Robby) tout comme un impressionnant monstre électrique d'une taille gigantesque. Depuis cette époque, les films fantastiques se sont succédés à un rythme effréné, et les techniques se sont modernisées de jour en jour. En 1958, pour *Le septième voyage de Sinbad*, Ray Harryhausen invente la Dynamation : un mélange de surimpression, de caches et d'animation. Ce dernier réalisant cinq ans plus tard une séquence mémorable dans *Jason et les argonautes* (vous



*L'adaptation de Roger Rabbit fut un pari difficile.*



*Hook, un scénario plein d'humour.*



*Jurassic park, un succès dinosauresque.*

vous rappelez, la scène où plusieurs squelettes reviennent du pays des morts pour s'en prendre à Jason). En 1968, Stanley Kubrick déchaîne les passions avec *2001 Odyssée de l'espace*, tandis que *La planète des singes* nous montre les progrès du maquillage. C'est *L'apprentie sorcière* qui marque le début des



*Stars war, que la force soit avec vous.*

seventies, en nous offrant notamment un superbe match de foot entre de véritables acteurs et des personnages de dessin animé. Mais un nouvel allié pointe son nez à l'horizon, bien décidé à révolutionner le milieu des effets visuels.

#### Le cinéma de synthèse

L'ordinateur tombe à pic à l'approche des années 80, car l'heure est à présent aux grosses productions hollywoodiennes. En 1977, Georges Lucas crée ILM (Industrial light and magic), la première société entièrement dédiée aux effets spéciaux, pour les besoins d'un film prometteur : *La guerre des étoiles*. L'informatique y fait ses débuts, John Dykstra inaugure pour les besoins du film la première caméra pilotée par ordinateur. Les dés sont jetés, il ne reste plus qu'à expérimenter de nouveaux procédés. 1980, Phil Tippett, le fameux animateur conçoit la "go-motion" (animation image par image coordonnée par l'informatique), en association avec Jon Berg, pour la suite de *La guerre des étoiles*. En 1982, *Tron* est le premier film où les acteurs évoluent dans un environnement entièrement réalisé en images de synthèse. Un peu plus tard, en 1987, l'ordinateur est conjugué avec une caméra pour mélanger un acteur à une animation image par image (de Phil Tippett bien sûr !) et donner lieu à un effet particulièrement saisissant pour *Golden child*. L'année suivante est un nouveau tournant. Pour la première fois l'ordinateur est utilisé "visuellement" pour les besoins d'un film. *Willow* de Ron Howard est la première réalisation qui utilise le morphing. Les professionnels sont sous le charme, et les spectateurs aussi. Dès maintenant, il est impossible de faire machine arrière : l'ordinateur est désormais indissociable du cinéma. James Cameron en tire immédiatement parti. Dans son film *Abyss* (1989), ILM intègre de surprenantes images de synthèse pour créer des

colonnes d'eau ou de gigantesques raz de marées attaquant les villes côtières. Même le cinéma se met à la page, et profite des dernières techniques informatiques dans *Mille et une nuits*. Une nouvelle fois en 1991, ILM, toujours associé à James Cameron, génère les extraordinaires effets de *Terminator II*. On pense avoir atteint la perfection en images de synthèse, mais on est loin d'imaginer l'énorme potentiel dont dispose encore l'ordinateur. En effet, à peine une année écoulée, déjà de nombreux films mettent en avant les ressources informatiques. John Carpenter réalise *Le retour de l'homme invisible*, David Fincher tourne *Alien III*, et apparaissent *La mort vous va si bien* de Robert Zemeckis, *Batman, le défi* de Tim Burton et *Les visiteurs* de Jean-Marie Poiré. Mais en 1993, Steven Spielberg crée l'événement en réalisant *Jurassic Park*. Les images de synthèse prennent toute leur ampleur, et il devient presque impossible de dissocier les prises de vue réelles des incrustations informatiques. Phil Tippett, qui prônait jusqu'alors l'animation image par image doit s'y résoudre : l'image de synthèse donne des résultats bien plus concluants. Mais le brillant animateur n'est pas au chômage pour autant car ce sera lui qui supervisera toutes les animations des dinosaures : un travail de longue haleine pour un homme qui aime les défis de grande envergure. Une page d'histoire est tournée pour les effets spéciaux, et les images de synthèse étant liées au succès, toute réalisation digne de ce nom se devra de faire confiance à l'ordinateur.

#### Le temps des clones ?

Aujourd'hui, la moindre production américaine fait appel aux techniques informatiques. Avant, seuls les films fantastiques nécessitaient cette aide extérieure, mais à présent, tout type de réalisations se prête au trucage numérique. Mais les prix sont encore élevés, car encore peu de sociétés sont capables de générer de tels effets. Le matériel employé (Silicon gra-



*Batman, le défi.*



*Last action hero, la dernière bonne action de Schwarzenegger.*



*Addams family, le film  
et le jeu.*

phics), les logiciels utilisés et la haute qualification des informaticiens concernés demandent beaucoup de temps (pour la conception, l'animation et pour le calcul) et d'argent. Mais le budget d'un film américain moyen permet toujours un petit extra en matière d'images de synthèse. Citons par exemple quelques uns des derniers films sortis au cinéma. Dans *The crow*, Brandon Lee (qui était déjà mort depuis un an !) fut incrusté dans certaines scènes du film pour boucler le montage. Pour *Le flic de Beverly Hills III*, le parc d'attractions où évolue Eddie Murphy a été "grossi" artificiellement par ordinateur. Enfin, l'autobus de *Speed* n'a jamais vraiment sauté par-dessus une portion d'autoroute incomplète, la chaussée a simplement été remplacée numériquement par un décor simulant la présence d'un vide. En ce qui concerne l'Amiga, signalons qu'il a tout de même été utilisé dans *Jurassic Park* pour les premiers essais d'animation sur les dinosaures, pour tous les effets spéciaux de la série *Seaquest* (dont l'épisode pilote est disponible dans les vidéo-clubs) ainsi que dans *Robocop III*. Le Vidéoaster de Newtek y a évidemment été greffé pour l'occasion. Mais que risque-t-il d'advenir dans le futur ? L'usage des images synthétiques va se démocratiser, et de nombreuses sociétés d'imagerie viendront concurrencer le cercle très fermé qui existe actuellement (Ilm, Vce, Pdi...). Les prix devraient baisser, et peut-être même que le matériel sera accessible au grand public. Avant l'an 2000, les progrès seront tels que des films comme *Jurassic park* seront considérés comme de la préhistoire. Les acteurs seront intégrés dans des mondes surréalistes créés par la machine, et peut-être même que les comédiens seront remplacés par leur doublure digitale (c'est déjà le cas de Richard Bohringer dans *20 000 lieues sous les mers*, voir ci-contre). Parallèlement, les jeux vidéo se rapprocheront du cinéma (*Microcosm* en est le précurseur), et il sera bientôt difficile de dissocier l'un de l'autre. Bientôt le temps des clones ? ■



*Robocop le héros métallique.*

## 20 000 lieues sous les mers



De plus en plus de réalisateurs mettent en scène des films sans acteurs. C'est le cas de Didier Pourcel et de son ambitieux projet *20 000 lieues sous les mers*, un long métrage entièrement en images de synthèse, avec, dans le rôle du capitaine Nemo, le clone de Richard Bohringer. Il y a deux ans, Didier Pourcel a eu l'envie d'utiliser l'image 3D pour raconter une histoire, celle du roman de Jules Verne, car il pense "qu'un jour il faudra moins parler de technique et s'attacher davantage au rêve dans lequel peut nous faire plonger ces nouvelles images". Il considère cette technologie "comme une nouvelle forme de cinéma qui trouvera sa place entre le film traditionnel et l'animation". De là, lui est venue l'idée d'intégrer des comédiens en 3D qui feront complètement partie de cet univers. Le comédien joue chaque scène et les capteurs posés sur son visage remplacent le maquillage habituel. Une fois encore, l'informatique prouve à quel point elle peut bouleverser les données du cinéma traditionnel.



**A.F.I.V**  
10, rue de Léopante  
06000 NICE  
Tél : 93.92.15.00  
Fax : 93.13.90.95

# Le Top du Domaine Public

Frais de port obligatoire : 15Frs (48 heures)  
Option recommandé : + 15Frs Règlement par chèque  
Contre-Remboursement : 70Frs mandat postal

Vente sur place du Lundi au Samedi

COLLECTIONS à un prix A.F.I.V. :  
Catalogue 20 Frs avec 2 disquettes **FISH** 9 Frs  
Catalogue 30 Frs avec 3 disquettes **CAM** la disquette

## TOD UTILITAIRE 15 Frs le disk (ab) signifie 2 disquettes

- 125 DCOPY 3.1 Célèbre copieur, marche sous 1.3/2.0/3.0
- 510 PARBENCH Pour relier 2 Amigas entre eux.
- 524 AFIV PC Multitods. Pctask (Emule un PC). Ibm, Msh16
- 642 (ab) MAGIC WORKBENCH Embélissez votre Wb
- 708 PROTRACKER 3.15 Nouvelle version du tracker
- 731 TEXT ENGINE 4.10 Fameux traitement de texte
- 732 (abcd) MANGA SHOW AGA Pour les amateurs de mangas (amiga 1200 et 4000)
- 733 SID2 C'est l'"OPUS" du domaine public
- 737 MAND2000 Fractale en zoom temps réel Superbe !
- 738 EPU Doublez la capacité du Dsq. dur (Français)
- 766 DMS II Sauvegardez vos disks non-dos en fichiers dos
- 769 ABANK Gestion de compte en Français...
- 772 LOTO Voulez-vous gagner des millions ???
- 774 BORIS VALLEJO 94 (ab) Superbe images Ham8 sur le thème Héroïcs Fantasy
- 802 (ab) HP48 De nouveaux utilitaires pour sx et gx
- 810 DEMO MANIAC Faites vous-même vos propres démos AGA (3.0) ou ECS (1.3 2.0) version démo.
- 831 DELTRACKER 2.07 Il lit les modules au format LHA et une multitude d'options...
- 832 CRUNCHMANIA 1.911 Compréhension de données
- 833 AFIV REPARATION Des logiciels pour réparer, retrouver les pistes endommagées de vos disques.
- 834 VIEW-TEK2.67 Viewer d'images d'animations

## DEMOS ASSEMBLY 1994

- 814 (ab) INTROS 40 Ko 27 intros présentes ... 2.0 / 3.0
  - 813 (abcd) SUB.L.#\$7L.D1 Démos installable disk dur obligatoire ; mode AGA ; du groupe ANALOgy
  - 816 MINDFLOW Superbe démo ; AGA ; 2 Mégas de - Fast obligatoire ; du groupe STELLAR
  - 817 (abc) MAXIMUM OVERDRIVE II C'est le délire total sur cette démo (AGA) ;
  - 818 (abcd) ILYAD C'est Odyssey 2 "le retour" - AGA ; DISQUE DUR obligatoire , ALCATRAZ
  - 819 DESPAIR Beau effects sympas ; AGA ; INSANE
  - 820 MAGNITUDE Musique disque (PERCEPTION) WB 3.0
  - 815 (abcd) HITTIMOUMI Musique disque Hardcore
- Ce n'est pas sur la Pub ? 93.92.15.00

## TOD JEUX 15 Frs le disk (ab) signifie 2 disquettes

- 668 MEGABALL Casse brique version non-AGA
- 701 HIGHT OCTANE Course rallye automobile
- 707 REVERSI 2 Célèbre jeu de réflexion
- 720 ROAD TO HELL Course de voitures ....
- 748 TURBO RAKETTI Jeu sur la gravité pour 2 joueurs
- 789 SCRABBLE Jeu de société en Français !! WB 1.3
- 664 (abc) KLONDIKE Jeu de cartes du solitaire version non aga installable sur disque dur
- 730 (abc) KLONDIKE Version AGA Retrouvez sur le dos des cartes, des Pin-Ups des années 50 ...
- 743 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - BORIS VALLEJO (Héroïcs Fantasy)
- 784 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - CINDY CRAWFORD (Ouuuuuaahhh !!!)
- 785 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - TOPMODELS (Superbes têtes de mannequins)
- 786 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - MANGAS (Dessins érotiques)
- 787 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - ART CARDS (Tableaux anciens)
- 808 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - IRON MAIDEN (Hard Rock)
- 821 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - SANDMAN (Science Fiction)
- 803 HIRED GUNS MUSICS Retrouvez les superbes musiques du jeu de Psygnosis ...
- 807 STRIKE'S N'SPARE Une superbe simulation de bowling de qualité d'un jeu commercial ...
- 798 TETRIS DUEL 1200 Un bon téttris AGA 2 joueurs
- 809 IMPERIAL Célèbre "Shangai" très bien réalisé
- 811 FI GP EDITOR 1.01 Editez les voitures, les pilotes, - du célèbre jeux de Microprose ; saison 1994 fournie ...
- 812 WB GAMES Plein de jeux pour le Workbench.
- 822 GALAGA 2.3 Eclatez-vous à 2 joueurs simultanément
- 823 HIGHT OCTANE EDITOR Voici l'editeur de circuits avec 4 nouveaux circuits ...
- 824 AUTOMOBILES Jeu de voitures vu de dessus ...
- 825 (abc) KLONDIKE 2 AGA Nouvelle version
- 826 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - STARTREK AGA Marche sur version 1 ou 2
- 827 GRAVITY FORCE 2 Jeu d'arcade sur la force de gravité pour 2 joueurs
- 828 PACMAN Clone de Pacman au mode AGA
- 829 MATRIX BLASTER Faites la course futuriste de Tron
- 830 HOI AGA REMIX Beau jeu de plateau AGA

## D A C K S A.F.I.V

### A.T.1

Un ensemble de fontes vectorielles à utilisées avec PPage, PageSetter, Final Copy, PageStream... IDEAL pour la P.A.O.!

**143 Frs**

### 14 FONTES COULEURS

Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs Idéal pour le tirage VIDEO.

**180 Frs**

### ASSASSINS GAMES

N° 1 à 19

Chaque pack comprend 50 jeux environ. Wb 1.3/2.0/3.0

**120 Frs**

### 15 EROTIC 1

Attention, elles sont chaudes ces disquettes !! Ces images sont en HAM 8 (Interdit -18 Ans) Wb 3.0

**180 Frs**

### 10 ROCK

Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualité...

Les disquettes sont bootables Wb 1.3 2.0 3.0

**160 Frs**

### 11 JAPON 1, 2

Numéro 10U 2 disponibles Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs

**143 Frs**

### 16 JAPON 3

Numéro 3

De nouvelles images cette fois-ci au format IFF - GIF (View-Tek permet de les voir sur WB 2.0, 3.0)

**160 Frs**

### 10 JAPON 4, 5

Numéro 4 ou 5 disponibles Revoici, les Mangas avec des scènes torrides... Ces images sont au format Jpeg et IFF.

**143 Frs**

### 10 MIDI FILES

Une sélection des meilleurs fichiers midi-files du domaine public (plus de 500 fichiers sont présents dans ce pack) player fournis

**160 Frs**

### 14 H.P 48

Une sélection d'utilitaires de jeux, d'images et sons pour votre H.P. 48 Requiert cable de transfert. Wb 2.0 / 3.0

**180 Frs**

### 10 PRESTIGE PORSCHE RACING

Une sélection de Jpeg des meilleurs images 24 bits

**160 Frs**

Demandez-nous les dernières versions de logiciels sur les collections **CAM** et **FISH**

**93.92.15.00**

Catalogue papier contre 10 Frs en timbres

Le numéro inscrit sur la disquette correspond au nombre de disquettes par pack.

Hi Quality Version Available on AMIGACAN.COM

# AGMO

## AMIGA, PC & CD ROMs

### LA VPC CONVIVIALE

**AGMO distribue tous les produits AVANCEE, C.I.S, VITEPRO**

<p><b>3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ALADDIN 4D .....3950 F</li> <li>- IMAGINE 3.0 .....5950 F</li> <li>- CAUGARI 2.4 .....1690 F</li> <li>- REAL 3D (F) .....3950 F</li> <li>- REAL DRIVER/1 .....190 F</li> <li>- VERTEX 2.0 (F) .....650 F</li> <li>- ESSENCE 1+Forge .....1150 F</li> <li>- ESSENCE 2+Forge .....1150 F</li> <li>- MOTION MAGIC objets .....N.C.</li> <li>- REFLECTION (Allem.) .....N.C.</li> <li>- LIGHTWAVE3D .....4990 F</li> <li>- PIXEL 3D Pro 2.0 .....1950 F</li> </ul> <p><b>BUREAUTIQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FINAL COPY (F) .....950 F</li> <li>- FINAL WRITER V.O.) .....950 F</li> <li>- FINAL WRITER (Allemand) .....1404 F</li> <li>- FINAL COPY (V.O) .....650 F</li> <li>- PROPER GRAMMAR II .....450 F</li> <li>- TYPE FACES 3 / 4 P.U .....500 F</li> <li>- SB Personal 4 .....1400 F</li> <li>- SB Pro 4 .....2550 F</li> <li>- WORDWORTH 2.0 (V.O) .....950 F</li> </ul> <p><b>CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- DynaCAD .....5500F</li> <li>- GFX-CAD 3000 .....3300F</li> <li>- PROBOARD 3.0 .....3350F</li> </ul> <p><b>DESSIN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ART EXPRESSION .....1350 F</li> <li>- TYPE SMITH 2.0 .....950 F</li> <li>- IMAGE F/X 1.5 .....1300 F</li> <li>- DP 5 .....N.C.</li> <li>- BRILLIANCE .....890 F</li> <li>- MORPH Plus .....1450 F</li> <li>- AD Pro 2.5 .....1450 F</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Image Master R/T .....950 F</li> <li>- TV PAINT 3.0 .....5900 F</li> <li>- PRO CONTROL .....450 F</li> <li>- AD P Convers. Paak .....450 F</li> </ul> <p><b>MULTIMEDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MEDIA POINT .....2950 F</li> <li>- SCALA MM211 .....1450 F</li> <li>- Presentation MASTER .....3100 F</li> <li>- VIDEOSTAGE Pro .....N.C.</li> <li>- SCALA MM300 .....2950 F</li> <li>- CHARTS &amp; GRAPHS .....950 F</li> </ul> <p><b>PAYSAGES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PANORAMA 3.0 (F) .....850 F</li> <li>- SCAPE MAKER .....490 F</li> <li>- SCENERY ANIM 4.0 (F) .....690 F</li> <li>- VISTA PRO 3.0 (V.O.) .....550 F</li> <li>- CD ROM VISTA PRO (F) .....N.C.</li> <li>- TERRA FORM .....350 F</li> <li>- MAKE PATH .....350 F</li> <li>- LANDSCAPES DIVERS .....N.C.</li> <li>- GENESIS 15 (V.O) .....750 F</li> </ul> <p><b>UTILITAIRES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- INTERGHANGE 3.0 .....1700 F</li> <li>- PEGGER .....750 F</li> <li>- AnimWorkShop 2.0 .....1150 F</li> <li>- ADOracle .....1150 F</li> <li>- Clarissa .....1150 F</li> <li>- PRO TEXTURES .....750 F</li> </ul> <p><b>VIDEO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PROFILLS vol.1 / 2 / 3 P.U .....650 F</li> <li>- TV TEXT PRO 2 .....N.C.</li> <li>- VIDEODIRECTOR .....1350 F</li> </ul> <p><b>CARTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GVP / A4440 Turbo 4 .....13950 F</li> <li>- GVP / A4400 RAM 4 .....3650 F</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GVP / A4400 RAM 16 .....11350 F</li> <li>- GVP / A1230 Turbo 214-40 .....3950 F</li> <li>- GVP / A1230 4-40FP .....4950 F</li> <li>- GVP / A1230 4-505X .....5950 F</li> <li>- PAR / DR 3150 .....23600 F</li> <li>- PAR / AD 3000 .....11850 F</li> <li>- VISION 24 CST-4000 .....16550 F</li> <li>- VISION 24 S-4900 .....12950 F</li> <li>- VI 24 A2000 .....820 F</li> <li>- OPALVISION .....3950 F</li> <li>- G-LOCK .....3150 F</li> <li>- TBC + .....6450 F</li> <li>- M-TEC 1200 .....N.C.</li> <li>- WARP Engine .....N.C.</li> <li>- Flicker FIXER .....2650 F</li> <li>- FRAME MACHINE .....2650 F</li> <li>- PRISM 24 .....4850 F</li> <li>- FM 2 + PRISM 24 .....8550 F</li> <li>- PICCOLO 24 bit / 1Mg .....3350 F</li> <li>- PICCOLO SD 64 + .....6250 F</li> <li>- PEGGY + MPEG .....3600 F</li> <li>- PICCOLG 24 bit / 2Mg .....4200 F</li> <li>- RAINBOW III/24 Bit .....8550 F</li> <li>- PEGGY Prof MPEG .....6850 F</li> </ul> <p><b>MATERIELS VIDEO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color SPITTER .....2550 F</li> <li>- Frame STORE .....4700 F</li> <li>- Genlock PAL .....3200 F</li> <li>- Genlock Y-C .....3700 F</li> <li>- Genlock SIRIUS .....6700 F</li> <li>- Genlock NEPTUN .....8450 F</li> <li>- TBC AP 41 .....19950 F</li> <li>- TBC / I AMPLI .....N.C.</li> <li>- Black BURST .....2250 F</li> </ul>
---	---	---

**AGMO LA VPC INTELLIGENTE !**  
Tél (1) 46 48 94 95

# David Pleasance : candidat pour l'A

WIM SICAL

*C'est à l'Holliday Inn de Londres le 5 septembre dernier que Dream a rencontré en chair et en os David Pleasance et Colin Proudfoot, initiateurs de l'offre anglaise de rachat de Commodore. Un entretien qui devait confirmer le succès du rachat, mais qui débuta par une nouvelle désormais habituelle : le nom du racheteur ne devait finalement être dévoilé officiellement que le 17 septembre. A l'heure où vous lisez ces lignes, l'affaire devrait donc être conclue. Les deux ex-managers de Commodore Angleterre (désormais Amiga International) nous ont parlé des difficultés de ce rachat et de leurs projets pour l'avenir. Déclarations exclusives : l'offre comprend entre autres le rachat de la filiale canadienne et le département développement aux Etats-Unis, l'Amiga sera désormais fabriqué en Angleterre, une équipe de vingt personnes sera créée pour encourager le développement, Amiga International est prêt à céder les licences de l'Amiga, le chipset AAA est abandonné au profit du Risc. Morceaux choisis de cette rencontre.*

*Dream : pourquoi n'avons-nous pas de nouvelles aujourd'hui, 5 septembre 1994 ?*

**David Pleasance :** nous sommes en retard actuellement de deux semaines par rapport à nos prévisions originales. Nous pensions pouvoir annoncer le succès de notre offre de rachat au moment de l'ECTS. Les faits sont les suivants : nous avons rencontré à New-York il y a deux semaines le liquidateur de la société. Le but de cette réunion était de définir définitivement ce qui était et ce qui n'était pas à vendre. Ce n'était pas une tâche aisée car je peux vous dire qu'il y a peu de choses aussi compliquées que la manière dont Commodore et ses filiales fonctionnaient. Il s'est avéré que l'énorme stock de composants qui est actuellement dans l'ex-usine de Commodore aux Philippines n'était pas disponible. C'est une donnée extrêmement importante car pour répondre à la demande de Noël prochain, nous avons besoin de ces composants. Il nous a donc fallu complètement réévaluer notre offre, revoir notre planning et le faire valider par les investisseurs qui nous soutiennent. Nous pensons être maintenant la meilleure offre en regard des offres concurrentes. Nous aurons une réponse définitive autour du 17 septembre prochain.

*D : sur quoi porte votre offre et en quoi se différencie-t-elle de celles de vos concurrents ?*

**DP :** nous avons fait une offre qui porte sur la propriété et l'utilisation de toutes les technolo-

gies développées pour l'Amiga, l'inventaire de machines et de pièces détachées, la filiale anglaise et la filiale canadienne. Ceci nous donnera le droit de fabriquer et vendre tous les produits de Commodore, passés, présents et futurs. D'après ce que nous savons, l'offre de Samsung ne porte que sur une chose : la nouvelle technologie actuellement en développement. C'est tout ce qu'ils veulent. Il y a également une offre d'une société basée à Miami, qui jusqu'à maintenant distribuait de l'Amiga (NDLR : en l'occurrence CEI). Il y a enfin une offre émanant d'une société de la côte ouest des Etats-Unis. Je pense, pour être très honnête, que les stigmates laissés par la chute de Commodore ont fait fuir pas mal d'investisseurs. Ceci nous a permis de nous lancer dans la course au rachat, chose que nous n'imaginions pas il y a à peine trois mois. Nous savons maintenant que nous sommes à deux doigts de remporter le rachat.

*D : où allez-vous faire fabriquer vos produits ?*

**DP :** dans le prix d'une machine, les coûts de fabrication représentent 4% des coûts globaux. Cela n'a donc pas énormément d'intérêt d'avoir une chaîne de fabrication à bas prix. D'autre part, l'économie financière que nous pourrions faire en faisant fabriquer nos produits à des milliers de kilomètres (NDLR : l'ancienne usine de Commodore était située aux Philippines), n'est rien par rapport à l'efficacité que nous pouvons gagner en faisant fabriquer ces produits près de chez nous. Nous travaillerons donc au Royaume-Uni.

*D : comment voyez-vous la distribution ?*

**DP :** il est important de dire que la filiale anglaise était jusqu'à maintenant une des plus bénéfiques pour Commodore. Après le dépôt de bilan, lorsque nous avons rencontré les investisseurs prêts à collaborer avec nous sur une offre de rachat nous avons mis en valeur une chose : nous connaissons le marché anglais et il y a un potentiel. Nous allons donc nous concentrer sur le Royaume-Uni. Mais nous sommes actuellement en pourparlers avec un nombre incroyable de distributeurs dans le monde entier. D'ici une dizaine de jours, nous aurons de leur part des prévisions

# miga

de ventes pour leurs pays respectifs. Nous pourrons alors bâtir un plan de distribution solide.

*D : la question cruciale pour beaucoup d'acteurs du marché est de savoir si vous pourrez mettre assez de machines à temps sur le marché de Noël. Qu'en est-il ?*

**DP :** nous allons produire sensiblement moins que ce qui était prévu à l'origine pour la période de Noël même si nous pouvons fabriquer plus d'Amiga 4000 pour lequel il y a une énorme demande. D'après moi ce n'est pas réellement un problème. Nous avons des investisseurs qui considèrent le marché à très long terme et ne sont pas intéressés par faire un coup pour Noël.

*D : que prévoyez-vous en matière de développement ?*

**DP :** en ce qui concerne la machine, il y a actuellement 17 ingénieurs qui continuent à travailler sur l'Amiga aux États-Unis. Notre intention est bien entendu de les garder. En ce qui concerne les logiciels, nous allons mettre en place en Angleterre une structure de 15-20 personnes qui encouragera et suivra le développement de logiciels chez les éditeurs. Nous avons déjà d'excellentes relations avec les éditeurs et nous souhaitons les renforcer. De manière générale nous sommes prêts à collaborer dans ce domaine, aider financièrement ou même accorder l'utilisation de nos licences à n'importe quelle société ayant un projet qui, bien entendu, n'entre pas en concurrence avec notre activité. Par exemple, nous sommes parés pour travailler de manière extensive avec Newtek.

*D : à quel terme prévoyez-vous la sortie des prochaines machines AAA ?*

**DP :** la conception des chips AAA est quasi-terminée. Malheureusement, il n'y a pas de système d'exploitation pour ces puces. Il n'y a absolument rien et cela représente un travail de 18 mois. Or, en 18 mois, nous considérons que nous pouvons développer la technologie Risc pour l'Amiga. Nous allons donc mettre toutes nos ressources dans le Risc et abandonner le AAA. Il est trop tard pour le AAA. Ce qui veut dire que nous allons développer une base

Risc pendant six mois, délai au bout duquel les 15-20 personnes qui se consacrent aux relations avec les éditeurs pourront leur fournir toute la technique nécessaire pour avoir, douze mois plus tard, la sortie simultanée du nouveau système et de logiciels.

*D : pour ce qui est des machines actuelles et en particulier de la CD-32, comment voyez-vous l'arrivée de la concurrence ?*

**DP :** personne ne peut nier que les prochains produits de Sony (NDLR : la PSX) et Nintendo ne sont pas sans avenir. Je crois que l'image de Sony sur ce marché est presque aussi forte que celle de l'Amiga. Mais il y a énormément de logiciels en développement pour la CD-32, il y en aura plus de 200 pour Noël. Elle est actuellement en très bonne santé. Je pense qu'à terme il faudra plus la considérer comme une plate-forme multimédia que comme une console. En ce qui concerne l'A1200 et l'A4000, ce sont des machines pour lesquelles il y a une forte demande en Europe. N'attendez cependant pas l'A1200-CD pour Noël, il est trop tôt. Mais encore une fois, dites-vous que ceux qui sont derrière nous n'investissent pas pour le court terme et que nous avons beaucoup de projets dans les cartons.

*D : le mot de la fin ?*

**DP :** je peux vous dire que nous prévoyons d'organiser le 13 octobre une grande manifestation pour fêter la renaissance de l'Amiga. Préparez-vous pour une nuit blanche. A cette occasion, nous vous dirons ce que nos investisseurs nous apportent en plus. Et je peux vous dire que c'est quelque chose de considérable qui assure un futur brillant à l'Amiga. Vraiment.

**"Nous avons fait une offre qui porte sur la propriété et l'utilisation de toutes les technologies développées pour l'Amiga..."**



# LOISIRS

## Les meilleurs logiciels du DP au meilleur prix

3 disquettes : 39 frs

6 disquettes : 69 frs

10 disquettes : 99 frs

20 disquettes : 169 frs

■ = 1 disquette

■■ = 2 disquettes

### Jeux ACTION

#### ■ GALAXY BLAST

Un superbe shoot'em up, il faut libérer la ville des extra-terrestres.  
A 500 (1Mo), 500+, 600

#### ■ MUCUS

Un jeu de plates-formes plein de couleurs et de pièges barbares.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ PACMAN DELUXE

Le plus beau de tous, le vrai, le seul, avec ses nombreuses qualités  
A 500 (1Mo), 500+, 600

#### ■ ROAD TO HELL

Une sanglante course de bolides armés et disposant d'accessoires.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ FIGHTING WARRIOR

Un jeu de baston avec de belles animations et des coups spéciaux.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ GALAGA 93

Le dernier né de la série Galaga, le shoot'em up comme on les aime.  
A 500 (1Mo), 1200

#### ■ ORK ATTACK

Le château est assiégé par de viles créatures qu'il faut exterminer.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ CAVE RUNNER

Un jeu qui reprend le principe des mythiques BoulderDash, superbe.  
A 500 (1Mo), 500+

#### ■ JETSTRIKE

Aux commandes d'un jet ou d'un hélico, menez à bien votre mission  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ SEVEN TILES

Dans ce jeu de football, tous les coups sont permis pour marquer.  
A 500 (1Mo), 500+

#### ■ TRAILBLAZER

Il faut guider une balle sur un tapis roulant plein d'embûches diverses.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ BIONIX II

Un excellent shoot'em up très rapide en scrolling vertical, génial.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ HELLZONE

Des milliers de vaisseaux ennemis et des systèmes d'alarme partout.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ NO MORE YAMS

Un jeu du style de BoulderDash, le jeu des chercheurs de diamants.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ BAT DOG

Un jeu de plates-formes très rapide avec des zones bonus bondissantes  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ ROLLERPEDE

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

#### ■ HOI AGA REMIX

Le plus délirant des jeux de plates-formes, beaucoup d'originalités.  
A 1200



#### ■ MEGABALL II

Le meilleur casse-brique connu à ce jour, de nombreuses nouveautés  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ INTACT

Un très beau shoot'em up avec des armes de plus en plus puissantes.  
A 500 (1Mo), 600



#### ■ LAST REFUGE

Un chevalier doit défendre un château en repoussant les assauts.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ RAID II et RAID III

Un redoutable hélico de combat attaque les positions ennemies.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ CARNAGE

Une course de voitures géniale avec des graphismes très soignés.  
A 500+, 600, 1200

#### ■ INSECTOIDS

Un excellent shoot'em up avec des nuées d'extra-terrestres à abattre.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ CAFEINE FREE

Un shoot'em up avec un vaisseau qui subit l'attraction terrestre, bien  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ MOTOROLA

Un superbe Invaders agrémenté d'une bande sonore de Métalica.  
A 1200

#### ■ KASTEL KUMQAT

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

#### ■ BUCK ROGERS

Le célèbre héros doit lutter contre des hordes d'aliens très agressifs.  
A 500 (1Mo)

#### ■ TRANSPLANT

Un shoot'em up dément, tout le décor tourne autour du vaisseau.  
A 500 (1Mo)

#### ■ BOND MINE 12

Le plus beau des BoulderDash avec des graphismes très colorés.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ DEFENDA

Il faut tuer les aliens avant qu'ils n'enlèvent les humains, très beau.  
A 500 (1Mo)

### Jeux REFLEXION

#### ■ KASELAGO

Il faut aider une souris à rejoindre le grayère en déplaçant des blocs.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ PIEGE

Jeu d'aventure avec un scénario plein de suspense et en français.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ EXIT 13

Il faut regrouper les pièces de la même couleur pour les supprimer.  
A 500+, 600, 1200

#### ■ REVERSI

Un jeu basé sur les règles du Reversi (Othello pour les puristes).  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ ARTILLERUS II

Choisissez l'angle, la force, l'arme et tirez. Mais surtout, ne ratez pas.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ DRAGON TILES

C'est tout simplement le plus beau Mahjong sur Amiga, super graphs.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ BOOMFINDER

Le personnage doit rejoindre le panneau Exit, plus de 80 niveaux.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ Dr MARIO

Prise de tête assurée avec ce jeu qui reprend les règles de Coloris.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ CARD SHARP

Cinq réussites de cartes, de quoi assurer des heures de patience.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ DILEMMA

Il faut emboîter des pièces tordues pour reformer un rectangle, génial.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ HOT BLOX

Classique parmi les classiques, Tétris tient sa place dans ce Top.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

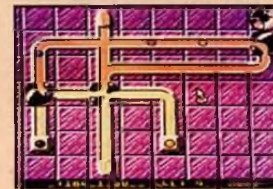
#### ■ 18th HOLE

Retrouvez ou découvrez les sensations du green avec ce golf.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



#### ■ TOOBZ

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



#### ■ SQUIGS

Coloris en 100 fois mieux avec des pièces surprenantes, génial.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ QUADRIX

Des pièces arrivent des quatre cotés, y a plus qu'à bien les placer.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ WELLTRIX

Tétris, c'est déjà pas facile, mais en 3D, c'est complètement dément  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ ZNYK

Un super jeu de réflexion dans le style de Dr Mario, mais en mieux.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ PICK A BRICK

Un jeu qui ressemble au Mahjong avec quelques règles originales.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ YACHT

Une adaptation du célèbre jeu de dés, ça garde tout son intérêt.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

#### ■ POLYMORF

Pour rassembler les cailloux de même couleur, il faudra réfléchir.  
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200







# EGTS jou nés

WIM SICAL

Le European computer trade show avait lieu à Londres du 4 au 6 septembre. Grand messe de la micro-informatique mondiale, Dream en a arpenté les couloirs pour vous rapporter les plannings des prochaines sorties sur Amiga et CD-32. Malgré une conjoncture défavorable à l'Amiga, les éditeurs continuent à soutenir la machine qui reste le premier format micro en Angleterre. Un soutien que l'annonce d'un proche rachat de l'Amiga par l'ex-directeur de Commodore Angleterre avait rendu d'autant plus palpable. Grand tour d'horizon des nouveautés pour l'année à venir.

## 21st century

Pionnier sur la CD-32 avec *Pinball illusions*, 21st Century aime l'Amiga, à l'image de Paul Topping, responsable des relations presse : "L'Amiga ? Mais jamais on arrêtera !". *Pinball fantasies* (Amiga, CD-32) est donc le prochain titre. Toujours programmé par Digital illusions, *Fantasies* offre quatre nouveaux flippers sur les thèmes de la justice, de la plage, des vikings et des sports de l'extrême. Pour changer, *Marvin's marvellous adventure* (CD-32), en preview dans Dream n°9, est un jeu de plates-formes à la Mario. Il sera suivi par *Cecil and his chopper* (CD-32) un jeu d'arcade mettant en scène un petit personnage équipé d'un hélicoptère. Signalons enfin que 95 devrait voir arriver *Pinball world* avec des flippers de 7m<sup>2</sup> à scrolling multi-directionnels.



*Pinball illusions, 21st century.*



*Marvin, 21st century.*

## Arcane

Jeune éditeur, Arcane présentait un seul et unique produit : *Turbo trax* (Amiga), une course de voitures proche de micro-machines.

## Black legend



*Tactical manager, Black legend.*

Petit développeur qui monte, Black legend offre un des catalogues les plus fournis sur Amiga grâce en particulier à la création d'une nouvelle équipe de développement en Croatie ! *Tactical manager 95* (Amiga) devrait suivre *Tactical manager Italia* (Amiga), un jeu de gestion de club de foot. Pour pimenter le tout, les auteurs ont choisi l'Italie comme théâtre (38 véritables équipes, 3 540 véritables joueurs et 35 840 véritables paramètres)... Autant vous dire que vous aurez tout intérêt à bien gérer votre club, le public italien n'aime pas les fumisteries dans ce domaine. *Embryo* (Amiga, CD32), proche de *Cybermorph* sur Jaguar est un simulateur de vol très rapide dans un paysage 3D en surfaces pleines. *Football glory* (Amiga, Amiga AGA) est sans aucun doute le jeu le plus surprenant de Black legend. Prenez *Sensible soccer*, ajoutez-y des options encore non existantes (ralenti dans une fenêtre en zoom, rediffusion complète d'un match, rotation de la balle calculée en temps réel...) et vous avez *Football glory*... un best-seller potentiel réalisé par l'équipe croate qui, d'après le boss de Black legend, n'avait jamais vu *Sensible soccer* auparavant ! *Software manager* (Amiga) est une simulation de gestion de société d'édition de logiciels... Une idée géante qu'on attend avec impatience. *Voyages of discovery* (Amiga) est déjà sorti en Allemagne sous le titre *Chritoph Kolumbus*. La vie du célèbre explorateur est donc le prétexte à une grande simulation économique au cours de laquelle il vous faudra savoir aussi bien négocier avec les marchands de matières premières que les pirates. *Spherical worlds* (Amiga, CD-32) est proche de *Alien breed* : couloirs sombres, aliens, mitraillettes à ramasser... Enfin *Evil's doom* (Amiga) est un jeu de rôle, proche de *Dungeon master* dont le principal atout est d'offrir une vision en 3D plein écran du paysage... C'est à peu près tout chez Black legend pour cette saison, mais on nous a assurés qu'une bonne dizaine d'autres titres étaient en cours de développement. Ils sont bien ces jeunes...

Hi Quality Version Available on AMTGALAND.COM

# eurs

## Blue Byte

Carton rouge pour Blue byte qui, malgré le succès de *The settlers*, a stoppé tout développement sur Amiga et CD-32. *Battle Isles II* ne verra donc pas le jour. Vous y reviendrez, on vous dit !

## Codemasters

Les projets Amiga ont pris du retard. Bien décidé à briser le monopole de 21st century dans le domaine des flippers (il paraît que cela se vend très bien...), Codemasters prévoit *Psycho pinball* (Amiga, CD-32) un flipper en quatre volets : fête foraine, farwest, fonds sous-marins et maison hantée, le tout avec douze types de surfaces qui agissent en conséquence sur la balle (verre, latex, métal, bois...). Trois balles simultanées et des tableaux secrets d'arcade épateront les adeptes de la fourchette. *Micro-machines II* (Amiga, CD-32) est une course de voitures minuscules. Enfin la *Dizzy collection* (CD-32), qui devait rassembler tous les titres *Dizzy* sur un seul et même CD n'est toujours pas là. Pour son tout premier titre CD, il semble que la société anglaise ait du mal à se dépatouiller avec la technologie laser.

## Cyberdreams

*Darkseed* (CD-32) déjà disponible sur Amiga, est un jeu d'aventure gothique largement influencé par les créatures de Giger, le designer des monstres d'*Alien*. Vous incarnez Mike Dawson, un écrivain de science-fiction qui découvre dans sa maison une porte ouvrant

sur un monde parallèle. La version CD-32, graphiquement semblable à la version Amiga, disposera de dialogues digitalisés en français. A noter que *Darkseed II* est en cours de développement, mais qu'aucune annonce n'a encore été faite sur son éventuelle adaptation à l'Amiga.

## Digital integration

La nouveauté chez Digital integration n'en est pas réellement une. Il s'agit d'un label, pré-nommé Powerplus, sous lequel d'anciens produits à succès vont être redistribués. *Gunship 2000*, *Grand prix*, *Dogfight* et *F-117A* devraient être les premiers titres pour Amiga à sortir.

## Domark

Actualité Amiga calme chez Domark. Seul le *Championship manager end of season data-disk* (Amiga) devrait sortir pour mettre à jour *Championship manager*.

## Electronic arts

Parent pauvre de l'Amiga, Electronic arts n'a pas grand chose à proposer. Outre la simulation bullfrogesque *Theme park* (Amiga, Amiga AGA) et *Fifa soccer* (Amiga, Amiga AGA) qu'on ne présente plus, la seule réelle nouveauté est *Deluxe paint V* (Amiga AGA), étrangement absent de l'ECTS. Dream espère pouvoir très bientôt vous présenter la dernière mouture de ce logiciel de dessin. Pour vous consoler, reportez-vous au chapitre Ocean à qui Electronic arts a vendu une demi-douzaine de licences (dont *Shaq fu*) pour adaptation sur Amiga.

## Empire

Titre très attendu, *Dreamweb* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un thriller cyberpunk qui sera suivi, dans la foulée par *Cyberspace* (Amiga), un jeu de rôle qui s'inspire du jeu de plateau de même nom créé par Iron crown enterprises. Le scénario, imaginé dans le New Boston de 2090, conte l'histoire de punks musclés et tatoués. Il vous faudra créer une caste de cyber-mercenaires pour devenir le maître de ce monde virtuel. Retour à la Première guerre mondiale avec *Dawn patrol* (Amiga), une simulation aérienne dans laquelle vous



*Dizzy, Codemaster.*



*Psycho pinball, Codemasters.*



*DreamWeb, Empire.*



*Giger, inspirateur de Darkseed, Cyberdreams.*



aurez à remplir une centaine de missions à bord de quinze avions d'époque (Fokker triplane, Eindecker, Sopwith camel...). De simulation il est également question dans *Zeewolf* (Amiga), un jeu de combat d'hélicoptères dans un environnement en 3D surfaces pleines. Finissons par *Empire soccer* (CD-32), jeu de foot testé sur Amiga le mois dernier dont l'arrivée sur CD est annoncée.

## Europress

Grande attraction de l'ECTS, Europress présentait *Click & play* sur Pc un programme convivial de création de jeux. La nouvelle n'aurait pas énormément d'intérêt si l'auteur de ce logiciel n'était pas Francois Lionet, créateur d'*Amos* sur Amiga. Ce serait un monde si *Click & play* n'arrivait pas dans quelques mois sur Amiga...

## Flair

La vague des jeux de foot n'est pas terminée ! *Soccer super stars* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) se différencie de ses concurrents par des animations 3D époustouflantes et une jauge de puissance affichée à l'écran lors d'un tir.



Whizz, Flair.

Toujours dans le domaine du sport, *Deadly racer* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un surprenant jeu de rallye que l'on pourrait comparer à *Skidmarks* s'il n'affichait à l'écran qu'une partie de la piste en 3D isométrique. *Whizz* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est un jeu de plates-formes, lui aussi en 3D isométrique. Enfin, soulignons que *Paradox*, le jeu d'aventure mettant en scène une jeune femme dans un voyage à travers le temps a été repoussé à la fin de l'année 95.

gnons que *Paradox*, le jeu d'aventure mettant en scène une jeune femme dans un voyage à travers le temps a été repoussé à la fin de l'année 95.

## Gametek

Le jeune éditeur américain vient d'ouvrir un bureau en France et se spécialise dans les super-productions en images de synthèse. *First encounters* (Amiga, CD-32) qu'on pourrait aussi appeler *Elite III*. Reprenant le principe du négoce intergalactique, *First encounters* est

annoncé comme plus varié et entièrement redessiné en 3D. *Star crusader* (Amiga, CD-32), wargame futuriste, vous mettra aux commandes d'une escadrille de vaisseaux. Enfin, *Bureau 13*, *Quarantine* et *Hell* (CD-32), annoncés au précédent ECTS, doivent être attendus avec patience.

## Gremlin

La grande révolution chez Gremlin est son changement de logo et sa séparation de Zool, trop lié à l'image de la société d'après ses créateurs. Résultat : même si *Zool III* est en cours de création (il sortira d'abord sur Amiga et CD-32), son effigie était bel et bien bannie du stand au profit d'un nouveau héros, *Litil divil* (CD-32). Le jeu, présenté le mois dernier, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Véritable dessin animé interactif, *Litil divil* saura charmer tous les fanatiques de jeux d'aventure. *Top gear II* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) dont nous vous avons également parlé le mois dernier, est une course de voiture ressemblant étonnamment à *Lotus*. Enfin, *Premier manager III* (Amiga AGA) est la suite de la célèbre simulation de gestion de club de foot. Le jeu est agrémenté d'une nouvelle interface, d'une option "assistant" et autorise la visualisation intégrale des matchs !

## Impressions

Spécialisé dans la simulation économique, impressions annonce le moyenâgeux *Lords of the realm* (Amiga) présenté dans Dream n°8. *Frontlines* (Amiga) devrait suivre. Wargame aux allures classiques, *Frontlines* se joue sur un



Lords of the realm, Impressions.



Quarantine, Gametek.



Star crusader, Gametek.



Hell, Gametek.



Litil divil, Gremlin.

plateau morcelé en zones hexagonales sur le principe "un hexagone vaut 0,5 miles" et "un tour vaut une minute". Enfin, *High seas trader* (Amiga) vous plonge au 17<sup>e</sup> siècle dans une simulation économique sentant la marée basse dans laquelle il vous faudra gérer une flotille tout en sachant manier le fleuret.

## Interplay

Après la sortie de *Battlechess* et *Lost vikings* sur CD-32, le prochain grand projet est *Dungeon master II* (Amiga), la référence en matière de jeu de rôle.

## Krisalis

*Soccer kid* (CD-32) déjà sorti en Amiga arrive enfin sur CD. Il devrait en être de même pour *Manchester united* (CD-32), agrémenté de 500 superbes photos de joueurs. La version floppy n'est pas oubliée avec un data-disk sur les statistiques de la saison 94. D'*Hannibal* (Amiga) on sait peu de choses si ce n'est qu'il a traversé les Alpes avec ses éléphants. Egalement à venir *Rings of medusa gold* (Amiga), *Player of the year* (Amiga, CD-32), nouveau jeu de foot parrainé par la Professional footballers association, *Formula one team manager* (Amiga, CD-32), simulation de gestion d'une écurie de formule 1, *Soup trek* (Amiga, CD-32), parodie de *Star trek* sur fond de guerre gastronomique. Attention aux croûtons de l'espace. Enfin, *Legends* (Amiga AGA, CD-32) est un jeu de stratégie dans lequel vous aurez à combattre les paradoxes auxquels une race inconnue d'aliens soumet la terre.

## Max design

Les créateurs de l'excellent *Burntime* annoncent *Cedric* (Amiga, Amiga AGA, CD-32), un jeu d'arcade/aventure. *Cedric* ressemble au héros de la bande dessinée de Jacques Martin, *Alix*... Et pour cause, *Cedric* aura également à résoudre bon nombre d'énigmes dans un paysage antique peuplé de brigands, sorciers et guerriers.

## Maxis

Le roi de la simulation annonce enfin l'arrivée de *Simcity 2000* (Amiga AGA) en preview dans Dream n°9. Il sera probablement suivi par *The urban renewal kit*, un éditeur de niveaux. La version CD-32, initialement prévue, semble mettre à rude épreuve les programmeurs qui ne peuvent trouver de système de sauvegarde. A noter également l'arrivée imminente de la *Sim classic collection* (Amiga) qui comprend *Simcity*, *Simlife* et *SimAnt*.

## Microprose

Spécialiste de la simulation, Microprose

prévoit trois titres pour Amiga. *Fields of glory* (Amiga, CD-32) est un wargame napoléonien reprenant les quatre grandes batailles qui suivent le départ de Napoléon de l'île d'Elbe : Ligny, Quatre bras, Wavre et Waterloo. Deux batailles imaginaires ont été ajoutées. Le très attendu *Ufo* (Amiga, CD-32) vous permettra de gérer un ensemble de bases de défenses terriennes contre des attaques d'OVNIS. Enfin, *Subwar* (Amiga, CD-32) est une simulation de sous-marin nucléaire.

## Millenium

Après *James Pond* (le quatrième est d'ailleurs en route pour Amiga et CD-32) et *Pinkie* (Amiga, CD-32), Millenium, le spécialiste des "video-games heros" s'attaque à *Mr Blobby* (Amiga, CD-32). A mi-chemin entre *Casimir* et *Barbapapa*, *Mr Blobby* est une star du petit écran en Angleterre. Ses aventures deviennent donc un jeu de plates-formes de 72 niveaux plutôt destiné aux enfants. Qu'on se le dise, Millenium, avec ses personnages en sucre d'orge, n'en est pas moins capable de faire du violent. La preuve avec *Master axe* (Amiga, CD-32), un beat'em up à la *Mortal kombat*. Les personnages du jeu sont numérisés ce qui contribue à donner aux prises un certain réalisme. Trois modes sont accessibles : entraînement, endurance USA et tournoi contre des personnages aussi surprenants qu'un policier psychopathe, un indien scalpeur ou un magicien vaudou. Tout cela sans oublier le cassette *Vital light* (Amiga, CD-32), présenté en preview le mois dernier dans Dream et qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.



*Fields of glory, Microprose.*



*Ufo, Microprose.*



*Cedric, Max design.*



*Megarace, Mindscape.*



*Sim classic collection, Maxis.*



## Mindscape

Savez-vous quel est le lien entre le *Financial times*, les éditions Addison Wesley, Benny Hill, le musée madame Tussaud et Mindscape ? Pearson, la société à qui tout ce petit monde appartient. Et Pearson donne à Mindscape les moyens de grandir. Les développements sont nombreux. Du sport avec *Alien olympics* (Amiga, CD-32), une simulation olympique aux épreuves loufoques comme le lancer de comètes... De la simulation avec *Evasive action* (Amiga, CD-32) qui arbitre un duel aérien avec quatre types d'avions : Première guerre, 39-45, années 90 et appareils du futur. De l'aventure avec *Space academy* (Amiga, CD-32). Semblable à *D-generation*, le jeu met en scène un étudiant en conquêtes galactiques dans un décor en 3D isométrique. Des plates-formes avec *Out to lunch* (CD-32) et Pierre le chef. De l'arcade avec *Baldy* (Amiga, CD-32) dont on ne sait pas grand chose si ce n'est qu'il met en scène des êtres chauves. Enfin de la 3D avec *Megarace* (CD-32) programmé par l'équipe française de Cryo, une fantastique course de voitures dans un paysage en 3D.

## Mirage

Attendu depuis près d'un an, le grand projet de Mirage, *Rise of the robots* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) arrive enfin. Pour ceux qui, depuis un an, ont échappé au battage médiatique organisé par Mirage, rappelons que *Rise of the robots* est un beat'em up. Nous avons pu tester de manière extensive toutes les versions. La version AGA est l'une des plus belles (toutes machines et consoles confondues). *Adrenaline factor*, la suite est en cours de fabrication pour 1995...

## Neo

Ceux qui se plaignent du manque de jeux d'aventure vont être servis ! *The clue* (Amiga, Amiga AGA) est un superbe jeu d'aventure dans le Londres des années 30 où un petit malfrat des quartiers

pauvres décide de voler les diamants de la couronne. Il vous faudra donc d'abord effectuer de menus cambriolages pour amasser l'argent nécessaire à l'achat de matériel et de spécialistes. Ensuite vous devrez mettre sur pied votre plan d'attaque tout en évitant soigneusement de rencontrer la police. *The Clue* reprend les plans du quartier et des bâtiments où sont gardés les diamants. Vous pourrez rencontrer plus de 60 personnages différents et 20 types de voitures d'origine... *The clue data-disk* (Amiga) est une bibliothèque de missions à remplir : après les diamants de la couronne, essayez-vous au cambriolage de Buckingham, du 10 Downingstreet (l'équivalent de notre Matignon national) ou de l'abbaye de Westminster... Neo prépare enfin *Whale's voyage II* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) dont le premier volet avait été édité par Flair. Dans ce jeu de rôle, vous aurez à organiser la survie de quatre personnes dans un environnement galactique hostile.

## Ocean

Ocean présentait lui aussi un superbe catalogue Amiga, à commencer par les jeux de plates-formes : *Kid chaos* (CD-32) devrait précéder *Mighty max* (Amiga AGA). Mais la grande surprise vient de l'adaptation de plusieurs titres d'Electronic Arts sur Amiga : *Jungle strike* (Amiga, Amiga AGA, CD-32), la suite du célèbre *Desert strike*, *Mutant league hockey* (Amiga, Amiga AGA), un jeu de hockey sur glace hyper-violent, *PGA euro tour* (Amiga, Amiga AGA), une simulation de golf, *Skitchin'* (Amiga, Amiga AGA), une course en rollers,



*The clue, Neo.*



*Whale's voyage II, Neo.*



*Rise of the robots, Mirage.*



*PGA III, Ocean.*



*Shak fu, Ocean.*

sans oublier le très attendu *Shaq-Fu* (Amiga, CD-32). Ce beat'em up est un *Street fighter* doté de huit combattants différents dont le célèbre joueur de basket Shaquille O'Neal. Un jeu développé par les français de Delphine et qui a monopolisé près de quarante programmeurs pendant plusieurs mois ! Finissons par les inévitables simulateurs *Tfx* (Amiga AGA, CD-32) et *Inferno* (Amiga AGA, CD-32). En proie à de lourds problèmes d'adaptation, DID nous a cependant confirmé l'arrivée de ces deux hits.

## Oxford softworks

Spécialiste des jeux de réflexion, la société Oxford softworks, dirigée par Chris Whittington (ancien maître international d'échecs), annonce *The complete chess system* (Amiga). D'un niveau ELO de 2260 (évaluation européenne), le programme dispose d'une librairie d'ouvertures impressionnante, d'une collection de grandes parties, d'un affichage en 2D ou 3D (avec dans ce cas des pièces modélisées)... Dans la foulée, Oxford softworks annonce *Intelligent strategy games* (CD-32) qui réunit sur un seul CD dix jeux : échecs, othello, gomoku, dames, go, backgammon, bridge, renju, puissance 4 et échecs chinois.

## Psygnosis

Pas réellement présents à l'ECTS, mais ayant aménagé une salle très agréable non loin de la tour Cromwell du Barbican center, force était de constater qu'une grande partie des prochains projets est dédiée aux consoles et surtout à la PSX de Sony. Les Amigaphiles pourront tout de même se mettre sous la dent *Zonked* (Amiga, CD-32), un jeu d'arcade/aventure inspiré de *Zelda*, *Flink* (Amiga, CD-32), *G2* (Amiga, CD-32) un jeu d'aventure proche de *Liberation* avec une vue en 3D et *Lemmings III* (Amiga, CD-32), la suite des aventures des petits bonshommes aux cheveux verts. Sans oublier *Scavenger* (CD-32), la séquelle de *Microcosm*, pour lequel les collisions avec le décor sont détectées.

## Rasputin

*Jetstrike* (Amiga AGA, CD-32), simulation/arcade devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Le principe du jeu est de remplir, à l'aide d'un objet volant, une mission quelconque : destruction de cible, prise de photos, sauvetage de personnes. Pour son adaptation au chipset AGA, le logiciel a été entièrement réécrit. La version CD dispose de 60 avions différents, 60 armes différentes et 150 missions à remplir, le tout avec une bande sonore de qualité CD de 35 minutes ! *Charlie J cool* (Amiga, CD-32) est un mignon jeu de plates-formes très proche de *Mario*. Enfin le casse-tête *Clockwiser* (CD-32), déjà disponible

sur disquette, arrive sur CD avec 150 tableaux supplémentaires.

## Renegade

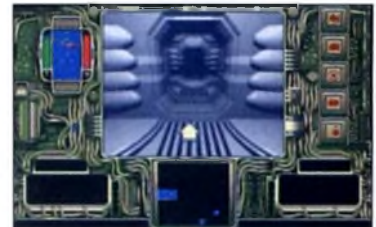
Rien n'est réellement nouveau chez Renegade. *Ruff'n'tumble* (Amiga), présenté dans Dream n°8 est enfin disponible. *Sensible world of soccer* (Amiga), dans le même numéro, est presque terminé. Rappelons que le logiciel est en fait un *Sensible soccer* augmenté d'une partie management dans laquelle toutes les équipes du monde, avec le nom des vrais joueurs, sont représentées. Vous pourrez même manager l'équipe To-ki en troisième division coréenne. *Flight of the amazon queen* (Amiga, CD-32), en preview dans Dream n°9, est un jeu d'aventure à faire rougir Lucas arts. La version CD comprendra des dialogues digitalisés. Enfin, signalons que l'excellent (mais ancien) *Speedball II* (CD-32) des bitmap brothers va bientôt faire son grand retour.

## Sci

Ex-Storm, Sci s'est spécialisé dans la 3D et dans l'exploitation d'une seule et même licence, celle du Cobaye. *Cyberwar* (CD-32) ne devait être à l'origine qu'une version améliorée du cobaye pour la CD-32. Mais les améliorations prenant tellement d'ampleur, les programmeurs ont jugé bon d'en faire littéralement un nouveau titre qui sera adapté sur PC CD-Rom et Sony PSX. Sur trois CD, dix types de jeux différents se bousculent avec des graphismes en raytracing, une bande sonore signée par Steve Hillage et des extraits en FMV du film ! *Death machine*, un thriller gothique proche de *The crow*, devrait suivre probablement sur la CD-32.



*Speedball II, Renegade.*



*G2, Psygnosis.*



*Cyberwar, Sci.*



Off road racer, Team 17.



Witchwood, Team 17.



King pin, Team 17.



King of thieves, Team 17.



Tower assault, Team 17.



Superstardust, Team 17.

## Team 17

Chez Team 17, le directeur du développement est Marcus Dyson, ex-rédacteur en chef d'Amiga format. L'Amiga occupe donc une place de choix dans les projets à venir. *Tower assault* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) reprend le principe d'*Alien breed* mais dans une tour infernale. La version CD-32 est agrémentée d'animations 3D superbes. *Super stardust* (Amiga AGA, CD-32) promet d'être fantastique. Inspiré du classique *Asteroids*, le jeu comprend un shoot'em up dans un tunnel 3D qui laissera baba les programmeurs de *Microcosm*... Présenté dans Dream le mois dernier, *All terrain racing* (Amiga, Amiga AGA, CD-32) est une course de voitures dans la lignée de *Micro-machines*. Côté jeux de boules, le bowling *King pin* (Amiga, CD-32) et le billard *Arcade pool* (CD-32) devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes. *Superfrog* (CD-32), le *Sonic* de l'Amiga, devrait en outre arriver sur la console. Pour la suite, une demi-douzaine de projets sont en cours : *Team 17 pinball* (Amiga, CD-32) un flipper permettant de jouer avec plusieurs billes, *Witchwood* (Amiga, CD-32), un jeu d'aventure dans le plus pur style *Zelda*, *King of thieves* (Amiga, CD-32), un jeu d'arcade/stratégie/aventure ressemblant fortement aux derniers volets d'*Ultima*. Enfin *Off road racer* (CD-32) est une course de voiture dans un paysage en 3D mappée, très proche de *Daytona USA* en borne d'arcade ! Ce n'est évidemment pas tout... Team 17 nous a montré en toute confidentialité d'autres projets dont on ne peut parler. Mais on peut penser que les complexés par *Doom* seront satisfaits...

## Titus

Deux produits sur CD sont prévus, *Quik* (CD-32), le lapin tonnerre à l'assaut d'un millier de plates-formes devrait suivre *Lamborghini american challenge* (CD-32), la troisième mouture de *Crazy cars*.

## US Gold

Us Gold semble se remettre peu à peu à l'Amiga. Quelques produits sont en cours de création. Le premier d'entre eux à sortir sera *World cup golf* (CD-32), spécialement développé sur CD. A suivre également, *Powerdrive*, un jeu de course de voiture rallye.

## Virgin

*Overlord* (Amiga), simulation aérienne de débarquement, devrait débarquer, suivie de près par les deux prochains bijoux de Sensible : *Cannon Fodder 2* (Amiga) et *Sensible golf* (Amiga). L'Amiga doit en outre une fière chandelle à Virgin pour l'adaptation de plusieurs titres de Disney software : *Aladdin*, *Lion king* et *Jungle book* (Amiga AGA). Vous retrouverez donc les animations fluides, les décors colorés et les scénarios à rebondissements qui ont jusque-là fait le succès de ces jeux sur console. En outre, deux grandes adaptations sont à prévoir : *Cannon fodder* (CD-32) et le génialissime jeu d'aventure *Beneath a steel sky* (CD-32). Cerise sur le gâteau, Virgin confirme la sortie de *Lost eden* (CD-32), jeu d'aventure entièrement en images de synthèse développé par l'équipe française Cryo. Il met en scène un monde où humains et dinosaures herbivores coexistent pacifiquement alors que la bande des tyrannosaures sème la terreur.



Lion king, Team 17.



Lost eden (Saurus), Virgin.

## AMIGA

### Octobre 94

All terrain racing (Team 17)  
 Championship manager end of season data-disk (Amiga)  
 Clockwiser (Rasputin)  
 Deadly racer AGA (Flair)  
 Embryo (Black legend)  
 Fields of glory



Fields of glory.

(Microprose)  
 Football glory (Black legend)  
 Football glory AGA (Black legend)  
 G2 (Psygnosis)  
 Hannibal (Krisalis)  
 Jetstrike AGA (Rasputin)  
 Jungle strike (Ocean)  
 Jungle strike AGA (Ocean)  
 King pin (Team 17)  
 Manchester united data disk (Krisalis)  
 Mighty max (Ocean)  
 Mr blobby (Millenium)  
 Mutant league hockey (Ocean)  
 Mutant league hockey AGA (Ocean)  
 Ocerford (Virgin)  
 PGA euro tour (Ocean)  
 PGA euro tour AGA (Ocean)  
 Pinkie (Millenium)  
 Rise of the robots (Mirage)  
 Rise of the robots AGA (Mirage)  
 Ruff'n'tumble (Renegade)  
 Sim classic collection (Maxis)  
 Skitchin' (Ocean)  
 Skitchin' AGA (Ocean)  
 Soccer superstars (Flair)  
 Soccer superstars AGA (Flair)  
 Software manager (Black legend)  
 Tactical manager italia

(Black legend)  
 The clue (Neo)  
 The clue AGA (Neo)  
 The complete chess system (Oxford softworks)  
 Theme park (Electronic arts)  
 Theme park AGA (Electronic arts)  
 Tower assault (Team 17)  
 Tower assault AGA (Team 17)  
 Ufo (Microprose)  
 Vital light (Millenium)  
 Zonked (Psygnosis)

### Novembre 94

Aladdin AGA (Virgin)  
 Alien olympics (Mindcape)  
 All terrain racing AGA (Team 17)  
 Cannon fodder II (Virgin)  
 Cyberspace (Amiga)  
 Deadly racer (Flair)  
 Deluxe paint V AGA (Electronic arts)  
 Dreamweb (Empire)  
 Dreamweb AGA (Empire)  
 Evasive action (Mindcape)  
 Flight of the amazon queen (Renegade)  
 Flink (Psygnosis)  
 Lion king AGA (Virgin)  
 Lords of the realm (Impressions)  
 Lords of the realm (Impressions)  
 Master axe (Millenium)  
 Pinball illusions (21st century)  
 Rings of medusa gold (Krisalis)  
 Sensible golf (Virgin)  
 Sensible world of soccer (Renegade)  
 Simcity 2000 AGA (Maxis)  
 Space academy (Mindcape)  
 Spherical worlds (Black legend)  
 Super stardust AGA (Team 17)  
 Tactical manager 95 (Black legend)  
 Tjx (Ocean)  
 The clue data-disk

(Neo)  
 Turbo trax (Arcane)  
 Voyages of discovery (Black legend)  
 Whizz (Flair)  
 Whizz AGA (Flair)

### Décembre 94

Cedric (Max design)  
 Cedric AGA (Max design)  
 Inferno (Ocean)  
 King of thieves (Team 17)  
 Psycho pinball (Codemasters)  
 Star crusader (Gametek)  
 Zeewolf (Empire)

### Janvier 95

Baldy (Mindcape)  
 Dungeon master II (Interplay)  
 Evil's Doom (Black legend)  
 Frontlines (Impressions)  
 Lemmings III (Psygnosis)  
 Micromachines II (Codemasters)  
 Subgear (Microprose)  
 Whale's voyage II (Neo)  
 Whale's voyage II AGA (Neo)

### Février 95

First Encounters (Gametek)  
 High seas trader (Impressions)

### Mars 95

Formula one team manager (Krisalis)  
 Jungle book AGA (Virgin)

### Avril 95

Team 17 pinball (Team 17)  
 Witchwood (Team 17)

### Juin 95

Legends AGA (Krisalis)  
 Player of the year (Krisalis)  
 Soup trek (Krisalis)



Superstardust.

## CD-32

### Octobre 94

Arcade pool (Team 17)  
 Cannon fodder (Virgin)  
 Darkseed (Cyberdreams)  
 Deadly racer (Flair)  
 Empire soccer (Empire)  
 Fields of glory (Microprose)  
 G2 (Psygnosis)  
 Jetstrike (Rasputin)  
 Jungle strike (Ocean)  
 Kid chaos (Ocean)  
 King pin (Team 17)  
 Lamborghini amrican challenge (Titus)  
 Manchester united (Krisalis)  
 Marvin's marvellous adventure (21st century)  
 Mr Blobby (Millenium)  
 Out to lunch (Mindcape)  
 Quik (Titus)



Quik.

Pinkie (Millenium)  
 Rise of the robots (Mirage)  
 Soccer superstars (Flair)  
 Speedball II (Renegade)  
 Superfrog (Team 17)  
 Tower assault (Team 17)  
 Ufo (Microprose)  
 Vital light (Millenium)  
 Zonked (Psygnosis)

### Novembre 94

Alien olympics (Mindcape)  
 All terrain racing (Team 17)  
 Beneath a steel sky (Virgin)  
 Dreamweb (Empire)  
 Embryo (Black legend)  
 Evasive action (Mindcape)  
 Flight of the amazone queen (Renegade)  
 Flink (Psygnosis)  
 Master axe (Millenium)  
 Megarace (Mindcape)

Pinball illusions (21st century)

Space academy (Mindcape)  
 Super stardust (Team 17)

Whizz (Flair)

### Décembre 94

Cedric (Max design)  
 Cyberwar (SCI)  
 Inferno (Ocean)



Inferno.

Intelligent strategy games (Oxford softworks)  
 Psycho pinball (Codemasters)  
 Spherical worlds (Black legend)  
 Star Crusader (Gametek)  
 Tjx (Ocean)  
 World cup golf (US Gold)

### Janvier 95

Baldy (Mindcape)  
 Dizzy collection (Codemasters)  
 King of thieves (Team 17)  
 Lemmings III (Psygnosis)  
 Lost Eden (Virgin)  
 Micro machines II (Codemasters)  
 Subwar (Microprose)  
 Whale's voyage II (Neo)

### Février 95

First Encounters (Gametek)  
 Scavenger (Psygnosis)

### Mars 95

Formula one team manager (Krisalis)

### Juin 95

Legends (Krisalis)  
 Player of the year (Krisalis)  
 Soup trek (Krisalis)

### Septembre 95

Off road racer (Team 17)  
 Team 17 pinball (Team 17)  
 Witchwood (Team 17)

# ROBINSON'S

SILMARILS

**M**embre de l'Alien world exploration, une organisation militaire ayant pour but la découverte de nouvelles planètes, vous errez dans l'espace en quête de quelque astre inconnu. Après une avarie survenue sur votre vaisseau à l'approche de sa stratosphère, vous êtes bloqué avec quelques autres

**Nous sommes en présence d'un jeu novateur, très bien rééalisé, et à la profondeur exceptionnelle.**

robinsons sur une planète hostile. Mais le gouvernement n'enverra sûrement pas une équipe de secours à votre recherche. En effet, vous avez pu contracter de nouvelles maladies ou approcher d'indésirables aliens dont la Terre se passerait bien. Ne comptez que sur vous-même pour sortir de ce pétrin, car personne (ou presque) ne vous y aidera. L'interface utilisateur de *Robinson* est assez simple, le jeu étant plutôt axé vers l'exploration et la stratégie. La fenêtre graphique, dont la

taille et le degré de détails peuvent être paramétrables, vous montrent en temps réel et en 3D votre déplacement. Oui, on est en face d'un jeu en 3D mappée sur Amiga ! L'écran de

jeu principal est assez ergonomique. Outre la représentation visuelle du terrain, une fenêtre de texte, un inventaire et une boussole prennent place sur le tableau de bord du logiciel, ainsi qu'une floppée d'icônes aux idéogrammes variés. La première est la carte d'un terrain, vous indiquant votre position dans le décor et l'emplacement des autres formes de vies aux alentours. Ensuite, Sésame, votre ordinateur de bord, vous donne des précisions sur votre état physiologique (énergie, maladie) et sur l'environnement (temps, date, heure, température). Il vous permet aussi d'effectuer une sauvegarde au moment opportun ou de charger un jeu précédemment sauvé. L'icône Use est la suivante sur la liste, vous donnant bien évidemment la possibilité d'utiliser un objet sur le décor (couteau, torche). L'option Fabriquer sera



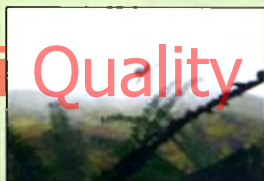
*Les robinsons de l'exploration.*

à même de concevoir un nouvel objet à partir d'autres objets, en les combinant entre eux. Par exemple en assemblant une branche d'arbre et une corde, vous pourrez concevoir un arc. Les combinaisons sont nom-



*Prenez soin de votre santé pour ne*

breuses et ne se limitent qu'à votre imagination et votre bon sens. L'icône suivante se propose de vous habiller, à condition de posséder un quelconque vêtement (que vous avez pu vous fabriquer vous-même). Les nuits n'étant pas toujours très chaudes, il est conseillé d'en récupérer au plus vite. Les maladies sont assez fréquentes dans *Robinson*, et une option se propose de soigner le moindre de vos maux. On y trouve des médicaments, des bandages ou encore des seringues, destinés à faire face à la moindre situation. Mais afin de ne pas tomber malade, votre principal souci



*L'introduction vous plonge dans l'aventure.*

La fenêtre graphique, dont la



*Ce loup-garou va se faire planter.*



# REQUIEM

sera de vous alimenter correctement (baies comestibles, poissons, gibiers) et de dormir suffisamment (attention à ne pas trop en abuser, certains rêves bizarres pouvant troubler votre repos). Enfin, la dernière action est de loin l'une des plus importantes. Combattre sera souvent votre unique salut, que ce soit vos congénères (et oui, tout le monde peut dérailler dans

lement dans la peau du héros. Une exploration minutieuse du terrain (le paysage compte plusieurs niveaux en hauteur, alors imaginez un peu la taille) à l'aide des flèches de déplacement, ou en bougeant la tête de haut en bas, vous permettra de récupérer les ustensiles nécessaires à votre progression. Mais seul votre esprit d'initiative et votre jugeotte arriveront à vous sortir de ce mauvais pas. Pour faire du feu, vous devrez récupérer un couteau, découper les branches d'un arbre à l'aide de celui-ci et enfin enflammer le tout à l'aide d'allumettes (machiavélique, non ?). On se plaît à découvrir de nouvelles astuces au fur et à mesure du jeu, et l'aventure devient vite passionnante. La réalisation est assez impressionnante, malgré les teintes un peu ternes du décor. La 3D mappée est de bonne facture, et les quelques objets qui s'y trouvent sont en revanche en 3D bitmap. Le déplacement est raisonnable, pourvu que l'on utilise la plus petite fenêtre sur 1200. Avec une carte accélératrice, c'est le pied. On se déplace alors à vive allure dans le paysage, et l'on peut même augmenter la précision des détails et la taille de la fenêtre. La musique et les sons sont plus soignés que dans *Ishar*, bien qu'étant trop rares à mon goût. Pour une fois, nous sommes en présence d'un jeu novateur, très bien réalisé, et à la profondeur exceptionnelle. Bien sûr, la configuration matérielle est élevée pour jouer dans les meilleures

conditions, mais en comparaison avec le Pc, la machine requise n'atteint pas un prix inabordable. *Robinson's requiem* risque de devenir une référence en la matière, ne passez donc pas à côté. G.H.



La carte des déplacements.



Vous évoluez en toute liberté dans un décor 3D.



Votre feu n'éloigne pas les grands fauves.

## Tous les AMIGA

### Aventure

GRAPHISME	10
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français

Nombre de disks : 7

Disponible sur : Pc

91%

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

pas finir en épousantail à aliens.

une telle situation) ou encore des animaux ou des monstres peu accueillants. Selon le matériel que vous transportez, vous affronterez plus facilement le danger. Sans arme, seuls vos poings peuvent vous défendre, alors qu'un couteau, un arc ou mieux, un pistolet laser, régleront leur compte à bien des adversaires mal intentionnés.

Voilà pour les différentes actions que vous pouvez réaliser. Ne vous restez pas qu'à vous débrouiller tout seul comme un grand dans cette terrible jungle. Véritable simulateur de survie, *Robinson's requiem* vous plonge tota-



J'ai rencontré Vendredi !



# DETROIT

## IMPRESSIONS

**O**n pensait que tous les thèmes avait été abordés en matière de simulation économique, et bien c'était faux. *Detroit* nous montre une nouvelle facette de cette catégorie de jeu qui s'avère passionnante. Votre but est de faire prospérer votre fabrique d'automobile en un siècle : de 1908 à 2008. Cent ans pour faire passer votre petite société familiale au rang de multinationale. Vous commencez votre entreprise avec 60 000 dollars en poche. Seul votre bon sens des affaires sera en mesure de faire fructifier vos gains et produire les meilleures autos.

**Les rebondissements sont nombreux et inattendus et donnent du mordant à l'ensemble.**

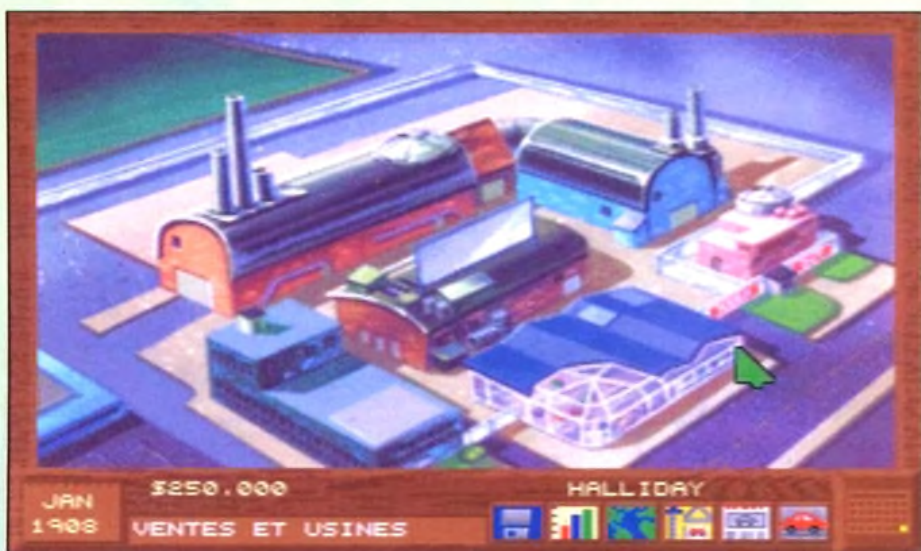
En premier lieu, vous allez devoir choisir votre territoire de prédilection. De lui dépendront de nombreux critères, et notamment la difficulté (il n'est pas aussi facile de développer une usine automobile en Pologne qu'aux Etats-Unis !). Ensuite, la base de votre travail sera vos employés. Ne vous privez pas pour en

engager le maximum et les payer grassement (à moins que vous ne préféreriez économiser sur la main-d'oeuvre !). Ensuite, définissez la tâche de chacun (ouvrier ou technicien), l'usine où il devra travailler et le



Voici votre bureau, le lieu d'où partiront toutes vos décisions.

type de pièce (moteur, freins...) à concevoir. Mais avant tout, vous devez créer la voiture idéale. Vous déterminez le type de voiture (berline, camionnette), sa couleur, ses options et son prix. Il vous est même possible d'en déterminer la forme (des milliers de combinaisons sont accessibles). Une fois la carrosserie établie et les pièces réalisées, un prototype subira les essais nécessaires pour être homologué. Une fois le modèle conçu, il vous suffit de le vendre. Vos revenus seront fonction



Allez au turbin... mais quand c'est votre propre usine !



La voiture de la Dreamette.



Votre bureau se modernise suivant l'époque, de l'installation de bureaux de vente. Ne lésinez pas sur leur nombre, ni sur la taille de votre réseau de distribution. Votre service marketing est là pour faire connaître vos voitures au public, communiquant aux médias se

vous sera possible d'améliorer vos produits, ou d'étendre votre marché aux autres continents. Mais attention, car la concurrence est féroce, et seule une bonne stratégie économique vous placera sur un piédestal. A vous de faire la part des choses entre l'économie et la dépense, mais faites-le vite, pour ne pas risquer d'être dépassé par les événements. Detroit fait preuve d'une réalisation assez soignée. Les tons pastels employés donnent une touche de réalisme aux divers écrans. Certes, les graphismes ne sont pas très variés, mais restent de bonne facture, au fur et à mesure



Le fruit de vos recherches économiques, la Ford T.

fruit de vos recherches ou réalisant une campagne d'affichage de grande envergure. Progressivement, les années passeront et vous pourrez développer votre commerce. En gagnant de plus en plus d'argent, il

du temps. La musique est en revanche assez grossière, Impressions n'étant décidément pas très doué sur ce point. Mais le jeu se montre vite très intéressant, à condition d'aimer la stratégie. Les rebondissements sont



Dans l'atelier, vos ingénieurs conçoivent de nouveaux modèles.

Ludéco

**Les purs et durs :** Wall street et Oil imperium pour vous placer à la tête d'un empire financier gigantesque.

**Les plus abordables :** Sim city, Sim world, Sim ant et bientôt Theme park pour gérer au mieux les ressources d'une population.

**Les plus futuristes :** Millenium 2.2, Supremacy et Deuteros pour exorciser votre soif de conquête.

**Gestion des transports :** Railroad tycoon, Ports of call et A-train vous permettront de bâtir un empire axé sur les transports.

nombreux et inattendus et donnent du mordant à l'ensemble. Le jeu permet à quatre joueurs de s'affronter à tour de rôle, l'ordinateur remplissant sans problème cette formalité dans le cas contraire. Un jeu prenant et passionnant qui vous mettra dans la peau de Ford ou de Bugatti sans bouger de votre fauteuil.

G.H.



Des projets internationaux.

Tous les AMIGA

Simulation économique

GRAPHISME	12
ANIMATION	08
JOUABILITÉ	12
SON	07
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	09
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : oui

Langue : français

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

84%

# Traps'n'treasures



plonger au fond de l'eau pour y récupérer des objets indispensables. Par exemple, dans

le premier monde, la clef qui permet d'accéder à la suite est tapie au fond de la mer. Ces incursions dans le monde aquatique modifient complètement la direction de votre personnage. Celui-ci est soumis à une forme d'apesanteur et de plus ne peut se défendre contre ses nombreux attaquants. Autre particularité intéressante, les puzzles à résoudre sont pour certains difficiles à réaliser. Si Jeremy veut sauver ses hommes, il devra dans certains cas empiler des caisses afin d'accéder à de hautes plateformes. Cela devient épique, surtout lorsque lesdites caisses sont au fond de l'eau et protégées par une bande de piranhas excités. Comme vous pouvez le constater, *Traps'n'treasures* est un jeu riche en trouvailles et long à terminer. Pour parfaire le tout, la réalisation est sans faille. Les graphismes sont fins et colorés. Le scrolling est d'une fluidité exemplaire et les effets sonores sont somptueux.



## KRISALIS

Les flibustiers ne sont plus ce qu'ils étaient. Jeremy Flynn, accompagné de ses neuf hommes d'équipage exerce son métier de pirate avec brio. Voguant au gré de sa fantaisie, il pille, aborde, et coule les navires croisant sa route. Hélas, un beau jour (pour nous), il rencontre le terrible Redbeard (Barbe rouge), qui arraisonne son navire, et lui vole tous ses trésors. Plus triste encore, une tempête fait échouer son trois mâts sur l'île du



Un pirate subaquatique.

démon, place forte de Barbe rouge. Ce scénario fantaisiste donne lieu à un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Vous tenez le rôle du capitaine Flynn et devrez récupérer un maximum de trésors, sauver vos hommes faits prisonniers par les sbires de Barbe rouge et mettre un terme à sa carrière.



Les graphismes font vraiment cartoon, admirez la tête des personnages.



Le restau du gros troll.

Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous serez amené à résoudre des énigmes, déjouer bon nombre de pièges et trouver si possible des salles secrètes contenant de nombreux trésors. Pour vous aider dans votre quête, des bonus en tout genre sont parsemés dans les différents niveaux (armes, potions de vitalité, vies supplémentaires, nourriture...). Vous les trouverez généralement dans des coffres, qui recèlent aussi des pièces d'or dont raffolent Jeremy. Dans certains niveaux, un marchand vous aidera pour peu qu'il puisse vous soulager de quelques pièces. Sa boutique contient entre autres de l'énergie, quelques armes et parfois des vies. Pour se défendre Flynn dispose au départ d'une Cutlass, sorte de sabre qui anéantit ses ennemis en quelques coups. Outre le fait

que les niveaux soient gigantesques, le jeu est relativement difficile. En effet, l'originalité de *Traps'n'treasures* réside dans le fait qu'il faudra vous battre dans deux milieux distincts. La terre ferme et l'océan (normal pour une île). Dans la plupart des niveaux, Flynn devra

## Tous les AMIGA

### Plates-formes

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	17
SON	18
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

88%

# Bump 'n' burn

GRANDSLAM

C'est certainement la course de voitures la plus délirante de l'histoire de l'Amiga. Comme dans tout challenge qui se respecte, le but suprême est d'arriver premier au championnat du monde (particulièrement épique en ce qui concerne *Bump'n'burn*). Au départ il vous est proposé de choisir parmi une quinzaine de concurrents représentant les

circuit hanté, un monde de glaces et j'en passe. Puis vous voilà lancé dans l'aventure. En mode un joueur, l'affichage est en overscan (plein écran). Les pistes sont parsemées d'obstacles et d'embûches que vous devrez contourner sous peine de perdre de la vitesse. Le fun étant privilégié, en aucun cas votre véhicule n'explosera ou s'arrêtera bêtement. Mais la grande particularité vient du fait qu'il vous est possible de récupérer les étoiles qui parsèment le circuit. Ces dernières se transformeront en armes ou en bonus qui vous serviront à stopper vos adversaires. Cet arsenal comprend des mines, des nuages de fumée, des flaques d'huile, des murs d'acier, etc. Mais attention, en repassant sur les



Les courses se choisissent sur cette carte.

est superbement réalisé et ne souffre d'aucun ralentissement, et ce, même en mode deux joueurs. Car cette option est aussi disponible et dans ce cas, l'écran est "splité" (divisé en deux). Les effets sonores sont de même facture et rehaussent l'ambiance déjà très animée de *Bump'n'burn* (explosions, pluie, neige, dérapages...). Une seule ombre vient assombrir ce tableau. En effet les concepteurs n'ont pas prévu une installation du jeu sur disque dur. Or les accès disquettes sont nombreux (avant les courses), et à moins de posséder un deuxième lecteur, il vous faudra beaucoup de patience. A.C.



Tout seul ou bien à deux, les circuits offrent de nombreuses surprises !

circuits sur lesquels vous devrez rouler. Les participants ont tous des graphismes très cartoonésques (dinosaures pour le monde des volcans, Dracula en ce qui concerne le circuit hanté...). Les sites où auront lieu les épreuves sont sélectionnables dès le départ sur la carte du monde. Celle-ci en compte sept au total, chaque endroit ayant un thème particulier. Parmi eux, un circuit traditionnel, des forêts, une course gourmandise, un

lieux, vous pouvez devenir votre propre victime. Les autres participants ne sont pas stupides et essaieront à tout prix de les éviter. Hormis ces étoiles, il vous est également possible de récupérer des pièces de monnaie disséminées sur le circuit. Une fois la course terminée, ce pécule vous servira à l'amélioration de votre véhicule dans l'atelier du docteur fou (pneu plus puissant, booster, moteur gonflé, méga coups...). Techniquement le jeu

## Tous les AMIGA

### Course automobile

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	17
SON	17
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de Joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 5

Disponible sur : -

86%

# Carton Rouge

ASCON/SILMARILS

**A**mateurs de manager de foot, ne passez pas votre chemin. Ascon, à qui l'on doit *The patrician* a pensé à vous. Ils viennent en effet de créer le premier manager de coupe du monde sur Amiga. De plus, ils ne se sont pas contentés bêtement de copier ce qui s'était fait dans le genre. Bien au contraire, ils apportent de réelles innovations qui rendent *Carton rouge* très prenant. Jusqu'alors, les programmes de ce type, étaient quelque peu austères. Dans *Carton rouge*, non seulement les graphismes (256 couleurs) qui accompagnent les différentes options sont superbes, mais de plus tout a été fait pour rendre le jeu agréable et convivial (design, ambiance sonore...). Tout d'abord on vous propose soit de jouer directement la coupe du monde, soit de passer par les phases éliminatoires. Puis vous choisissez le pays que vous désirez représenter, le niveau de difficulté, et un tirage des groupes aura lieu. Dès lors, vous accédez (en éliminatoires) à votre bureau, lieu d'où partiront toutes les décisions importantes. Le design est somptueux, et les différents éléments du décor représentent les fonctions à votre disposition. Pour exemple, le standard vous permet d'avoir les der-

nières nouvelles, le calendrier correspondant à vos rendez-vous, etc. C'est également du bureau que vous constituerez votre groupe de joueurs. Etant donné qu'il s'agit d'une coupe



*C'est vous qui tirez les coups francs !*

du monde, vous avez en charge une équipe nationale. Vous disposez d'un capital de joueurs que vous devrez gérer au mieux, afin d'affronter l'adversaire. Un simple clic sur le livre et vous voilà dans l'écran de sélections et tactiques. A partir là, vous pourrez consulter les fiches de vos joueurs. Toutes les caractéristiques y sont, et le réalisme est poussé à l'extrême. Le nom de ces derniers, accompagné de deux chiffres (attaque et défense) ainsi que de petites icônes vous indiquent les points positifs et négatifs de votre homme. Puis vous choisissez la tactique à adopter. Ceci fait, il vous suffit de cliquer sur le manteau pour terminer votre tour. Dès lors, les jours défilent jusqu'à la date du match. Au préalable, vous pourrez déterminer l'agressivité de vos joueurs, le type de jeu, d'éventuelles primes pour encourager vos hommes, etc. Et c'est là que *Carton rouge* prend toute sa dimension.

Vous assistez à la rencontre en direct, et vous pourrez voir les commentateurs se déchaîner. Plus encore, lors d'événements importants, des animations à couper le souffle illustrent le fait (corners, coups francs et j'en passe). Il serait impossible de citer toutes les options disponibles, sous peine de remplir plusieurs pages. Sachez tout de même que le jeu accepte jusqu'à quatre joueurs et que la coupe du monde offre des graphismes différents comparés aux phases éliminatoires.

A.C.



*Votre bureau de manager d'équipe.*



*Le jeu vous plonge dans l'ambiance football et ballon rond.*

## AMIGA 1200

### Manager de football

GRAPHISME	18
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	16
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : oui

Langue : français

Nombre de disks : 5

Disponible sur : Amiga 500/600

**89%**

# Clockwiser

RASPUTIN

Si la réflexion est votre fort, vous allez être servis. *Clockwiser* fait partie des jeux au principe simple, mais qui s'avèrent, à l'utilisation, d'une complexité démoniaque. Rendez-vous compte, l'objectif du soft est de reconstituer une ou un ensemble de figures composées à l'aide de blocs de différentes couleurs. L'aire de jeu est divisée en deux fenêtres. Celle de droite contient le tableau à reproduire. La fenêtre de gauche arbore les blocs situés de l'autre côté, mais dispersés. Le but consiste à sélectionner un minimum de quatre blocs ou plus pour rétablir le tableau de droite. L'interface utilisateur est conviviale car composée d'un ensemble de quatre icônes disposées dans la partie basse de l'écran. La sélection des parties à mouvoir se fait à l'aide de la souris. Un fois ceci effectué,

les icônes, sous forme de montres, permettent de faire tourner les blocs vers la gauche ou la droite. Pour corser le tout, des éléments spéciaux sont là pour entamer votre santé mentale : murs de briques pouvant être détruits par des bombes, inverseurs de gravité, téléporteurs et j'en passe. *Clockwiser*



*Tous ces blocs me font perdre la boule.*

dispose de quatre niveaux de difficulté, dont un se nommant "impossible !". De plus un éditeur est offert et vous permet de fabriquer vos propres challenges. Ajoutez à cela graphismes et musiques de qualité et vous aurez une idée de ce qu'est *Clockwiser*.  
A.C.

## Tous les AMIGA

### Réflexion

GRAPHISME 15

ANIMATION 14

JOUABILITÉ 16

SON 15

DURÉE DE VIE 15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

83%

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

## LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS  
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO  
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE  
TOUS LES SERVICES FNAC

### LE MONDE DE L'AMIGA

Des vendeurs spécialisés,  
le Rendez-Vous des passionnés,  
toutes les nouveautés en français.

### LE FORUM INNOVATIONS

Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro. Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris  
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79  
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h  
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

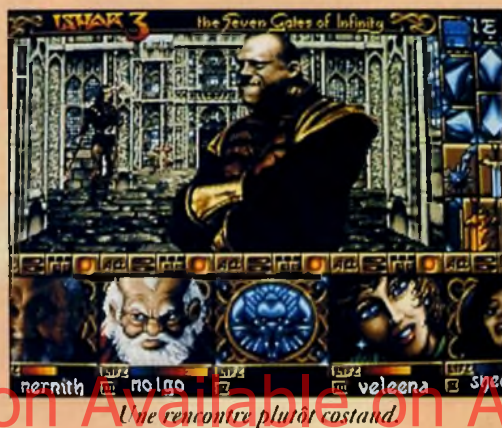


# Ishar III

SILMARILS

Nous vous avons déjà présenté *Ishar III* dans le numéro 9 de Dream en englobant les versions 500 et 1200 aussi certains d'entre vous ont peut-être eu du mal à faire la part des choses. La version AGA ayant quelque peu tardé, il était juste de rappeler les qualités de cette dernière. En fait, peu de choses diffèrent de la version 500. En un mot, seuls les graphismes (et quelques bruitages) ont changé. Mais dans quelle proportion ! En effet, la palette de 256 couleurs a considérablement embelli le moindre petit écran pour en faire un chef-d'œuvre. Non seulement cette version n'a rien à voir avec l'ECS, mais elle relègue les précédents volets à l'ère préhistorique. La finesse était déjà au

rendez-vous, mais lorsque s'y ajoute les couleurs, c'est l'apothéose ! Que dire de plus ? La toile de fond style heroic fantasy est toujours la même (bien que certains voyages dans le temps vous dévoileront la cité d'*Ishar* sous un jour nouveau), et le scénario est d'une richesse impressionnante.



Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

## Body blows AGA

TEAM 17

Le meilleur jeu de baston toutes catégories confondues est de retour. *Body blows* se dote d'une version AGA à la hauteur du 1200. Les améliorations sont multiples. Signalons tout d'abord que ce dernier modèle est enfin installable sur disque dur, évitant aux Amiga de servir de grille-pains. Le mode Tag team a été repris de la version CD-32, procurant



La toupie destructrice !

un véritable challenge (vaincre dix adversaires à la suite, en bénéficiant de l'énergie supplémentaire emmagasinée lors du match précédent). Mais aux modes deux joueurs et tournoi, se sont aussi ajoutés les modes Turbo. Oui, vous avez bien lu. Et croyez-moi, ce n'est pas du baratin. Quand on sélectionne ce mode et que le jeu se met en marche, on croit rêver. Enfin un jeu aussi rapide que *Street fighter turbo*. Les coups pleuvent dans tous les sens, et à une vitesse fulgurante, et ce, sans le moindre ralentissement bien sûr. Et ce n'est pas tout : le jeu permet aussi de passer du mode PAL au mode NTSC (60Hz). Ceci fait, c'est encore pire car non seulement le jeu est en plein écran, mais il tourne à la vitesse de la lumière. Le mode Turbo aurait suffi, mais Team 17 a décidément toujours envie d'aller plus loin. Autre option, le mode Mercy, grâce auquel

En sachant que les types de lieux disponibles sont nettement plus nombreux que dans les premiers volets, on ne peut que se réjouir d'avance. Les amateurs des deux précédents *Ishar* vont adorer, et les autres risquent fort de se convertir au jeu de rôle, car une nouvelle fois, la réalisation sur Amiga surpasse celle du Pc. G.H.

### AMIGA 1200

Jeu de rôle

GRAPHISME	17
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : français

Nombre de disks : 7

Disponible sur : A500, Pc

90%

vous pouvez assister à l'achèvement de l'adversaire (un vrai délice). Et comme si cela ne suffisait pas, de nombreux écrans ont été ajoutés, le mode AGA garantissant une finesse sans égal. Le must de la catégorie, digne réplique du moindre jeu d'arcade. G.H.

### AMIGA 1200

Beat 'em up

GRAPHISME	17
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Pc

92%



# Charlie J. Cool

RASPUTIN

Quand un petit bonhomme est coincé dans un monde étrange et qu'il ne lui reste que peu de chances de survie, qui appelle-t-on à la rescousse ? La réponse est : vous, fidèles lecteurs. Cette fois-ci, le bonhomme en question se nomme Charlie J. Cool et ne demande qu'une chose, sortir de cet univers où il s'est trouvé plongé. Le personnage (et le jeu en général) n'est pas sans rappeler *Nicky boom*. Vous explorez les tableaux (7 mondes comportant chacun 4 tableaux) à la recherche de la sortie. Evidemment, tout n'est pas si simple. Le principal est de trouver la clé qui ouvre la porte de sortie, chose difficile car celle-ci change de partie en partie, vous obligeant à tout fouiller, mais le chemin est long et semé d'embûches. Entre les pièges qui jonchent le parcours, et les monstres qui vous bloquent le passage, vous ne savez plus où donner de la tête. Heureusement, Charlie peut

se débarasser d'eux en leur sautant dessus ou en utilisant l'un des nombreux bonus qu'il aura collectés (super saut, bouclier, radar, vitesse). Les salles cachées sont aussi présentes, pour ajouter du piment au jeu. La réalisation est plutôt bonne, sans pour autant être époustouflante. Le personnage bouge bien, mais sa vitesse est sans rapport avec *Kid chaos* ou *Superfrog*. *Charlie J. Cool* est un bon jeu de plates-formes vraiment traditionnel, comme on les aime. Assez coloré et



Pour être aussi cool, il vous faut ses lunettes.

doté d'une bande musicale sobre mais réussie, ce petit jeu est très intéressant, sans cependant être novateur.  
G.H.



## Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

81%

# Soccer star

BUB SOFTWARE

Arrivant le même mois que son concurrent *On the ball*, *Soccer star* éprouve quelques difficultés à contrecarrer son bien meilleur adversaire. Proposant néanmoins une centaine d'équipes du football international, et permettant à 24 joueurs de s'affronter en même temps, il demeure un cran en-dessous de *On the ball*. Vous assistez bien évidemment à une coupe du monde ou à une ligue au cours desquelles les équipes concourront pour le titre. A tout moment vous pourrez choisir de jouer vous-même l'un des matchs, à moins que

vous ne préfériez que l'ordinateur se charge de vous indiquer le résultat le plus probable au terme de la rencontre. Douze paramètres caractérisent chaque équipe ainsi que leurs membres (contrôle du ballon, tackle, puissance, moral, poids, taille, etc.), six types de terrains sont disponibles pour augmenter la difficulté (mouillé, gelé, boueux) et le temps fera varier les difficultés de la rencontre. Pour chaque match, ce sera votre rôle d'indiquer quels seront les joueurs qui iront sur le terrain, ceux qui resteront sur les bancs... Avec discernement, vous choisirez chacun en fonction des résultats des précédents matchs, de son moral, ou bien de la valeur générale de l'équipe. La réalisation a été malheureusement laissée de côté. La musique est presque absente du jeu, et les bruitages ne sont que trop rares et d'une affli-

geante banalité. Les graphismes sont assez simples et les animations font preuve de quelques saccades lors des rencontres. Heureusement, celles-ci ne sont pas très difficiles, et les novices y trouveront leur compte. Un trop banal *Player manager*.  
G.H.

## Tous les AMIGA

Player manager

GRAPHISME	08
ANIMATION	05
JOUABILITÉ	14
SON	03
DURÉE DE VIE	10

Nombre de joueurs : 1 à 24

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

63%



Manage-moi !



# Tubular worlds

DOGLEWARE

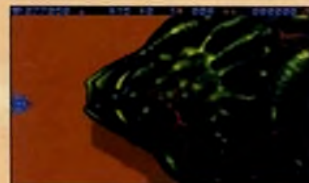
La destruction va bientôt s'abattre sur nos pauvres têtes. Pilote émérite que vous êtes, vous allez affronter le mal dans une autre dimension. Dans ce shoot'em up à scrolling horizontal, votre mission, des plus classiques, est d'abattre une horde d'aliens et autres méchancetés au travers de plus de cinq niveaux. On pourrait croire qu'il s'agit là d'un jeu de tir supplémentaire, mais ne



Paribulaire, tubular!

vous y trompez pas. Son principal atout : une jouabilité exemplaire, qui apporte au joueur énormément de plaisir. Tout d'abord, vous n'aurez pas à vous préoccuper des décors. A l'instar de *Project-X*, vous pouvez rentrer en contact avec ces derniers sans pour autant retourner en poussière. Il vous faudra cependant veiller à ce que votre vaisseau ne reste pas bloqué dans une impasse, ce qui provoquerait sa destruction. Le système d'armes est également très convivial, comme par exemple détruire certains décors où des ennemis laissent apparaître des bonus (vitesse, missiles, plasma...) qu'il vous suffit de récolter. Votre tir, à sa puissance maximale, peut balayer tout l'écran ! Les mondes se décomposent en trois niveaux avec au bout le boss. Ces derniers, très impressionnants, peuvent faire plusieurs écrans de large et subir des métamorphoses. Côté technique, le scrolling est fluide et les décors

sont, soulignons-le, beaux et animés ! De plus, l'option deux joueurs est disponible ce qui n'est pas négligeable. A.C.



## Tous les AMIGA

### Shoot'em up

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	16
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Bientôt sur : Amiga 1200

79%

# Kid pool

BLACK LEGEND

Kid pool est une simulation de billard classique américain 15 boules, destinée surtout aux plus jeunes. Le maître mot de ce jeu est la convivialité, tant les opérations de contrôle ont été simplifiées. En premier lieu, il est possible de jouer seul ou contre l'ordinateur. Dans le deuxième cas vous pourrez affronter



Les courses se choisissent sur cette carte.

six personnages correspondant à des niveaux de difficulté plus ou moins élevés. Ils portent tous des noms parodiés tels que Samantha Sox, Helmut Kool ou bien Milk Jagger. En mode facile, le tir sera assisté par l'ordinateur. Ce dernier calculera pour vous le parcours de la blanche et tracera une ligne correspondant à sa trajectoire (cette méthode est excellente pour les plus jeunes). La table de billard est vue de haut, et est graphiquement bien représentée. L'interface, est très conviviale. Quatre icônes sont à votre disposition. Celle de gauche sert à régler la puissance de tir. Les deux flèches orientent la queue afin de "placer votre coup". L'icône de droite permet quant à elle, de taper la blanche ou plus simplement de tirer. Le calcul des rebonds est parfois douteux mais dans

l'ensemble la réalisation est correcte.

On regrettera cependant l'absence de bruitages et d'autres types de jeux de billard comme dans le célèbre *Arcade pool*.

A.C.



## Tous les AMIGA

### Simulation de billard

GRAPHISME	10
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	12
SON	14
DURÉE DE VIE	10

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

67%

**PROMO !**

**OVERDRIVE**

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et 2 à 10 fois plus rapide. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



- Overdrive 210 Mo ..... 1 890 F
- Overdrive 250 Mo ..... 1 990 F
- Overdrive 340 Mo ..... 2 190 F
- Overdrive 420 Mo ..... 2 490 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bélier Production !

**ATURBO 1228**

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola 68020 cadencé à 28 Mhz + horloge sauvegardée temps réel + support PLCC pour coprocesseur arithmétique 68881/2 de 14 à 40 Mhz + extension mémoire par barrette SIMM 32 bits jusqu'à 8 Mo de FAST RAM 32 bits.

- ATURBO 1228 à partir de ..... 990 F
- ATURBO 1228 4 Mo ..... 1 990 F
- Option coprocesseur ..... nous consulter

**Logiciels**

- Blitz Basic 2 ..... 750 F
- Brilliance v2.0F ..... 850 F
- Art Department Pro v2.5 ..... 1600 F
- Image F/X ..... 1600 F
- Scala MM300 ..... 2900 F
- Scala MM211 ..... 1400 F
- Scala VT100 ..... 350 F
- Digital Sound Studio 3.0 ..... 600 F
- Compilateur Dice Pro ..... 200 F
- Mise à jour logiciel TURBOPrint ..... nous consulter
- Mise à jour logiciel Overdrive-CD ..... 150 F

**AMIGA 4000**

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II. **PROMO** ..... 1 490 F

**SIMM 4 Mo 32 bits** ..... 1 190 F  
Disques durs IDE 3,5"

- Western Digital 270 Mo - NOUVEAU ... 1 690 F
- Western Digital 340 Mo ..... 1 890 F
- Western Digital 420 Mo ..... 1 990 F
- Western Digital 520 Mo ..... 2 590 F

**AMIGA 1200**

- Moniteur Couleur 14" Microvitec compatible avec tous les modes AGA des AMIGA 1200/4000 ..... 2 900 F
- Lecteur de disquettes interne 880 Ko A500 ..... 460 F
- Lecteur de disquettes externe 880 Ko tout AMIGA ..... 490 F
- Câble péritel pour AMIGA ..... 90 F
- Nappe de disque dur IDE 2.5"->2.5" ..... 80 F
- Nappe de disque dur IDE 2.5"->3.5" ..... 120 F
- Souris AMIGA - la véritable souris Commodore ..... 110 F
- Kit manuels A1200 + disquettes Workbench 3.00 ..... 220 F
- 'Comprendre et bien exploiter son AMIGA' ..... 250 F

**NOUVEAU !**

**OVERDRIVE CD**

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

avec Emulation complète de la CD32 Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec son environnement logiciel, un CD de Domaine Public Almathera et MICROCOSM ..... 2 490 F

Overdrive-CD Combo : version double, contrôleur de disque dur Overdrive + lecteur de CD-ROM, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Existe en plusieurs capacités ..... nous consulter

**PROMO !**

**Digitaliseurs ROMBO**

Vidi (12) : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations noir et blanc en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA, Multi-tâches, convient pour tout modèle d'AMIGA.

**PROMO Vidi (12)** ..... 690 F

Vidi (12) & (24) RT : digitaliseur 12 ou 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible tout AMIGA.

**PROMO Vidi (12) RT** ..... 1 190 F

**PROMO Vidi (24) RT** ..... 1 990 F

Megamix-Master : digitalise vos musiques prétréées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique. Compatible tout AMIGA ..... 350 F

**DISPO !**

**SWITCH-ITT 1200**

FLYRA 1.3 : sélecteur de ROM électronique 1.3/3.0 pour AMIGA1200. Passe du Kickstart 3.0 d'origine au 1.3 pour permettre à tous vos anciens jeux de fonctionner sur votre AMIGA 1200. Livré avec ROM 1.3 ..... 490 F

**SWITCH-ITT 500/2000**

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Kickstart 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français. **Switch-ITT (sans ROM)** ..... 200 F  
**ROM 1.3** ..... 170 F **ROM 2.04** ..... 250 F

**Composants**

- Super Buster A4000 version 11 ..... 350 F
- Gary 5719, CIA 8520 ..... 160 F
- Paula 8364 ..... 280 F
- Denise 8362 ..... 230 F
- Advanced Amiga Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA ..... 490 F

**F.B.I.**

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers  
91370 VERRIERES-LE-BUISSON  
du lundi au vendredi

de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00  
Vente par correspondance uniquement

**NOUVEAU !**

**CD-ROM**

- Gold Fish (Fish 1 à 1000) ..... 240 F
- Now Games Vol. 1, 2 et 3 ..... 190 F
- Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 ..... 190 F
- Almathera CDDP Vol. 1, 2, 3 et 4 ..... 190 F
- Multimedia Tool Kit ..... 190 F
- Aminet Amiga ..... 140 F
- Mise à jour Aminet Amiga ..... nous consulter
- CD Exchange vol. 1 ..... 190 F
- Imagine CD, pour tout les fans d'Imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA, plus de 500 objets, textures, attributs, etc ..... 390 F
- Grafik CD 1 & 2, CD 100% graphisme ..... 140 F
- Lock'N'Load, jeux DP pour CD32 ..... 190 F
- Insight Dinosaurs ..... 390 F
- Euroscene 1, des milliers de démos ..... 140 F
- Almathera Video Creator, le MUST du Multimédia sur support CD pour AMIGA ..... 390 F
- Giga PD V2.2 ..... 390 F
- Sexual Fantasies (interdit -18 ans) ..... 290 F
- Mod Sex File (interdit -18 ans) ..... 290 F

**TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0**

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc..., des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus, HP DeskJet 500-1200C, HP LaserJet IV...  
**TURBOPrint Professional 3.0** ..... TEL

**PROMO !**

**EXTENSIONS MEMOIRES**

**AMEM-32**

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support coprocesseur et 4 Mo de RAM ..... 1 590 F  
2 Mo interne pour A500, ext. à 4 Mo ..... 890 F  
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour cartes RAM & accélératrices ..... 1190 F  
Reprise de barrettes de 1 et 2 Mo pour l'achat de barrettes de 4 Mo ..... TEL

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23**

NOM	PRENOM	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE				
CODE POSTAL	VILLE			
TELEPHONE DOMICILE	DATE	SIGNATURE		Frais de port
TELEPHONE BUREAU		AD-1094		TOTAL

- Règlement à la commande par chèque
- Règlement en contre-remboursement

Prix TTC au 15 septembre 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLUSSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

Des jeux sans astuces c'est comme un avion sans ailes, un pistolet laser sans piles, un Amiga sans câble péritel : c'est beau mais il manque quelque chose. Vous n'êtes pas d'accord avec moi ?

### Legacy of sorasil

#### Grenlin

Voici la première partie de la solution de *Legacy of sorasil*, avec des plans qui vous permettront de passer d'excel-



lentes nuits blanches. Attention ! Ces plans ne sont pas forcément complets, vous pourrez sûrement découvrir d'autres trésors cachés, voire des pièges sournois n'attendant qu'un faux pas pour se déclencher. Libre à vous, noble aventurier, d'inscrire sur ce parchemin les surprises que je n'ai su trouver. Si vous rencontrez un objet important ou un trésor digne des plus grands rois, vous pouvez toujours envoyer un parchemin à votre journal préféré. Nos moines copistes se feront un plaisir de le diffuser à grande échelle pour aider nos amis aventuriers du monde entier.

Légendes : T : trésor, X : piège, O : ennemi, F : fiole, pointillés : porte, trait barré : porte secrète, hachures : eau, marais, point : arbre de toute essence. La meilleure équipe Ravenslock l'enchanteur, Céleste la

mystique, Grimbeard le combattant, Angor le barbare. Vous devez conserver cet ordre de personnage lorsque vous les choisissez, sinon les sorts bloquant les ennemis pour un tour ne seront actifs que pour les aventuriers



qui n'ont pas encore joué. Par contre, lors des déplacements dans le jeu, faites passer les "bras" avant les "têtes" cela vous évitera les mauvaises rencontres entre un personnage faible et un monstre puissant.

1) Entrez dans les catacombes mystérieuses de Yaserat le vampire.



Légende : 1 : casque ; 2 : bottes de sept lieux ; 3 : parchemin endormir ; 4 : gant de force ; 5 : anneau des merveilles ; 6 : parchemin éclair.

- Allez combattre Yaserat le vampire en 7 (avec un éclair ou une boule de feu, il disparaîtra). Vous le retrouverez en 8, là il faudra l'envoyer rejoindre les profondeurs infernales, vous obtiendrez ainsi l'anneau des éléments. Vous devez ensuite combattre



le Golem en 9 pour obtenir la clé en os et enfin vous pourrez quitter ce lieu maudit.

2) Vous partez en direction de la forêt, vous avez tout un village typique à découvrir. Si vous voulez faire vite, allez en 1 récupérer la pierre oracle.

3) Les marais de Rin sont réputés pour leur labyrinthe mortel. Pour obtenir la carte, allez en 1 combattre le roi des lézards. A l'aide du plan, vous pourrez traverser sur des dalles d'or. En 2 vous trouverez un anneau de vision. En 3 c'est l'amulette temps recherché.

4) Ici vous pouvez ramasser un peu d'or, et un anneau de mouvement 2 très utile pour Grimbeard. Puis allez en 1 combattre ce monstre et lui



prendre le bâton téléporteur.  
Bon courage !

### Disponible hero CD-32

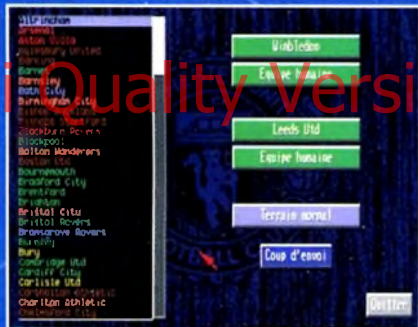
*Gremlin*



Choisissez le mode arcade, coupez les bruitages. Puis allez au tableau des high scores. A l'aide du joypad, suivez la séquence suivante : bleu, bas, bouton de FF, RW, jaune, gauche, droite, enfin le bouton de jeu. Remettez le bruitage, vous obtiendrez un menu supplémentaire de configuration.

### Manchester united premier league champions

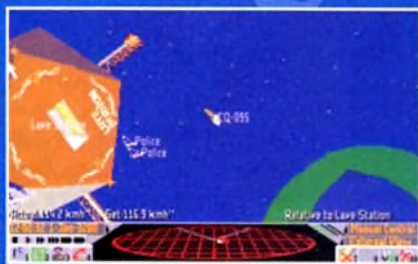
*Krisalis*



Lorsque vous avez un penalty, poussez le joystick vers le haut, puis gardez le bouton de tir enfoncé. Votre gardien vous sauvera tout seul de ce mauvais coup (de pied).

### Frontier : elite II

*Gametek*



Quand les militaires vous demandent de détruire une cible, volez vers la planète. Repérez la cible depuis l'espace. Vous devez ensuite vous diriger vers le bord de la planète qui est au-dessus de la cible avec un réglage temporel de trois flèches. Dès que la

distance de la cible est inférieure à 4 000 km, tirez un missile pour détruire la cible. C'est un bon moyen de récolter des capitaux et des galons.

### Première

*Core design*

Dans l'écran de présentation (où il est dit "press fire to rool cameras") tapez SPARKPLUGS. Vous obtiendrez ainsi un écran de configuration. De plus, en tapant sur la touche "/" vous changerez de niveau.

### Impossible mission 2025

*Microprose*



Voici la liste des codes avec l'agent Tasha :

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1: CLQNVXPF  | 2: CPOIFXSI  |
| 3: CTQIHXL   | 4: CXQGOXHL  |
| 5: DBQCUXQB  | 6: DFQAIXAH  |
| 7: DIQVXDP   | 8: DMQEXHB   |
| 9: DQQPQXSL  | 10: DUQSPXBA |
| 11: DYQOFXZO | 12: ECQPOXPJ |
| 13: EGQLAXXD | 14: EKQNKXFB |

Dans le stage n°1 de la section salle des ordinateurs, cherchez les huit pièces puis utilisez l'hologramme ou le shoot'em up pour avoir le propulseur en bonus. Pour le bouclier du stage final vous devez utiliser le bouton jaune.

### Mr Nutz

*Ocean*



Dans le niveau 1 quand vous allez au premier téléporteur qui fonctionne, continuez vers la droite jusqu'à la première échelle, prenez le drapeau bleu. Vous gagnerez ainsi plein de gemmes,

d'étoiles, et de vies. Vous pouvez y retourner jusqu'à obtenir 99 vies.

### Fire & Ice

*Renegade*

Vous pouvez changer de niveau en poussant le bouton gauche de la souris.

### Assassin special edition

*Team 17*

Commencez le jeu puis mettez-vous sur pause. Tapez ANOTHERCHEAT-MODE. Vous verrez alors l'écran clignoter, ceci vous donnera une énergie infinie. La touche N vous permettra de changer de niveau. W vous donnera les armes spéciales. E vous propulsera jusqu'au gardien. D pour vous suicider.

### Nicky boom

*Microïds*

Pour pouvoir accéder aux divers niveaux de ce jeu, il vous suffit de taper les codes suivants :

- 2) MEDIT
- 3) KRATTY4) MIRTES
- 5) ARRAX6) JANIR
- 7) TRINGS8) SIXAN

### Mean arenas

*Ice*



En mode un joueur, pour accéder au niveau 3 avec assez de vies pour que vous finissiez, vous devez taper QSSIFS4UYLS2WKGUN3. Vous pouvez également entrer CHEAT comme code. Alors n'utilisez pas le warp, mais vous devez collecter tout ce qui est en bas. Attention, si vous ramassez les gemmes avant les pièces, les gemmes vous donneront des codes bien utiles. ■

*Frédéric Joignant*

**N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.**

## Music Dream

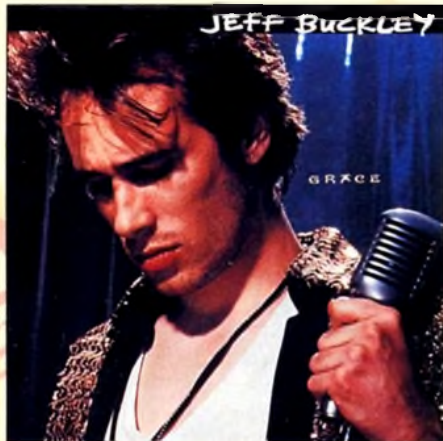
par Rod

On va éviter les questions telles que : le rock est-il mort ? ou encore, les Rolling stones ont-ils raison de continuer ? Ce qui compte c'est la qualité et la diversité, de ce côté pas de problème. On en a encore la preuve ce mois-ci avec certaines nouveautés qui méritent vraiment le détour. Un détour d'une page à dater de ce numéro. Bonne écoute.

## Jeff Buckley

Grace

Columbia/Sony music



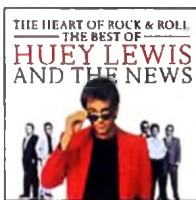
Un peu désaxé mais plein de talent, ce jeune chanteur-compositeur et néanmoins formidable guitariste, nous arrive telle une nouvelle étoile dans notre galaxie, attention, tous à vos télescopes ! Il nous emmène, avec un style tout à fait original, soit seul avec sa guitare, soit accompagné par ses musiciens. Mais le plus impressionnant reste sa voix et quelle voix, toute en légèreté et émotion, un peu à la Robert Plant période Led-zeppelin, il faut écouter sa reprise d'*Hallelujha* de Leonard Cohen. Un premier album magnifique, sensible et violent, caressant mais rebelle, un plaisir qu'il ne faut pas se refuser.

## CONCERTS

- **Jeff Buckley** le 22/09 Paris (Erotica)
- **Bruce Dickinson** le 06/10 Paris (l'Elysée Montmartre) première partie : Skin
- **Kent** du 11 au 15/10 Paris (la Cigale)
- **Maurane** du 29 au 3/11 Bruxelles, 8/11 Rouen, 9/11 Lille, 15/11 Lyon, 16/11 Lausanne, 17/11 Sisteron, 19/11 Marseille, 20/11 Agen, 22/11 Bordeaux, 23/11 Nantes, du 6 au 10/12 Paris
- **Oasis** le 5/11 Paris (la Cigale) concert avec Echobelly

Des réactions sur la sélection du MusicDream ? Écrivez à Rod, MusicDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

## Huey Lewis &amp; The news

The heart of rock & roll  
Chrysalis/EMI

Qui de vous ne connaît pas Huey Lewis ? Ce cow-boy aux santiags a l'habitude de nous concocter les perles les plus rock de la FM, exemple parmi tant d'autres, la BO de *Retour vers le futur*. Le revoilà avec une compilation où sont regroupés 17 hits relevés à la sauce rock'n'roll.

## Bruce Dickinson

Ball to picasso

EMI



Inutile de vous le cacher plus longtemps, vous l'aviez sûrement reconnu, Bruce est l'ex-chanteur d'Iron maiden. A peine échappé de son ancien groupe qu'il part en croisade avec un album sous le bras. Ambiance heavy et belle performance vocale, son approche très personnelle montre une certaine envie de se démarquer des sentiers battus, le pari est gagné.

## Speed

Arista/BMG



Le film allait à 100 à l'heure (enfin pas en dessous de 55 Km/heure), la BO a la même allure, les morceaux de rock péchus se succèdent à un rythme effréné avec des interprètes comme Billy Idol, Gin Blossoms ou encore Pat Benatar.

## Oasis

Definitely maybe

Creation/Squatt



Voici la nouvelle coqueluche de la presse anglaise. On y est habitués, ils s'extasiaient couramment sur des étoiles filantes qui ont parfois du mal à passer le cap

du deuxième album. Mais là franchement je ne le souhaite pas, car ces cinq agités de Manchester méritent le détour et ont tous les atouts pour durer encore longtemps. Entrés en force avec leur premier single *Supersonic*, les frères Gallagher et leurs trois compères poursuivent avec un album plein de petits chefs-d'oeuvre aux influences Stonienne, comme ils le disent eux-mêmes "Assurément, ce sera le meilleur album de 1994. Il n'y a pas l'ombre d'un doute !".

## Grand lee buffalo

Mighty joe moon

Slash/Barclay



En dehors des courants et des modes, GLB fait partie de ces groupes intemporels. Interprétation rock folk remarquable et poésie à fleur de notes, leur musique est comme un tableau où l'on découvre à chaque coup d'oeil un nouveau détail.

## Maurane

Une fille très scène

Polydor



Maurane se dévoile sur une scène qu'elle maîtrise parfaitement et nous livre un double album live qui swing entre jazz et bossa. Elle ne manque pas non plus d'humour, et s'en donne à cœur joie dans un duo avec Muriel Robin. Un bon moment qui donne envie d'aller la retrouver en concert.

**Bédé Dream**  
 par Yann Serra

Nouveaux desseins pour le coin des bédé-Dreamers : en plus du banc d'essai habituel des meilleurs albums du mois, nous vous proposerons dorénavant un tour d'horizon de l'actualité mensuelle de la bande dessinée.

• L'événement de cette rentrée est sans nul doute l'apparition de *Spirou* sur notre première chaîne nationale. Deux séries de vingt-six épisodes sont diffusées de façon hebdomadaire et ce depuis le 9 septembre dernier. La plupart des scénarios sont originaux et les autres reprennent quelques histoires de *Tome et Janry*. Les personnages périphériques sont quelques peu modifiés ou ont plus d'importance. Tel est le cas pour Cyanure (*Qui arrêtera Cyanure*) et un vilain faussaire (*La jeunesse de Spirou*), deux personnages ponctuels qui n'apparaissent que l'espace de quelques planches dans deux albums mais réutilisés à outrance dans le dessin animé. Les décors sont dignes des albums de Franquin, à l'époque où ils étaient réalisés par Will, mais le graphisme léger des personnages est vraiment décevant. Le tout reste orienté "jeune" et risque de décevoir les fanatiques de *QRN sur Bretzelburg*.

• La bande dessinée en général et les éditions Dargaud en particulier ont pu souffler un grand coup pendant ces dernières vacances. En effet, Uderzo (le papa d'*Astérix*) a traîné en justice les éditions susdites pour ne pas lui avoir reversé les droits de certaines traductions de ses albums. Sa demande : récupérer toute la série *Astérix* pour sa propre maison d'édition. Le verdict rendu, *Astérix* reste chez Dargaud. Si cela n'avait pas été le cas, une des plus

grandes maisons d'édition aurait coulé après avoir été amputée de sa grosse racine lucrative.

**VENT D'OUEST**
**Les enfants perdus**

(Tai-Dor T6)

par Serrano, Rodolphe et Letendre



Le meilleur album du mois est l'histoire d'un petit garçon qui vit dans un monde féérique et qui se retrouve sur Terre. La mascotte rappelle la petite bestiole bleue collée aux basques de Pelisse dans *La quête de l'oiseau du temps*, petit clin d'oeil à cette autre série de Letendre. L'histoire est bien rythmée et le dessin joli. Vent d'Ouest propose un coffret reprenant les trois premiers tomes à l'occasion de la sortie de ce dernier chapitre.

**DUPUIS**
**H**

(Largo Winch T5)

par Franq et Van Hamme



Depuis *XIII*, cette série devient de plus en plus mythique. Toujours dans la fiction, on sort vaguement du complot politique pour

pénétrer dans la "business fiction". C'est G-E-N-I-A-L !!! On se pose des questions, les héros trempent-ils réellement dans la drogue, les affreux sont-ils réellement affreux...? Du suspens, des jolies filles et un scénario en béton, malheureusement c'est à suivre. Mais bon, une fois de temps en temps...

**GLÉNAT**
**Tanatha**

(acte III)

par Cothias et Hé



Quelle pêche ce Cothias ! Voilà son troisième album de l'année ! L'action se passe ici dans notre monde futuriste ruiné par un certain virus transmis par voie sexuelle. "Heureusement", la Nouvelle Religion est là pour mettre un peu d'ordre : interdiction des relations sexuelles et internement dans les camps des individus suspects. Un homme, Dé, se relève et s'oppose au système. A ne surtout pas laisser passer.

**Docteur, j'ai le cafard...**

(Perpette III)

par Arkas

Une petite BD d'importation à signaler car elle est vraiment drôle. Un recueil plein de petits gags rapides et bizarrement efficaces. Le personnage principal est une espèce de Bobo version grecque, mais en plus débile. Pour une fois qu'on vous recommande un album autre que franco-belgo-japonais, ne ratez pas l'occasion !

**Captain'book**  
 Carole de Landstheer

Petite tambouille de la rentrée : je vous propose du petit, du court et du pas cher. Une collection de petit format facilement transportable et pédagogique.

**Ellis Island, la terre promise.**

"D'où venez-vous ? Où allez-vous, êtes-vous prisonnier, polygame ou prostituée ?". Dans le hall d'enregistrement d'Ellis Island les questions fusent, implacables et sans détour. Les agents fédéraux du bureau d'immigration filent scrupuleusement les nouveaux arrivés qui seront préalablement passés entre les mains de médecins prêts à détecter la moindre anomalie.

Franchir le seuil de l'Amérique n'est pas une partie de plaisir. Des lois successives interdiront en effet l'entrée des prostituées, des criminels, des handicapés mentaux, des indigents, des polygames, des épileptiques et des anarchistes. Ellis Island, petite île au large de Manhattan faisant face à la statue de la liberté, reçoit depuis son ouverture en 1885 les immigrants et devient le centre d'immigration de la côte Est. Ellis Island se transforme en véritable mythe, à la hauteur du mythe américain décrit dans "*L'odyssée des émigrants, et ils peuplèrent l'Amérique*", de Nancy Green aux éditions Découvertes Gallimard. La collection Découvertes se présente sous un format poche, mêle le texte et l'image dans un juste équilibre et traite d'un nombre étendu de sujets (littérature, arts, sciences, histoire, archéologie, musique...). Le parti-pris de la collection est de nous permettre d'avoir une connaissance rapide et précise sur chacun des sujets envisagés.

## Ciné Dream

par Mister B.

MIKE NICHOLS

## Wolf

*Américain, (2h15) avec Jack Nicholson, Michelle Pfeiffer, James Spader.*

L'homme est un loup pour l'homme, c'est bien connu ! C'est ce que démontre ce conte moderne sur la société contemporaine. Will, un éditeur new-yorkais, se fait mordre par un loup qu'il a renversé en voiture. Dès le lendemain, il renifle une odeur à des kilomètres de distance et entend les conversations à travers les murs ! Tous ses sens décuplent. De longs poils poussent sur sa morsure... Will doit se rendre à l'évidence :

il devient un loup ! Un malheur n'arrivant jamais seul, il découvre que sa femme le trompe avec Stewart, un jeune arriviste qui convoite sa place. Heureusement, la séduisante Laura (Michelle Pfeiffer), vole à son secours...

Sourire carnassier, l'air hagard et rusé à la fois, Nicholson se régale à basculer dans le monde animal. Mais Michelle Pfeiffer, la féline Catwoman du dernier *Batman*, est le plus radieux des êtres humains. James Spader, lui, dégage toute la veulerie exigée par son rôle de salaud

intégral. Au final : un étonnant duel de bêtes fauves enragées, qui renouvelle subtilement le genre fantastique ! Un régal.



Quand Nicholson sort de sa tanière.

ROBERT ZEMECKIS

## Forrest Gump

*Américain, (2h20) avec Tom Hanks, Gary Sinise, Robin Wright et Sally Field.*

Affecté d'un quotient intellectuel inférieur à la moyenne, *Forrest Gump* traverse avec la même sérénité trente ans de la vie de l'Amérique... Imbattable à la course à pieds, héros du Vietnam, champion du monde de ping-pong, il devient un des patrons les plus dynamiques des Etats-Unis. Après une existence

mouvementée : il connaît la guerre, la beat generation et la génération sida, il se retrouve papa d'un petit garçon... au Q.I. normal. *Forrest Gump*, le héros ingénu, incarne en fait le désir d'innocence de l'Amérique. Rien d'étonnant si ce film fait actuellement un malheur aux USA. Habitué aux défis les plus fous en matière de trucages, Robert Zemeckis (les trois *Retour vers le futur*, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ?) réussit à nous étonner encore. Même s'ils sont discrets, les effets spéciaux de *Forrest Gump* (incrustation, morphing, composing) feront date ! (voir page ci-contre).

Avec des partenaires inattendus : John Lennon, Kennedy, Nixon, Johnson, Tom Hanks est aussi émouvant que drôle.



Tom Hanks est Forrest Gump.

OLIVER STONE

## Tueurs nés

*Américain, (2h00) avec Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones.*

Mickey et Mallory : c'est le nom des deux plus dangereux "serial-killers" de l'Amérique. Ils ont vingt ans à peine et, en l'espace de quelques semaines, ils abattent cinquante deux personnes. Pour rien, pour le plaisir. Les voici les deux plus grands héros de leur génération ! Arrêtés, ils réussissent à provoquer dans leur prison une gigantesque rébellion, durant laquelle ils s'évadent. Dans le genre angoisse et violence, *Tueurs nés* surpasse à la fois *Sailor et Lula*, *Le silence des agneaux* et *Killing Zoe* ! Oliver Stone prétend avoir imaginé ce scénario pour nous inciter à réfléchir sur la violence aux Etats-Unis ! Pourquoi alors réaliser un film qui ressemble à un clip gigantesque ? On nage en pleine hystérie et à la fin, on peut se demander si, à force de complaisance, le cinéaste ne sombre pas lui-même dans ce qu'il prétendait dénoncer !

EGALEMENT À L'AFFICHE

## ● Léon

Luc Besson  
Français, (1h45)  
avec Jean Reno, Gary Oldman

*Aucune projection du nouveau Besson n'ayant eu lieu pour la presse, il est impossible de donner le moindre avis critique. Mais les quelques photos parues, Jean Reno, en tueur, dans les rues de New York avec Gary Oldman, prouvent que l'auteur retrouve le ton de Nikita plutôt que le romantisme du Grand bleu. A vous de juger.*

## ● Le fleuve aux grandes eaux

Frédéric Back  
Québécois (25 mn)

*Ne manquez pas ce superbe dessin animé de 25 minutes, réalisé par l'auteur de L'homme qui plantait des arbres. Frédéric Back célèbre le Saint-Laurent avec des crayonnés magnifiques et c'est comme si l'écran devenait soudain une superbe toile impressionniste en mouvement. Grand prix du Festival d'Annecy 1993.*



Le couple infernal.

# Qui veut la peau de Forrest Gump ?

MISTER B.

*Forrest Gump, le dernier film de Robert Zemeckis, fait un tabac aux Etats-Unis, et déboule sur nos écrans le 5 octobre. Parce que les effets spéciaux de ce film sont époustouflants, nous avons rencontré Philippe Quéau, directeur de recherche à l'INA qui a bien voulu nous dévoiler les secrets de ces trucages.*

**D**ès le générique de *Forrest Gump*, une plume virevolte longuement devant des gratte-ciel, légère, aérienne, pour finir par atterrir en douceur devant les pieds de Tom Hanks (Forrest Gump) qui rêve assis sur un banc. Comment le ballet de cette plume a-t-il pu être réglé avec autant de précision. On cherche ces fils de nylon à peine visibles qui, autrefois, contrôlaient les déplacements d'objets au cinéma, tels ceux du fameux *Ballon rouge* d'Albert Lamorisse (1956). Non, cette plume danseuse a tout simplement été exécutée en images de synthèse, puis incrustée dans les plans filmés en images réelles.

*"En matière d'image, on peut tout faire aujourd'hui, déclare Philippe Quéau, directeur de recherche à l'INA. Forrest Gump, et bientôt True lies (1), puis Mask, trois films qui cartonnent actuellement aux Etats-Unis, prouvent que le "compositing" nous fait entrer dans une ère nouvelle de trucage".*

Le "com-

positing" (ou digital compositing) est la technique qui consiste à fabriquer une prise de vue en assemblant des "greffons" d'images, venues d'origines diverses. Dans *Forrest Gump*, la grande scène de manifestation à Washington, où l'on voit une marée humaine, n'a nécessité que quelques centaines de figurants.

*"A partir des images de ces figurants, poursuit Philippe Quéau, de la même façon que l'on fait un "couper-coller" sur du texte, on duplique des morceaux de foule et on fabrique une sorte de patchwork humain. Image par image, les raccords sont gommés. Le travail se fait sur écran haute résolution (4 000x 4 000, soit 16 millions de pixels) et la définition est supérieure à celle de la pellicule 35 mm. A l'écran, les raccords sont donc invisibles..."*

C'est en combinant compositing et morphing qu'a été obtenue la désormais célèbre séquence de la poignée de main à Kennedy. La manipulation est simple : sur un document dans lequel Kennedy serre la main à quelqu'un, on gomme son partenaire et on le remplace, image par image, par Tom Hanks. Il suffit auparavant de filmer l'acteur dans la même attitude que l'interlocuteur de l'ex-président. La prouesse, c'est d'avoir prêté à Kennedy un dialogue entièrement imaginaire.

*"On peut effectivement faire dire ce que l'on veut à un acteur. Il suffit de posséder en mémoire quelques uns de ses "morphèmes". Quand un individu parle, il s'exprime par des phonèmes. A chaque phonème correspond une image de sa bouche, qu'on appelle "morphème" ou "visème". On jongle avec ses morphèmes, tel un claviste tapant à la machine, et on les "greffe" sur son visage. On peut lui faire dire alors ce que l'on veut".*

Mais le trucage le plus étonnant de *Forrest Gump*, est aussi l'un des plus discrets. Gary Sinise incarne l'ami blessé au Vietnam. Durant toute la deuxième partie du film, il devient cul-de-jatte. Il rampe sur le sol. On le

voit soutenu dans les bras du héros, le réalisme est impressionnant.

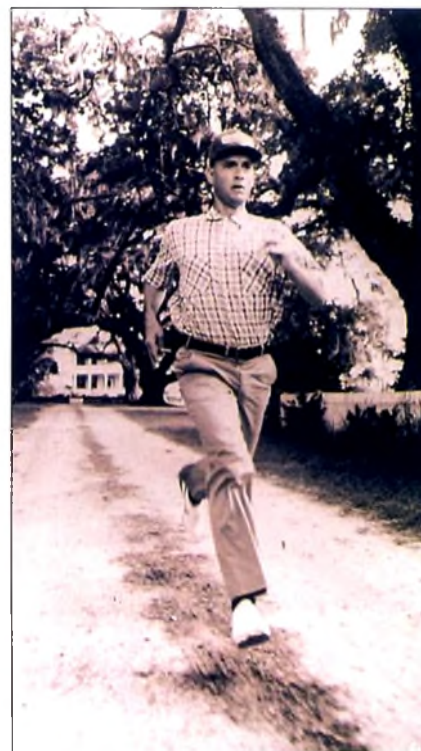
*"C'est le résultat des progrès incroyables de la Motion control.*

*Dans un premier temps, l'acteur Gary Sinise joue son rôle en portant des pantalons bleus. La scène est filmée une seconde fois sans l'acteur. Grâce à l'ordinateur, on retrouve avec une précision totale le moindre mouvement de caméra, l'angle de prise de vue, la focale... Ensuite, on combine ces deux prises de vue en regreffant le décor sur le bleu des jambes et l'acteur... qui devient ainsi privé de ses membres inférieurs. C'est la même technique qui a permis de filmer les deux Jeremy Irons de Faux semblants et les deux Michel Blanc de Grosse fatigue. Je le répète : tout est possible aujourd'hui. On peut mélanger, sans "couture" apparente, réel, synthétique, maquettes, virtuel... Une forme nouvelle d'écriture cinématographique vient de voir le jour".*

*(1) Remake de La totale, réalisé par James Cameron, avec Arnold*



Robert Zemeckis.



Gump fait son jogging !

Schwarzenegger. Sortie le 12 octobre.



**C**omme nous vous l'avions annoncé dans le numéro d'été, la *Sea, soft and sun* s'est tenue à Perpignan du 2 au 4 septembre, et effectivement la mer, le soleil et des bonnes productions étaient au rendez-vous, et *Dream* aussi était de la fête. Compte-rendu de cette party pas comme les autres. Chose promise, nous vous proposons également les tests des meilleures démos de la Assembly.



## The sea, soft and sun party 94'

VINCENT ONETO

**A**rrivés le vendredi midi en gare de Perpignan, les groupes organisateurs (Albedo, Daemons et Ivory) avaient installé un point de ralliement et des voitures faisaient la navette jusqu'à la party. Sur place, on pouvait découvrir déjà un bon nombre de démomakers qui avaient installé leur matériel dans un grand gymnase, lieu principal de cette manifestation, mais une autre salle, réservée au public, projetait les meilleures démos sur grand écran. Les festivités ont débuté dès le vendredi soir avec quelques compétitions surprises (démo de 4 ko, chiptune de 20 ko...). A noter aussi la présence d'un jeune groupe de musiciens talentueux qui nous ont fait chanter jusqu'au bout de la nuit. Ensuite, le samedi, ont eu lieu toutes les autres compétitions. Après avoir écouté neuf modules, nous avons porté notre attention sur 37 graphiques, et avons terminé la nuit par les intros 64 ko (ou 100 ko pour les Pc) et enfin les démos. Après une bonne nuit de sommeil (enfin !), la remise des prix a eu lieu, ceux-ci furent d'ailleurs à la hauteur des productions. Un coup de chapeau aux organisateurs qui ont fait le maximum pour les récompenses, ceci malgré le relatif petit nombre des entrées (seulement 150 personnes comptabilisées). Merci encore à Albedo Daemons et Ivory, en espérant que les visiteurs seront plus nombreux l'année prochaine.

### LE PALMARES

#### Démos

1. Adn par Oxygène
2. Imagine par DreamDealers
3. Happy Birthday par Oxygène

#### Intros

1. Casual par Bomb
2. Wavy par Eclipse (Pc)
3. Cls par Silicon

#### Musique

1. Doh/Cryptoburners
2. Blue Silence/Nova
3. Memorys/Ivory

#### Graphisme

1. Djibi/Nova
2. Slaine/Ivory
3. Zone/Hemoroids

## Adn

OXYGENE



Code : Oxbab

Musique : Smith

Graphisme : Spiral, Mon, Niko et Wilfried

**L**e groupe Oxygène, qui nous avait déjà étonnés à la Saturne party II, est revenu en force ici et a classé ses deux dernières démos en première et troisième place. *Adn* contient tous les éléments des bonnes démos actuelles : des effets nouveaux de programmation (sphère faite de facettes mappées, objet en 3D concave ombragé en Gouraud...), des graphs de bon niveau et une musique rythmée qui accompagne très bien cette démo en un disk pour A1200, installable sur disk dur.



## Imagine

DREAMDEALERS



Code : Pib

Musique : Chrylian

Graphisme : Antony

**U**ne démo qui marque surtout par un design impeccable et une programmation puissante, et de plus la musique est elle aussi irréprochable. On y notera par exemple un cube

mappé et déformé, ainsi qu'un roto-zoom très coloré. Fonctionne sur machine AGA seulement, installable sur disk dur.



## Happy birthday

OXYGENE



Code : Oxbab

Musique : -

Graphisme : Spiral et Mon

Cette seconde démo du groupe Oxygene peut se rapprocher, par ses effets, de la démo *Mina omistan* de Movement, car elle est principalement basée sur des digitalisations musicales et des animations en deux couleurs. L'esprit par contre y est très différent, puisqu'il s'agit ici d'un cadeau d'anniversaire pour l'un de leurs amis. Comme *Adn*, elle ne marche que sur A1200 et est installable sur disk dur.

Et comme promis le mois dernier, place aux grands gagnants de l'Assembly (5/7 août 1994, Finlande).

## Breath taker

VIRTUAL DREAMS



Code : Alien

Musique : Alien

Graphisme : Jaco

Cette démo est principalement basée sur des animations (vidéo

ou raytracing), où les différentes séquences sont entrecoupées de messages (pour laisser le temps à l'Amiga de charger la partie suivante). Il y a aussi deux parties dans lesquelles apparaissent des objets ombragés avec la méthode de Gouraud, mais



c'est une des rares démos récentes qui ne contient pas de 3D mappée. Principal reproche : la configuration minimale n'est pas à la portée de tous (machine AGA avec disk dur et 4 Mo de mémoire fast).

## Drool this

PARALLAX

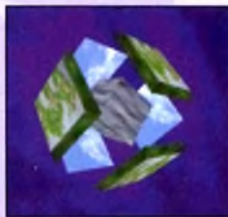


Code : Debug et Simply

Musique : Yolk et Legend

Graphisme : Mistral, Legend, Warthock et Prayer

La présentation de cette démo se fait entièrement avec des images de synthèse, puis nous transporte dans un sous-sol en 3D mappée (assez rapide pour une fois !). Suivent des objets en 3D, certains en Gouraud et d'autres mappés, et la première partie de la démo s'achève par le contournement d'une ville (elle aussi en 3D mappée). Après un chargement rapide (disk dur



oblige !), nous survolons ensuite un relief montagneux avant de rencontrer un gros anneau, lui aussi ombragé avec la méthode de Gouraud. Cette démo nécessite une machine AGA, ainsi qu'un disk dur et de la mémoire fast.

## Mindflow

STELLAR



Code : Zuikki et Nose

Musique : Strobo

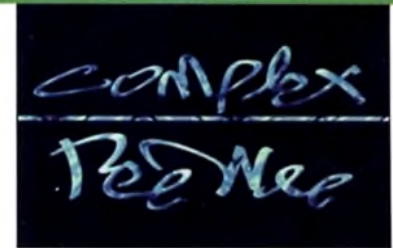
Graphisme : Frankie et Strobo

Cette production est la grande gagnante de la Assembly 1994. Tout commence par un survol de montagnes, puis une image est roto-zoomée et déformée en même temps. Apparaît ensuite un cube mappé, et on se retrouve par enchaînement dans un sous-sol où toutes les parois sont elles aussi mappées. Les derniers effets sont un zoom de fractales (très rapide !), une nouvelle sorte de tunnel et pour finir nous contourons une ville éclairée par une source de lumière. Démo pour A1200 en un disk, installable sur disk dur.



## Pee wee

COMPLEX



Code : Raw Style

Musique : Audiomonster

Graphisme : Noosman et Sol

Les effets développés dans *Pee wee* ne sont pas très nombreux, mais tout de même intéressants : une image déformée sur une sphère, un roto-zoom, un survol de montagnes et la dernière partie consiste en une animation de raytracing. La musique est tout simplement superbe. Fonctionne sur A1200, installable sur disk dur.

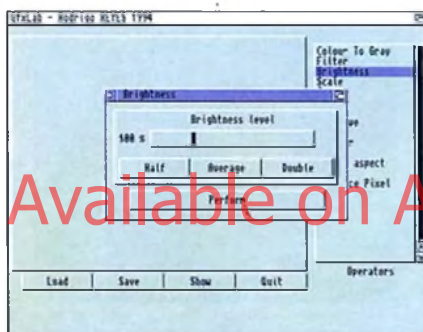
**C**e mois-ci l'image est à la une. En exclusivité pour Dream, GfxLab a été passé au crible. Il représente l'un des DP les plus prometteurs en matière de traitement d'images, et il est made in France. BigAnim vous aidera à visionner des animations de grande taille, aMiPeg vous permettra d'accéder au monde MPEG... Et puis sur une idée originale de Stéphane Anquetil, vous trouverez la première partie de notre spécial collector.

"Comment retraiter ses images ?"

## GfxLab

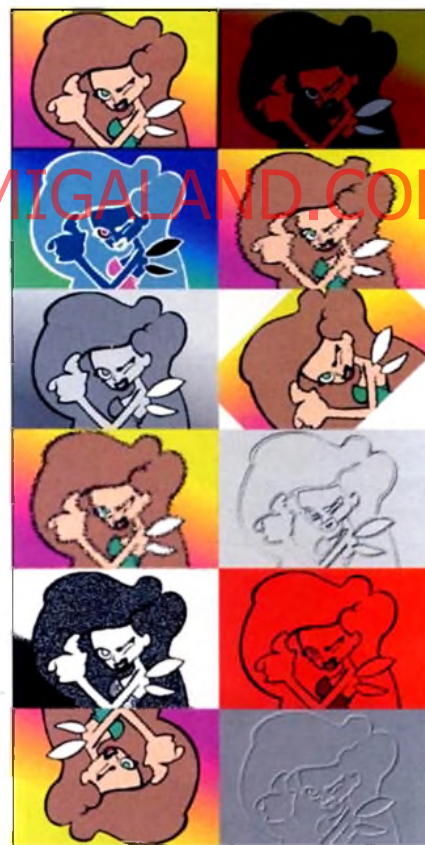
Il existe dans le domaine commercial de nombreux programmes pour le retraitement de l'image sur Amiga. Le plus célèbre d'entre eux est sans nul doute AD-Pro, qui a su allier simplicité et efficacité. GfxLab reprend cette philosophie et vous propose de retraiter des images grâce à des modules (opérateurs), afin de leur donner une autre apparence. Pour utiliser ce programme, il faut être muni de l'Os 3.0 ou plus, car ce dernier utilise la Datatype.Library. Les formats d'images pouvant être traités dépendent donc des datatypes disponibles dans votre système (par

droite et sont activables d'un simple clic. Une fois votre image chargée, il suffit de cliquer sur l'un des opérateurs afin de la modifier. Parmi ceux-ci, on retrouve les classiques filtres, brillance, rotation et retournement d'un dessin. Moins conventionnel, Emboss donne l'impression que votre graphisme a été taillé dans la pierre ou dessiné sur le sable. A l'aide de l'opérateur Sketch, vous le transformerez pour lui donner une apparence de croquis. Plus particulier, Quake et Displace pixel peuvent créer des dessins flous ou des aquarelles. Le contrôle de l'affichage et de l'impression se font grâce à Visual aspect. Au total, quatorze modules sont disponibles pour retraiter vos images et leur donner une touche particulière. De nombreux autres seront bientôt opérationnels ainsi qu'une version 24 bit (pro) de ce logiciel.

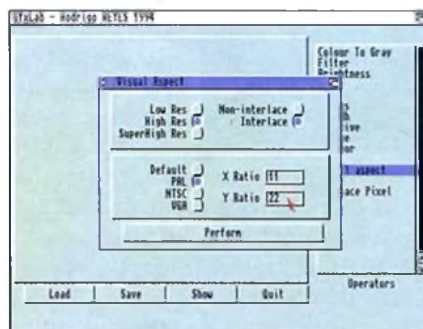


Utilisation d'un filtre.

exemple l'IFF, le GIF et le JPEG). Outre le fait que GfxLab soit moins onéreux que ses homologues commerciaux, il travaille en mode Bitmap et non en 24 bit. Bien que ceci signifie une qualité moindre, il vous demandera peu de mémoire et des temps de calculs réduits (pour un résultat excellent). L'interface est très conviviale. Un menu situé dans la partie inférieure de l'écran vous permet de charger, sauvegarder ou voir une image. Les modules sont situés dans la partie



La Dreamette en voit de toutes les couleurs.



Choisissez l'affichage final.

### RÉFÉRENCES

**Classe** : retraitement d'images  
**Nom** : GfxLab  
**Auteur** : Rodrigo Reyes  
**Version** : 1.2 Beta  
**Configuration** : Os 3.0 ou plus  
**Statut** : freeware  
**Source** : auteur/BBS Electron

“Comment regarder des animations MPEG ?” (et rendre un Pciste vert 2<sup>e</sup> partie)

## aMiPEG

Le MPEG est un mode de compression de séquences vidéo basé sur des algorithmes puissants. Un player MPEG doit décompresser en temps réel les données contenues dans le fichier MPEG afin de restituer lesdites séquences. Tous les programmes disponibles jusqu'alors sur Amiga étaient non seulement d'une lenteur accablante, mais l'affichage des scènes vidéo se faisait dans une fenêtre représentant le quart de l'écran. Grâce à *aMiPEG*, notre machine bénéficie enfin d'un programme, qui, une fois de plus, prouve qu'il suffit de savoir correctement programmer pour égaler un gros PC, le multitâche en plus ! Ces algorithmes sont basés sur les sources du player Berkeley-X window 2.0, avec des améliorations

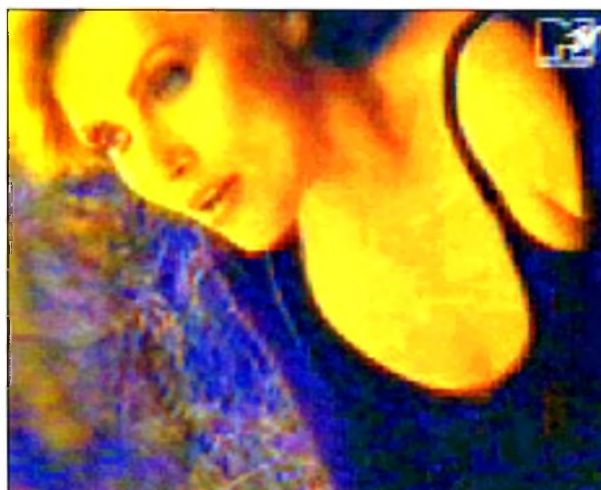
sur la vitesse et la taille de l'animation à l'écran, cette dernière étant en overscan (plein écran), ce qui est une première. Les chipsets AGA sont recommandés pour un rendu en 256 couleurs (HAM8), le mode HAM6 est supporté en ce qui concerne les machines ECS. La vitesse de décompression dépend du processeur utilisé. A titre d'exemple, *Debbieharry*. Mpeg défile à une image/seconde sur un Amiga 1200 de base, et 7 I/S sur un Amiga 4000. L'utilisation d'*aMiPEG* se fait par le Shell en pianotant *Mpeg\_play* plus le nom du fichier MPEG à charger.

Pour la petite histoire, sachez que ce programme a été réalisé en une semaine et les sources sont incluses !



### RÉFÉRENCES

**Classe :** player MPEG  
**Nom :** aMiPEG  
**Auteur :** Michael Rausch  
**Version :** 0.4  
**Configuration :** Os 2.0 et plus  
**Statut :** freeware  
**Source :** BBS



Exemples de séquences vidéo JPEG lues par aMiPEG.

“Comment voir de grandes animations si l'on ne possède que peu de mémoire ?”

## BigAnim

L'Amiga est un ordinateur aux capacités graphiques et sonores étonnantes. Grâce à cela des créateurs comme Tobias Richter ou Eric Swartz pour ne citer qu'eux, ont acquis une réputation en réalisant des films d'animation plus ou moins élaborés. Le temps passe et les animations deviennent de plus en plus gourmandes en mémoire, laissant souvent les “petites configurations” hors circuit. *BigAnim* a été conçu pour permettre de visionner n'importe quelle animation (type 5,7) quelle que soit sa taille. Il décompose l'animation en “tranches” qu'il charge dans un buffer (mémoire tampon) configurable. Pendant qu'il joue la partie en mémoire, il recharge la suivante dans le buffer et ainsi de suite. Ce principe est assimilable à une technique appelée “Direct to disc”. De plus il permet de charger des sons qui peuvent accompagner des animations et les synchroniser avec les images. Les formats sonores reconnus sont le 8SVX et l'ILBM qui composent la plupart des animations existantes. *BigAnim* s'exécute à partir du Cli/Shell, et à l'aide d'options il permet de diriger le player en fonction de vos critères. Parmi celles-ci *Loadall* offre de charger la séquence intégralement, *Hires* force l'affichage en haute résolution tandis que *Blank* élimine le pointeur de souris... Plus intéressant, la commande *Bufsize* augmente la capacité du buffer afin de rendre une animation plus fluide. En relation avec *Reltime* et *Taskpri* elle permet de synchroniser au mieux la séquence avec votre config (RAM, disque dur, etc.). Il est également possible de sauvegarder tous vos choix dans un fichier environnement nommé *Biganimopts*, ce qui s'avère très pratique. A vous les grandes anims !

### RÉFÉRENCES

**Classe :** player d'animations  
**Nom :** BigAnim  
**Auteur :** Christer Sundin  
**Version :** 4.0  
**Configuration :** tous Amiga  
**Statut :** freeware  
**Source :** BBS

“Comment maîtriser les rotations zoomées en programmation ?”

## Chunky rotation demo

Une fois de plus un programmeur anglais réalise un tour de force en code. Bien que ceci ne soit pas un DP traditionnel, il intéressera toutes les personnes qui programment et s'intéressent aux techniques de rotations et zoom, très en vogue de nos jours. Le programme, livré avec les sources commentées, constitue une mine d'informations. En

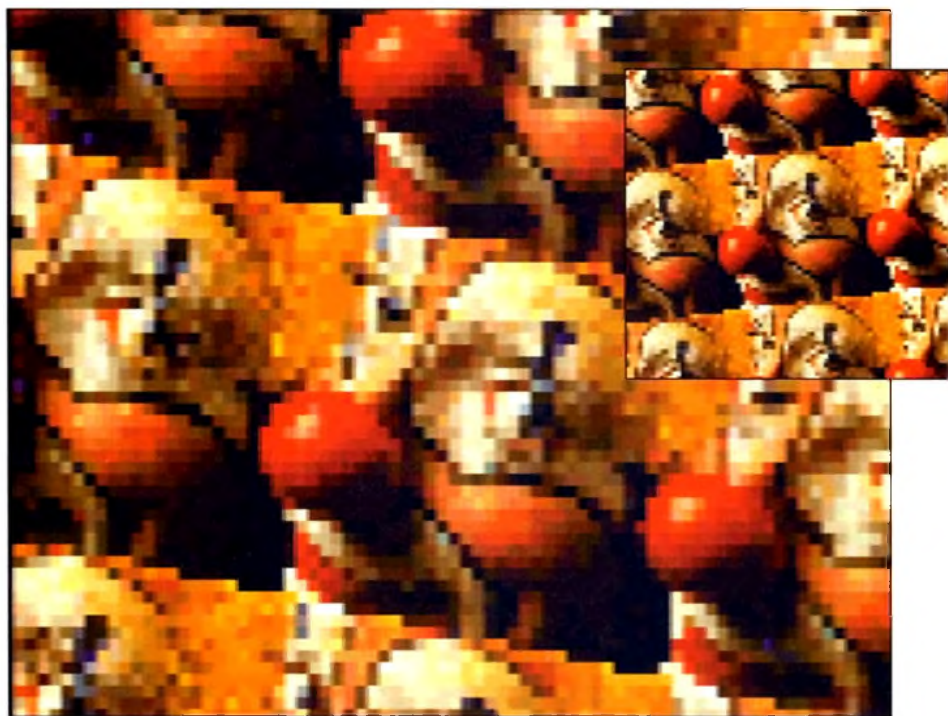


Allez Chunky, fait-nous un roto-zoom.

outre, l'auteur autorise les programmeurs à reprendre sa routine dans de futures créations. *Crd* consiste en un zoom accompagné d'une rotation en 25 images/seconde effectuée sur une brosse de 256x256 pixels et le tout en 256 couleurs. De plus un utilitaire pour créer des datas pour ce programme est inclus afin d'en faciliter l'utilisation. Pour information, sachez que l'auteur est actuellement en train de réaliser un jeu stylé *Doom* prévu pour la fin de l'année alors comme disent les Anglais, “stay tuned”!

### RÉFÉRENCES

- Classe :** routine de rotation + zoom en 256 couleurs
- Nom :** Chunky rotation demo
- Auteur :** Ranulf Doswell
- Version :** beta realease
- Configuration :** Amiga 1200
- Statut :** freeware
- Source :** Internet



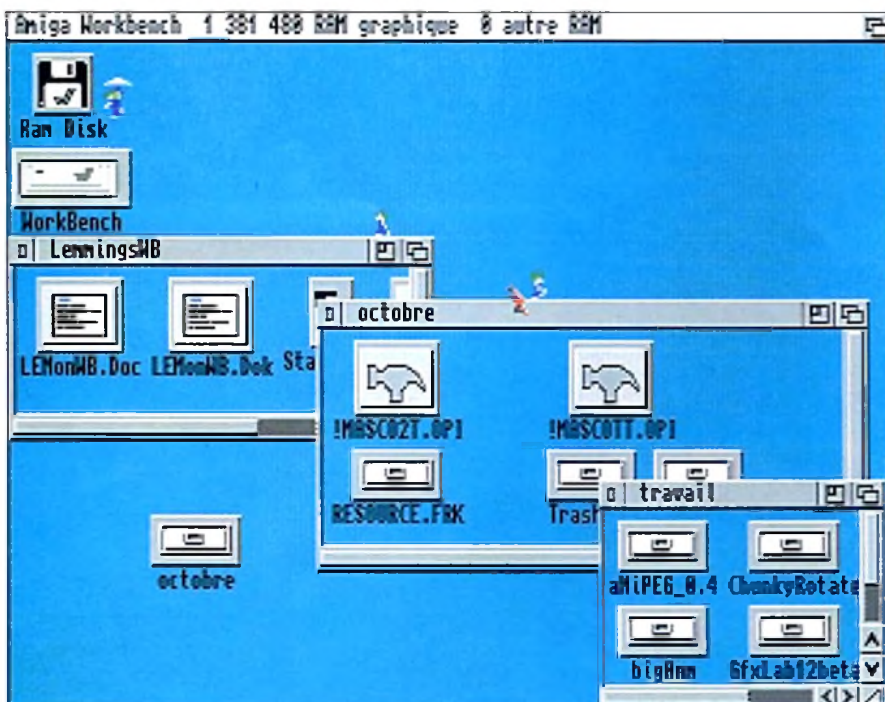
Il a un nez rouge, il s'appelle Chunky et il fait du roto-zoom comme personne.

“Qui n'aime pas les lemmings ?”

## LEMonWB

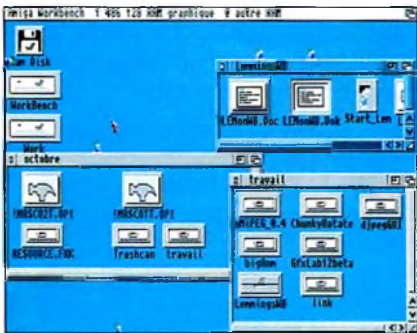
Qui n'aime pas ces charmantes petites créatures complètement stupides aux cheveux verdoyants (non pas les pigistes !). Si

vous êtes un fan du célèbre jeu de *Psygnosis*, c'est avec joie que vous verrez ces petits monstres envahir votre Workbench. Quel délice de les voir tomber du haut de l'écran, ouvrir leurs petits parapluies afin de ne pas s'écraser lamentablement sur une lettre ! Puis les voilà qui escaladent les fenêtres en jouant les alpinistes fous.



Donnez un air de fête à votre Workbench, invitez des lemmings.

Si un lemming atteint le coin inférieur droit de l'écran, il est sauvé. Pour un peu on se laisserait prendre au jeu en ouvrant des fenêtres pour leur créer



Mon Amiga voit des lemmings partout.

des marches ou les enfermer dans un carré ! LEMonWB s'exécute soit par le Workbench, soit par le Shell. Cette dernière option permet de régler le débit des lemmings, leur parution, etc. Une bouffée d'air frais dans un monde de DP.

RÉFÉRENCES

Classe : gros délire lemmingoïds  
 Nom : LEMonWB  
 Auteur : Heiko Lange  
 Version : 1.00  
 Configuration : tous Amiga  
 Statut : freeware  
 Source : BBS

“Comment convertir des images JPEG en GIF et autres formats?”

Djpeg

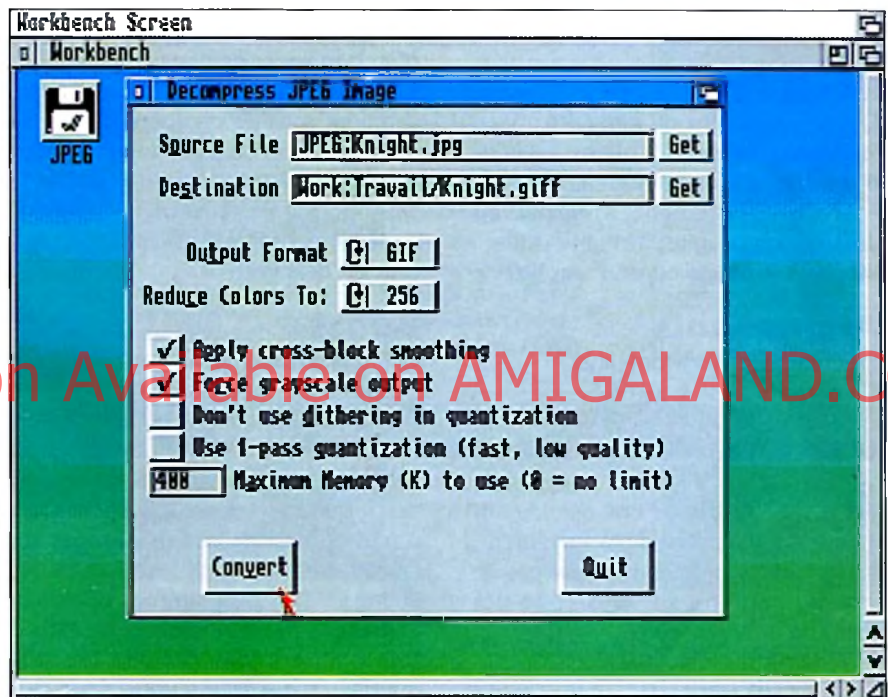
Le JPEG est un format de compression d'images 24 bit. L'avantage de ce dernier est qu'il per-

met, grâce à des algorithmes puissants, de réduire considérablement la taille d'une image. L'inconvénient est qu'à moins de posséder une machine puissante (68020 minimum) et un excellent viewer (ex : Fast Jpeg), la décompression des données et l'affichage sont extrêmement lents. Djpeg a pour fonction de convertir des images JPEG au format GIF, PPM et Targa. Le GIF en l'occurrence est beaucoup plus léger à gérer car les images peuvent être en 256 couleurs maximum contre 16 000 000 pour le JPEG. Muni d'une interface de type GUI, vous choisirez la source (graph JPEG) et la destination. Les options

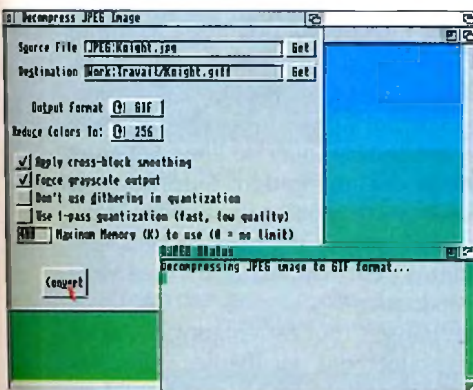
offertes sont le format de destination (GIF, TARGA, PPM), le nombre de couleurs (256, 128...) et le programme fait le reste. Seul inconvénient, Djpeg est gourmand en mémoire et requiert un minimum de 1 méga pour de petites images.

RÉFÉRENCES

Classe : convertisseur d'images  
 Nom : Djpeg  
 Auteur : Geoff Seeley  
 Version : 37.1  
 Configuration : Os 2.04 et plus  
 Statut : freeware  
 Source : BBS



Transformation d'une image JPEG en format GIF.



Décompression d'une image JPEG.



# “Comment en savoir plus sur les collections de DP?”

*Les Domainedepublicophiles (comment appelle-t-on un collectionneur de DP ?) ont parfois créé leurs propres collections, pour tâcher de structurer l'abondance de données disponibles. Voici la première partie d'un récapitulatif des plus utiles, qui n'ont pas forcément la notoriété qu'elles méritent.*

## AmigaBox

Créateur : J.P. Rivière/Bélier production  
 Numéros dispo : 1 à 124  
 Objet : archive lha de tout DP  
 En hausse : disc FFS pleins à 100% d'archives, pas de baratin ni d'icônes.  
 En baisse : justement, il faut savoir désarchiver, contenu très hétéroclite.  
 Vu chez : Attila, SiliconeDP, Archos

## AmigaTools

Créateur : Florent Monteilhet  
 Numéros dispo : 1 à 166  
 Objet : DP utilitaire  
 En hausse : dernières nouveautés des réseaux.  
 En baisse : les tiroirs ont des icônes, mais le contenu n'en a pas forcément  
 Aucune explication en français, pas de liste du contenu sur le disc et des noms de tiroirs abscons.  
 Vu chez : Attila, SiliconeDP



## ASI

Créateur : groupe Assassin  
 Numéros dispo : 1 à 190  
 Objet : jeux  
 En hausse : un boot-menu graphique et musical de qualité qui permet aux plus jeunes et aux novices de lancer les jeux sans problèmes.  
 En baisse : il manque les docs pour nombre de numéros en dessous de 148, les discs sont souvent remplis d'un bon jeu et de deux "daubes".  
 C'est cette collection DP anglaise que certaines sociétés récupèrent pour en faire des packs de jeux "retenus parmi des milliers, testés et re-testés", "autoboot", "sans virus et fonctionnant sur tout Amiga". Facile, quand tout est déjà prêt.

## Bugss

Créateur : association "Bordeaux User Group of Scientific Students"  
 Numéros dispo : 1 à 14  
 Objet : bons DP en français  
 En hausse : des documentations et des localisations traduites en français par des membres compétents de l'association, et avec l'autorisation des auteurs... Des programmes originaux en français par les membres du club.  
 Une remise à jour gratuite des disquettes et des traductions au fil des versions.  
 En baisse : peu de disquettes, car c'est bénévole et désintéressé. Diffusion confidentielle.  
 Vu chez : Bugss c/o Gaël Martinez, Village 1, E115, domaine universitaire 33405 Talence, France.

## Cam

Créateur : club Amiga Montréal  
 Numéros dispo : 1 à 932  
 Objet : tout, mais par thème  
 En hausse : classement par thème (utilitaires, objets 3D, jeux, etc.), pratique. Persistance des docs en français (Québec oblige).  
 En baisse : aspect des icônes dans les fenêtres moches si on a pas la configuration non-standard du créateur des disquettes. Souvent des archives lha à extraire soi-même.

Cette collection a longtemps posé des problèmes aux débutants : pas de fichier de contenu sans icônes d'exécutables, icônes disks encombrantes, archives. Avec la critique des utilisateurs, cela a disparu. De même, il n'y a plus les numéros doubles, triples ou même quadruples d'antan.

## Dpat

Créateur : journal AmigaDP/Anews  
 Numéros dispo : 1 à 68  
 Objet : DP francophone  
 En hausse : des oeuvres "franco-phones" qui arrivent plus rapidement chez vous qu'en transitant par l'Amérique du Nord.  
 En baisse : c'est pas parce que c'est français que c'est bien. La proximité et la parution assurée dans le journal Amiga news décident aussi beaucoup d'auteurs à diffuser leur création (un colis vers Toulouse ne devrait pas se perdre), ce qui permet de voir de bons (ou mauvais) programmes qu'on ne trouve pas ailleurs.

## Dpaf

Créateur : journal AmigaDP/Anews  
 Numéros dispo : à 4  
 Objet : traduction en français de DP étranger  
 En hausse : c'est en français pour ceux qui ne comprennent rien à l'anglais. Les docs originales restent fournies et ça reste du DP.  
 En baisse : les traductions étant bénévoles, la collection stagne, de plus la qualité de traduction n'est pas toujours au rendez-vous.

## Fish

Créateur : Fred Fish  
 Numéros dispo : 1 à 1 000 en disk, puis en CD  
 Objet : tout ce qui est librement distribuable  
 En hausse : les discs sont très très bien faits, avec icônes et chemins corrects qui appellent le bon visualiseur ou désarchivageur sur la disquette. Les programmes ont été généralement testés. Souci de l'installation et de la documentation. Surprise de la découverte grâce au contenu hétéroclite. Bases de données dédiées existantes pour rechercher dans ce vaste catalogue.  
 En baisse : tout est en anglais. Pas de regroupement par thèmes : on commande parfois une disquette pour un programme de 10 Ko.

# PHASE

93 Av. Gl. Leclerc  
Galerie "le square"  
75014 PARIS

# B.I.P.

16 rue  
Jeanne d'Arc  
45000 ORLEANS

TEL: 45 45 73 00

du Lundi au Samedi

TEL : 38 81 13 23

du Mardi au Samedi

FAX: 45 45 50 17 10h - 13h 14h30 - 19h30

FAX: 38 77 07 88 10h - 13h 14h - 19h

**MODEM**  
fax/modem 14400 ..... 1790 F  
fax/modem 28800 .....  
(14400 en fax) ..... 2500 F

**LES CD-ROM ARRIVENT  
CONSULTEZ-NOUS**

**PROMO: AMIGA 1200**

A 1200/80 Mo ..... 3900 F  
A 1200/200 Mo ..... 4900 F

**AMIGA 1200  
disque 80 Mo  
Blizzard 1220/4Mo  
avec 68020 inclus  
horloge et 4Mo 32bits  
5800 F**

**DIGITALISEURS**

promo: VIDI - 12 (doc en fr) ..... 790 F  
VIDI - 12 temps réel ..... 1690 F  
**VIDI - 24 temps réel  
doc en français ..... 2490 F**  
gamme DCTV ..... N.C.  
VLab (temps réel, YC) int. .... 3690 F

**LE MUST DU MARCHE  
BLIZZARD A1220/4**  
x2 la fréquence de l'A1200  
équipé 68020  
4 Mo 32 bits ext. à 8  
avec copro.33 Mhz  
horloge  
**2850 F**

**DISQUES A 2000**

GVP 340 Mo ..... 3990 F  
autres capacités, nous consulter

**Quantité limitée**

pour A1200, MBX 68030 à 33Mhz  
horloge + 4Mo 32 bits ..... 2900 F

**CARTES GRAPHIQUES**

PICASSO 2Mo ..... 2890 F  
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ..... 4200 F  
SPECTRUM GVP(2Mo) ..... 3690 F  
RETINA Zorro3 4Mo ..... 4990 F  
OPALVISION 24 BITS ..... N.C.  
GVP VISION 24 ..... 12900 F

**GENLOCKS/VIDEO**

GST 40 A F ..... 2500 F  
GST Gold ASF ..... 3700 F  
GST Gold SPF ..... 4400 F  
GST Gold Pro ..... 6800 F  
MSP 9000 ..... N.C.  
G-LOCK de GVP ..... 2490 F

**A4000 : CARTES  
ACCELERATRICES**  
GVP 68040 40 Mhz + 4 Mo ext.  
128  
option FastSCSI2 ..... 9990

**PACK MUSIQUE**

DELUXE MUSIC V2 + INTERFACE MIDI ..... 990 F

**LES MEMOIRES  
A500**

512 K avec horloge ..... 290 F  
1.5Mo avec horloge ..... 880 F

**ECRAN 17" 1280X1024  
pour toutes cartes 24 bits  
4950 F**

**promo:VIDI-12**

Pour bien commencer à digitaliser. Com-  
patible AGA. Documentation française.  
**790 F**

**A1200 : CARTES  
ACCELERATRICES**

Blizzard 1220/4, 68020/28Mhz  
horloge, support 68882, 4 Mo ..... 1990 F  
MBX 68030/33Hz, 2Mo ..... 1990 F  
MBX 68030/33Hz, 4Mo ..... 2990 F  
A 1230 turbo2/40/4Mo ..... 3990 F  
idem avec copro 40Mhz ..... 4990 F  
A1230 turbo2, 68030/50Mhz avec MMU  
horloge, 4 Mo, port SCSI2 ..... 5990 F  
port SCSI2 externe ..... 890 F

**DISQUES 600/1200**

80 Mo ..... 1500 F  
200 Mo ..... 2500 F  
Livrés avec nappe et disquette.

**A600**

1Mo avec horloge ..... 550 F  
**A1200**

carte 4Mo option copro ..... 1890 F  
Blizzard 8Mo, horloge  
sans 68020 ..... 3000 F  
**BLIZZARD ext. 32 bits**

**CARTES CONTROLEURS**

HCD 4008 de GVP ..... 1390 F  
23 Fastlane jusqu'à 10Mo/s. .... 3490 F

**IMPRIMANTES**

CANON BJC 600 ..... 3990 F  
HP 520 ..... 2300 F  
HP DESKJET 560 C ..... 3950 F  
PRIMERA FARGO ..... 7990 F  
kit sublimation ..... 1990 F  
consommables: nous consulter

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

**OVERDRIVE**

PROMO: 340 Mo ..... 2690 F  
420 Mo ..... 2990 F

**4Mo 32 bits ..... 1400 F**

**2x4Mo 32 bits ..... 2500 F**

**SCANNERS**

Scanner à main N&B ..... 990 F  
Scanner ColorBurst  
compatible AGA avec OCR ..... 3990 F

**COMMUNICATION**

logiciel Praxitel (vfl) ..... 430 F  
logiciel GP FAX ..... 790 F

**CD ROM INTERNE  
A4000/3000/2000**

kit complet comprenant une carte  
contrôleur TANDEM et un CD-ROM  
multisession double vitesse **2190 F**

**OVERDRIVE CD 2490 F**

pour Amiga 1200

**Epson A4 GT 6500(vfl)**

livré avec driver ASDG ..... 7790 F  
Epson A4 GT 8000(vfl) ..... 9490 F

**DISQUES SCSI SEULS**

290 Mo ..... 2790 F  
340 Mo SCSI 2 ..... 2990 F  
540 Mo SCSI 2 ..... 3790 F  
1Go SCSI 2 ..... 4990 F

**ECRANS**

MICROVITEC (remplace le 1950)  
supporte tous les modes ..... 3400 F  
SVGA 17" 1280x1024 NE AXIOM  
idéal RETINA/PICASSO ..... 4950 F  
MAG 17" pitch 0.26 ..... 6600 F

**DISQUES IDE SEULS**

240 Mo ..... 1690 F  
340 Mo ..... 1990 F  
420 Mo ..... 2490 F

**PROMOTION EXCEPTIONNELLE  
1Go SCSI2 ..... 4990 F**

**UTILITAIRES**  
DIRECTORY OPUS V.4 (vfl) ..... 690 F  
PRO CONTROL ..... 590 F  
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F  
BLITZ Basic ..... 790 F  
promo: SASLATTICE C ++ (V 6.5) ..... 1990 F  
HyperCache Pro ..... 340 F  
ASIM CDF SYS 2.0 ..... 700 F  
AMOS Compiler ..... 310 F  
PRAXITEL (MINITEL) (vfl) ..... 430 F  
Praxitel + cable ..... 510 F  
ON THE BALL (vfl) ..... 370 F  
SCENARIO ANIMATOR V4 (vfl) ..... 690 F  
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F  
**IMAGE FX ..... 1690 F**  
GP Fax ..... 790 F  
QUATERBACK 5.0 (vfl) ..... 390 F  
Kit Commodore dév. 3.0 ..... 150 F  
Image Master RT ..... 1490 F

**BUREAUTIQUE**

PROWRITE 3.3 (vfl) ..... 490 F  
**FINAL COPY V 2(vfl)**  
la référence ..... 490 F  
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

**A1230Turbo2 de GVP  
68030/40Mhz  
4 Mo + horloge  
+ copro.40 Mhz  
4990 F**

**MUSIQUE**

BARS & PIPES (vfl) ..... 990 F  
BARS & PIPES 1.0e (vfl) ..... 2400 F  
BARS & PIPES PRO 2.05 ..... 3000 F  
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N.C.  
SUPER JAM (arrangeur) ..... 790 F  
Deluxe Music V2 ..... 790 F  
Deluxe Music V2 + interface MIDI ..... 990 F  
DSS + (vfl) ..... 690 F

**SYQUEST 105Mo  
externe**

livré avec une cartouche  
**3290 F**

**ACCESSOIRES**

LECTEUR 3 1/2 EXTERNE ..... 550 F  
carte ctrl GVP HCD 0K ..... 1390 F  
lecteur interne A500 ..... 550 F  
carte ethernet Zorro Hydra ..... 2700 F  
carte ethernet PCMCIA I-Card ..... 2700 F  
carte ctrl TANDEM CD-ROM ..... 990 F  
lecteur interne A2000/4000 ..... 800 F  
transfo. A500/600/1200 ..... 550 F  
ROM 2 ou 1.3 ..... N.C.  
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F  
cable PERITEL ..... 100 F  
DB23/DB15 VGA ..... 150 F  
souris AMIGA ..... 200 F

**P.A.O**

PAGESSETTER 3.5 (vfl) ..... 690 F  
PRO. PAGE 3.1 (vfl) ..... 990 F  
PRO. DRAW 3.0 ..... 990 F  
PRO. PAGE 4.0 ..... 1490 F  
PAGE STREAM 2.2 ..... 1990 F

**TITRAGE**

SCALA video Titlor (vfl) ..... 390 F  
SCALA MM211(vfl) ..... 1490 F  
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vfl) ..... 2990 F  
SCALA EE100 ..... 1590 F

**DISPONIBILITE  
DES PRODUITS ?  
TELEPHONEZ-NOUS**

Vente Par Correspondance  
envoi en Colissimo  
Recommandé

catalogue  
&  
commande  
**36 15 SALU**

**CD-ROM, VIDI-24, MSP 9000**

SUNRIZE AD 516  
EPSON GT 6500, OPALVISION  
PICASSO 2, ECRAN 17"  
démonstration sur rendez-vous

**MORPHING**

CINEMORPH (vfl) ..... 590 F  
**IMAGE FX ..... 1690 F**  
Image Master RT ..... 1490 F

**GRAPHISME**

BRILLIANCE ..... 890 F  
Personal Paint (vfl) ..... 490 F  
DP IV AGA (vfl) ..... 490 F  
REAL 3D CLASSIC (vfl) ..... 990 F  
REAL 3D V 2 ..... 3700 F  
**CALIGARI 24 (vfl) ..... 1590 F**  
CALIGARI Broadcast ..... 4700 F  
**LIGHTWAVE ..... 4990 F**  
ESSENCE ..... 600 F  
IMAGINE 3 ..... 3990 F  
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F

**DUSTOCK, DES CONSEILS  
DES DEMONSTRATIONS  
DU CHOIX**

**VIDI-24 (RT)**  
le digitaliseur pour tout AMIGA  
Une image couleur capturée en temps réel.  
Des séquences entières gaster  
instantanément. Doc. Française.  
**2490 F**

**36 15 SALU**

**SYQUEST EXTERNE**

livré avec une cartouche  
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 3290 F  
105 Mo SCSI ..... 3290 F  
270Mo SCSI(lit/écrit 105Mo)4990 F  
cartouche 44Mo ou 105Mo ..... 550 F  
cartouche 88Mo ..... 590 F  
cartouche 270Mo ..... 590 F

NOM/PRENOM.....	DESIGNATION	QTE	MONTANT
ADRESSE.....			
VILLE.....CP.....Tel.....			
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE, FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F. (envoi en contre remboursement + 60 F) GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F		montant total	
	10/94D	port	
		à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

**M**aintenant, c'est de notoriété publique, nos laborantins sont des petits malins. Ils ont compris le truc : pour ne pas avoir de problèmes, ils essaient de satisfaire le maximum d'entre vous.

Alors, quoi de neuf ce mois-ci ? Lightwave, Videostage, Deluxe midi IV et Dice. Voilà de quoi améliorer votre PIF (paysage informatique familial).

# L'effet Light

FRÉDÉRIC BOULLIER

Lightwave 3D, ou "la vague de lumière" si vous préférez, est arrivé au labo dans sa version PAL, c'est-à-dire utilisable sur le vieux continent. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, il faut préciser que ce logiciel d'images de synthèse est le plus répandu dans le monde avec plus de 10 000 utilisateurs. Il est à l'origine de nombreux effets spéciaux télévisuels américains dont les séries cultes aux U.S.A : Star trek next generation et surtout Babylon V que l'on peut trouver en vidéo dès à présent en attendant sa diffusion sur une chaîne nationale. Bref, avant d'essayer de vous décrire les infinies possibilités de ce programme, autant le dire tout de suite, il justifie à lui seul l'achat d'un Amiga. Dommage qu'il arrive si tard !

Vous vous en doutez, un Amiga musclé est nécessaire. Lightwave entre dans la catégorie "professionnelle" ou "amateur très éclairé avec ombres portées" ou enfin "j'arrête de respirer tant que je ne l'ai pas". L'éditeur annonce qu'il faut au moins 8 Mo de mémoire et conseille l'usage d'un processeur accéléré 68030 ou 68040 mais aussi 10 Mo de place sur le disque dur. Pour une fois, cette configuration semble suffire à réaliser de nombreuses choses de manière confortable car c'est exactement avec ce type de machine qu'a été réalisé ce test. Une fois le logiciel installé, il convient de brancher une large et très dissuasive clef électronique de protection. Celle-ci prend place sur le port parallèle mais n'obstrue pas celui-ci car si elle est mâle d'un côté, elle est femelle de l'autre. Lorsqu'on lance le programme, apparaît un écran entrelacé. Les vibrations liées à ce mode sur un moniteur standard sont

toutefois atténuées par un choix de couleurs peu contrastées comme vous le montre la figure 1. Le manuel est en anglais assez technique et concerne la version 3.0, il est accompagné d'un épais supplément qui explique les améliorations de la version 3.5 que vous utilisez. Mais Newtek l'éditeur et Cis le distributeur précisent, et ils ont raison, qu'il eut été dommage d'attendre le nouveau manuel et autant profiter dès aujourd'hui de ce fantastique outil. Enfin, une cassette vidéo au format PAL, en anglais donc, vous révèle en deux heures les principales fonctions de l'éditeur de scène. En effet Lightwave se décompose en deux parties, l'autre étant le modeleur.

## Mise en scène

La figure 1 vous présente cet éditeur, c'est en fait le studio de cinéma dans lequel vous allez faire intervenir les

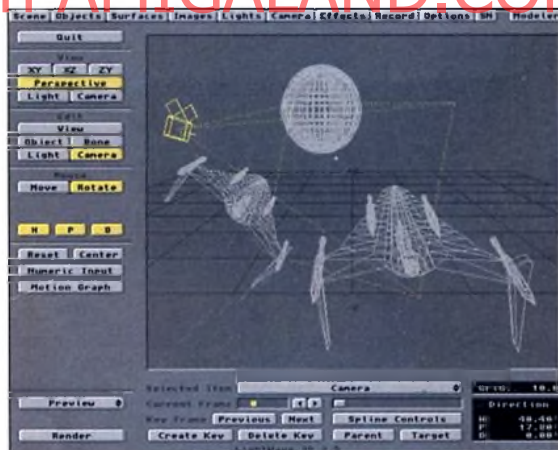


Figure 1 : l'éditeur de scène.



Figure 3 : au secours Spock, des Klingons.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

# twave

acteurs, les habiller, les éclairer, les mettre en scène et enfin les filmer. Les programmeurs ont sut allier la précision et l'ergonomie car tout semble facile et, comme la vue représente en perspective tout ce que vous verrez sur l'image définitive, il n'y a pas de place pour l'erreur. Pour animer un objet, quel qu'il soit, vous faites une scène clef qui enregistre sa position et son état, puis vous le déplacez, le tournez, vous changez sa taille sur l'axe qui vous chante et vous enregistrez cette nouvelle scène clef quelques images plus loin. A aucun moment vous ne perdez contact avec l'objet car durant toutes ces manipulations celui-ci est remplacé par une boîte qui réagit en temps réel avec une fluidité totale. Lançons la prévisualisation du film et, en quelques instants, la fenêtre devient écran de projection où s'affiche l'animation en fil



Figure 2 : le modelleur.

de fer cadencée à 25 images par seconde.

Il faut parler des trésors contenus dans le paramétrage des surfaces, on ne pourrait pas tous les citer tant ils sont nombreux mais voici de quoi mettre l'eau à la bouche : textures animées, animation hiérarchique par "bones" qui permet de placer dans une forme un squelette autour duquel l'objet se déformera, "displacement map" qui réalise des élévations à partir d'une image comme le Terminator II qui sort du linoléum, morphing 3D, brouillard animé et surtout les lampes auxquelles peuvent être associés des éclats, un halo et même les aberrations optiques liées aux objectifs des caméras

lorsqu'ils sont pointés vers une source lumineuse (figure 3). Vous pourrez régler la profondeur de champ, de telle sorte que l'arrière ou l'avant plan sera légèrement trouble, et générer un flou de mouvement pour un réalisme accru. Pour l'apprentissage de toutes ces fonctions, le manuel et les disquettes sont remplis d'exemples et d'exercices de haut niveau. Bien évidemment, le réalisme du calcul d'image est, lui aussi, réglable et va jusqu'au lancer de rayons. La qualité des images obtenues est simplement époustouflante et n'appelle aucun autre commentaire.

### Le modèle du genre

En haut à gauche de l'écran de mise en scène se trouve un bouton estampillé "modeler" : cliquons donc pour voir ! Voici l'atelier de sculpture représenté sur la figure 2. Trois vues très classiques (face, dessus, profil) présentent le travail en cours alors que la quatrième vous montre le modèle en 3D animée s'il vous plaît ! Une fois encore, il est difficile de décrire plus d'une centaine d'outils en quelques lignes. Intéressons-nous aux plus spécifiques d'entre eux. La présence de macro-commandes librement définissables grâce à la porte AREXX est fort utile et permet l'assemblage de plusieurs opérations simulta-

nément. Il est possible d'importer une image qui sera vectorisée : une digitalisation de logo se transforme automatiquement en 3D. Les opérations booléennes sont au rendez-vous et fonctionnent avec tous types d'objets. Nos amies les particules, qui imitent si bien les feux d'artifices, étoiles, pluie ou neige, se réalisent d'une manière simplissime. Le tracé à main levée autorise des profils sophistiqués qui sont ensuite ajustables à l'aide de points clefs reliés entre eux par une courbe. Ajoutez des dizaines d'autres outils et vous aurez le commencement de l'idée de ce modelleur de

## Dream prof



**Opérations booléennes :** il s'agit d'opérations logiques entre des volumes comme la soustraction, un cube moins quelques sphères fait un beau gryère par exemple.

**Particules :** désigne en 3D des éléments minuscules qui consomment très peu de mémoire et peuvent donc être manipulés en grande quantité.

rève.

### Où ? Quand ? Comment ?

Où : chez les bons revendeurs. Quand : depuis le 1<sup>er</sup> août. Comment : contre moins de 5 000 petites pièces. On peut regretter que Newtek s'intéresse si tard aux marchés européens, mais cette société qui édite Lightwave replace l'Amiga en tête de tous les ordinateurs personnels en ce qui concerne l'image de synthèse. Depuis Sculpt, l'eau a beaucoup coulé sous les ponts !



Figure 4 : 20/20 en flying logo !

### Lightwave

#### En hausse

- ▲ Intuitif, précis, le modelleur et l'éditeur de scène n'ont pas de concurrent
- ▲ La qualité des images est à couper le souffle
- ▲ Clarté et richesse des menus sont ici compatibles
- ▲ Deux heures de formation sur vidéo : bonne idée !

#### En baisse

- ▼ La maîtrise de l'anglais est souhaitée en attendant une version française
- ▼ Je veux le même à la maison ou je casse tout !

# Vidéo grand public

GRÉGORY HALLIDAY

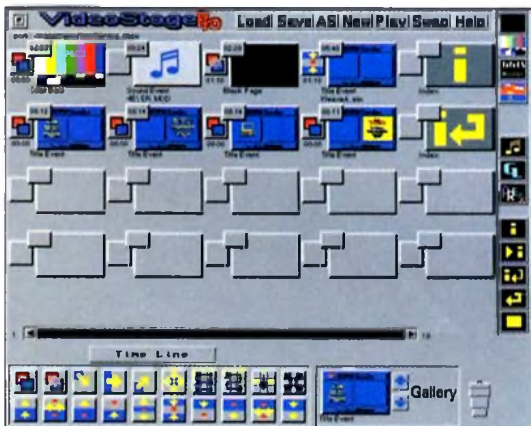
Dans un domaine où seuls les plus fortunés sont les mieux lotis, *VideoStage pro* arrive à point nommé pour inverser les tendances. Loin des inabordable (quoique excellents) *Scala* et *Mediapoint*, *VideoStage* prend pour cible les amateurs économes, en leur proposant une solution à faible coût, mais de grande qualité.

Oxxi, la société américaine responsable du programme, a bien compris que la seule façon pour rentabiliser ses logiciels était de motiver et surtout de sensibiliser le grand public. *VideoStage* n'en est pas moins orienté Pro, comme le laisse entendre son nom. En plus de ses compétences indéniables, il dispose paradoxalement d'une interface



Un choix d'options intéressant.

utilisateur simplifiée à l'extrême. L'écran principal rappelle les storyboards empruntés au monde du cinéma. Comme dans *Scala*, de nombreuses fenêtres représentent les événements qui se succéderont pour former une séquence complète. Mais cette nouvelle représentation est à mon avis plus aboutie. Le simple fait d'avoir opter pour un affichage d'ensemble, contrairement aux traditionnels listings verticaux est une réussite. De plus, une fois l'effet choisi, l'icône correspondante représente fidèlement ce dernier (en rétréci bien



Enchaînement des séquences.

sûr), il est ainsi très facile de s'y retrouver quand la succession d'événements est importante. Chaque événement peut être de type différent, selon les besoins de chacun. Une icône représentative, tant de l'effet que de son contenu, était souhaitable pour éviter de s'emmêler les pineaux. L'utilisateur peut choisir de n'afficher qu'une série d'images, d'incruster des titres sur une source vidéo (à condition d'avoir un genlock), de lancer des animations ou encore de jouer quelques échantillons sonores ou musicaux. Une fois la séquence définie, on peut revenir sur chaque effet pour le paramétrer. Un système de sous-menus gérés par diverses fenêtres s'acquitte de cette tâche. Ainsi, on peut régler la durée de chaque apparition, et le type de transition qui reliera chaque événement (images, animations ou autres). En étudiant bien le temps imparti à chaque image et la meilleure transition entre chaque, il est possible de réaliser un ensemble homogène et agréable à l'oeil, ce qui, après tout, est le but souhaité. Jusque-là, rien de bien original, la plupart des logiciels vidéo étant capables de générer de tels listings ainsi qu'une kyrielle de transitions.

## Le programme, de l'intérieur

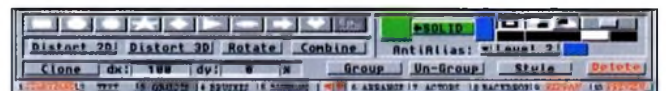
Mais entrons plus profondément au coeur du programme, qui ne lésine pas sur les options. Sur le même écran principal (le storyboard), une série de boutons permet d'accéder directement à certains effets et de définir les diverses opérations qui donnent son âme au logiciel. En disposant quelques indexes par-ci par-là, on est en mesure de créer un véritable script d'animation, indiquant à l'ordinateur comment s'effectuera le déroulement de la séquence. En effet, chaque plan étant affecté d'un nom, il est possible de gérer ces derniers comme des labels et exécuter des sauts de l'un à l'autre, comme autant de GOSUB et de GOTO savent le faire pour le Basic. On est vraiment maître

de son projet, et on le reste jusqu'au bout. Mais avant de créer le moindre script, il faut premièrement définir quels seront les attributs de chaque effet. Outre les simples pages blanches (ou noires) et les mires de couleurs, vous devrez définir le type



Synchroniser l'image et le son.

d'événement qui viendront ponctuer votre réalisation. Le menu Titrage est l'un de ceux-là et non des moindres. En premier lieu, je tiens à vous dire que *VideoStage* est capable de charger n'importe quel fichier Ascii, ce qui est déjà un très bon point de départ. Mais ce n'est pas tout. Pour chaque texte, on choisit le type de caractère



Un cran magnéto.

(gras, italique), la police utilisée (plusieurs sont à cet effet fournies avec le programme), l'espacement des lettres, les couleurs affichées et le centrage du titre par rapport à l'écran (j'en oublie au passage). En ce qui concerne les ombres, option immuable de tout logiciel de titrage, on peut en définir la profondeur, le positionnement et la direction. En

## VideoStage

### En hausse

- ▲ Le prix compétitif
- ▲ Le caractère multimédia du soft
- ▲ Le Timeline intégré
- ▲ Le créateur et l'animateur de logos

### En baisse

- ▼ Si peu de chose...
- ▼ Une configuration mémoire trop élevée à mon goût

somme, le menu Texte est plutôt complet et le résultat est toujours soigné (l'antialiasing apposé sur les textes y étant pour beaucoup).

### A fond les formes

Mais si le programme est doué pour les lettres, il l'est aussi pour les formes. Le dessin tient en fait une place primordiale au sein de VideoStage. Le Backdrop panel fournit des fonds colorés et détaillés à vos réalisations. En choisissant parmi les patterns proposés, ou en sélectionnant le dégradé approprié, vos séquences gagneront en finition et en lisibilité. Les fonds pourront également provenir d'une image IFF de votre conception, ou encore tout droit sortis d'une banque de données. Sa résolution s'accommodera selon vos désirs à l'écran approprié.



L'interface vous permet une gestion efficace.

Notons que le programme dispose aussi de formes prédéfinies que vous pouvez tordre, bouger et tourner comme bon vous semble. Seules neuf formes sont disponibles, mais rien ne vous empêche d'importer un clipart au format EPS pour plus de liberté. Ce menu est plus utile qu'il n'y paraît, permettant aux néophytes d'illustrer leur création avec aisance. Un nouveau bon point pour VideoStage. Et si l'immobilité ne vous convient pas, rien ne vous empêche de charger des animations ANIM5 pour rendre vos présentations encore plus vivantes. En définissant leur vitesse et le nombre de frames à rejouer, elles pourront s'accorder harmonieusement au rythme dicté par la musique. Car, en véritable logiciel multimédia, VideoStage pro s'occupe aussi du son. Non seulement des samples peuvent être lancés, mais des modules soundtracker agrémenteront le texte et les graphismes à merveille. Toutes ces musiques sont bien évidemment exécutées totalement indépendamment des autres tâches (anims, scrolls) comme seul l'Amiga sait le faire. Pour coordonner l'ensemble, le programme comporte une option qui se nomme Timeline. Grâce à elle, vous visualisez aisément la continuité du script, qui s'inscrit sur une échelle de temps particulièrement précise. Il est alors facile d'orchestrer les successions, les transitions et autres animations. Un petit plus bien utile, rappelant étrangement le logiciel Video creator, disponible sur CD-32. Rappelons de plus que VideoStage est capable de gérer les gadgets interactifs présents sur les bornes d'information à écran tactile. Ouf, j'en ai fini (et croyez-moi, je ne suis pas entré dans le détail). Résumons les faits. Un logiciel complet et ergonomique, intégrant le titrage (même en semi-transparence pour les genlocks), l'image, l'animation et la musique, qui de surcroît ne désemplit pas votre porte-monnaie. Ça tient du miracle ! Pour les vidéastes assidus comme pour le simple utilisateur désireux faire un slide-show, VideoStage est le produit le plus pratique et le moins cher du marché. Ne vous détrompez pas, son prix n'est aucunement révélateur de ses performances qui titillent les grands maîtres de la vidéo (Scala et Mediapoint). Cependant, je tiens à vous rappeler que VideoStage pro demande 3 Mo pour une utilisation complète (2 Mo étant vraiment trop justes pour certaines fonctions) et un système 2.0 au minimum. A vous de juger. Pour ma part, c'est déjà fait : j'achète. ■

# PHOENIX DP



TOUT L'UNIVERS DU  
CD ROM POUR AMIGA

CD DEMO 1 ou 2*	199 Frs
CDPD 1*, 2*, 3*, 4*	199 Frs
17 BIT Coll. 2	199 Frs
Now Games** 1, 2 ou 3	199 Frs
Multimedia Tool Kit*	199 Frs
17 BIT Coll.1 (2 CD)	299 Frs
PREY**	299 Frs
Aminet 2 (04/94)	149 Frs
Frozen Fish	199 Frs
Gold Fish (2 CD)	249 Frs
Lock'n'Load*	199 Frs
Fresh Fish 5 (08/94)	249 Frs
Euroscene 1	149 Frs
Imagine CD	399 Frs
Grafix CD 1 ou 2	149 Frs
Saar/Amok CD	229 Frs
Qwikforms CD	299 Frs
Sunfly Karaoke 1-5**	399 Frs
Mégahits 1 ou 2	319 Frs
Giga PD CD	399 Frs
Giga PD update 1 ou 2	139 Frs
Raytracing Vol.1 ou 2	199 Frs
Auge 4000/Cactus CD	199 Frs
Meeting Pearls 1	119 Frs
Amiga Tools	249 Frs
Extension SX1 CD32	1990 Frs
Clavier SX1 CD32	350 Frs

(\* - compatible CD32 \*\* - pour CD32 uniquement)

## INSIGHT DINOSAURS (CD 32)

Découvrez sur votre CD 32 le monde fantastique des Dinosauriens avec ce CD Multimédia d'une qualité remarquable.

399 Frs

## MOD SEX FILE (CD 32 + FMV)

Sous-titré Electric Dreams, ce véritable Vidéo CD présente 12 Top Models dans le plus simple appareil.

CD STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES

399 Frs

## CD EXCHANGE Vol.1 (CD 32)

Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, démos etc...

199 Frs

## SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes 580 Mégas d'images et d'animations (Pour tout Amiga + CDROM, CDTV et CD32)

STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES (CD32)

PROMO 299 Frs

## LECTEUR CD-ROM A1200

Lecteur CD ROM PC/MIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.

Lecteur seul 1990 Frs

Lecteur + 3 CDs 2490 Frs

## PANDORA CD (CD 32)

Un remarquable CD Multimédia comprenant des centaines de clips art, des présentations superbes, à un tout petit prix.

99 Frs

## CABLE SERNET CD32 / AMIGA

POUR RELIER VOTRE CONSOLE A UN AUTRE AMIGA. A UTILISER AVEC LES CD NETWORK CD OU CD EXCHANGE

239 Frs

## EMERALD MINE (CD 32)

La compilation ultime pour les fans de Boulder Dash et Emerald Mine. Des milliers de niveaux à explorer sur votre CDTV, CD32 ou Amiga+CD.

149 Frs

## AMINET 3 119 Frs

L'update de Aminet 2 avec toutes les nouvelles archives de Aminet jusqu'au mois de juillet 94

## AMOS DP CD

La collection Amos DP présente sur un CD les disquettes 1 à 621, soit plus de 34000 fichiers. Le nec plus ultra de l'AMOS

199 Frs

## NETWORK CD (CD 32)

Le nouveau CD de Weird Science contient les disquettes Fish 800 à 975, les Amos 478 à 603, les TBag 1 à 74, 500 images en 256 couleurs, des utilitaires Photo-CD, et tous les programmes de communication pour relier votre CD32 à un autre Amiga.

199 Frs

# VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)  
Plus de 1000 images disponibles  
Une multitude d'effets spéciaux  
Des effets Psychés avec Psycho Cycle  
Entièrement géré à la souris  
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos  
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)  
POUR CD32 et OVERDRIVE CD

399 Frs

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

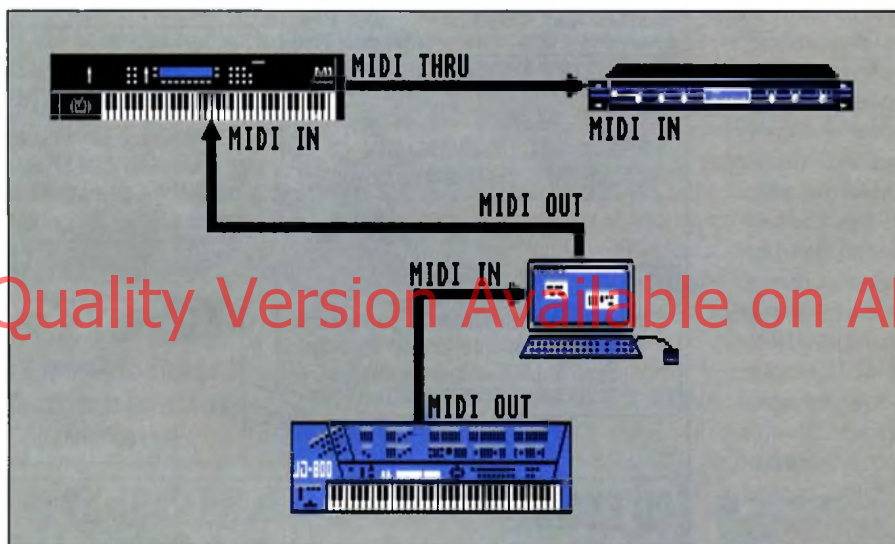
BP 801 64008 PAU CEDEX  
Tel / Fax : 59 82 95 00 AD1094

# Deluxe midi IV

NICOLAS FOURNEL

Avant l'apparition de la norme Midi, il était quasiment impossible de faire communiquer entre eux deux synthétiseurs. Aujourd'hui, il nous paraît presque inconcevable de ne pas connecter à un ordinateur l'ensemble des appareils Midi très variés qui ont vu le jour, des synthétiseurs aux boîtes à rythmes, des échantillonneurs aux magnétophones, en passant par les contrôleurs de toutes sortes. Point de salut pour le musicien moderne, sans le triumvirat Midi In, Out et Thru.

les interfaces Midi, fonctionnera avec l'ensemble des séquenceurs Midi, d'Octamed à Bars & Pipes en passant par Music X), et les différentes versions disponibles sur le marché ne diffèrent que par divers ornements plus ou moins utiles : un paththru, une led, au mieux une ou plusieurs prises Midi Out ou Thru supplémentaires. L'interface *Deluxe midi IV* ne s'embarrasse pas de détails inutiles : présentée sous la forme d'un petit boîtier noir de faibles dimensions (64x79x28 mm), elle ne comprend que les trois



Exemple de branchements Midi autour de l'Amiga.

Comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront probablement relevé, l'Amiga n'est pas équipé d'origine de ces trois prises Midi, mais il peut aisément devenir le coeur d'un studio Midi : il suffit pour cela de lui ajouter l'interface adéquate qui va venir se brancher sur le port série. En effet, techniquement, la norme Midi n'est autre qu'un protocole sériel utilisant 8 bits de données, un bit de start et un bit de stop, et une vitesse de 31 250 bauds. A l'intérieur d'une interface Midi, on convertit simplement les signaux RS232 en une transmission par boucle de courant. C'est donc également ce que fait l'interface *Deluxe midi IV* d'Adept Development, objet de ce test. Il n'y a pas plusieurs façons de faire une interface Midi (ceci explique pourquoi votre *Deluxe midi IV*, comme toutes

prises Midi de base : Midi In, Midi Out et Midi Thru, ainsi que le connecteur pour le port série.

## Midi connection

On regrettera toutefois que l'interface ne soit livrée avec une paire de câbles Midi et une disquette, contenant l'un ou l'autre séquenceur ou tracker Midi du Domaine Public. Dans le même ordre d'idées, et afin de faciliter la tâche du débutant, un petit livret expliquant la norme Midi (ou du moins ses bases) avec quelques exemples de branchements typiques aurait été le bienvenu (voir l'illustration de branchement classique). Un dernier point concernant la taille des câbles Midi : plus ils seront courts, moins vous rencontrerez de problèmes de parasites et de distorsion du signal. Bien que la norme Midi fixe la longueur maximale à 15 mètres,

## Dream prof



**Midi** (Musical instrument digital interface) : interface numérique pour instrument de musique. Norme définie en 1983 pour la communication des instruments de musique. Elle s'étend actuellement à d'autres appareils de spectacle comme les lumières.

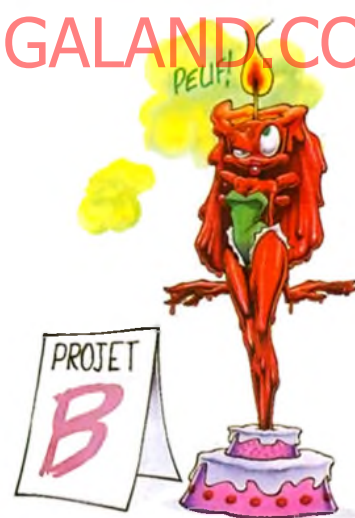
**Midi In** : fiche Din cinq broches par laquelle une machine Midi reçoit des informations provenant d'une autre machine Midi.

**Midi Out** : fiche Din par laquelle une machine (par exemple un séquenceur) peut envoyer des informations à une autre machine Midi.

**Midi Thru** : fiche Din par laquelle une machine Midi retransmet toutes les informations entrées par sa prise Midi In, sans les modifier. Ceci permet de chaîner plusieurs appareils, chacun ne traitant que les données qui le concerne (arrivant par sa prise Midi In) et transmettant l'ensemble des données par sa Midi Thru.

évités de dépasser 3 ou 4 mètres, surtout si plusieurs appareils sont connectés les uns derrière les autres. ■

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



## A savoir

Suite à l'article paru en page 67 de *Dream* n°10 concernant le système S-port permettant de relier une CD-32 à un Amiga, son distributeur Turtle bay direct, nous demandons d'apporter les précisions suivantes : même si dans la théorie, deux moniteurs sont requis, il est possible de travailler avec un seul moniteur, qui sera branché successivement à la CD-32 puis au 1200. Pour tout renseignement sur ce système : Turtle bay direct (Le Veudre).



# CUDA

## INFORMATIQUE

Les Prix  
Le Service  
La Valeur  
La Qualité

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS. FRANCE

Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01

Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

### M-Tec 1230 / 28 - 1990.F

- Vrai 68030 avec MMU
- Horloge
- Support Co-Pro PLCC + PGA
- Option SCSI 2
- Extensible jusqu'à 8 Mo
- Accepte SIMM 32 Bit standard

Amiga News Juillet / Août 1994

*" Vu son excellent rapport performances options / Prix, la carte M-Tec 1230 28 Mhz. est à mon avis la plus adaptée aux amateurs ... aux programmeurs disposant de budget moyens.*

### Carte Accélératrice

## M-TEC 1230

Pour A1200

### Super Promo

## 3690.-- TTC.

M-Tec 1230/28 + 4 Mo  
+ Co-pro 28 Mhz.

3 490 F avec les bons plans

### Options

Co-Pro + Oscillo

20 Mhz	590.--
33 Mhz	790.--
50 Mhz	1290.--

### Mémoires

4 Mo	1000.--
8 Mo	2490.--

### MEMOIRES

#### Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	289.-- Fttc
CI520	2 Mo + Horloge Option 1 Mo Chip	990.-- Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.-- Fttc

#### Amiga 600

CI605H	1 Mo + Horloge	490.-- Fttc
--------	----------------	-------------

#### Amiga 1200

CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.-- Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.-- Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.-- Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.-- Fttc

### LECTEURS

#### Double Densité

CI880	Externe tout Amiga	490.-- Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.-- Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.-- Fttc

#### Haute Densité 1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04

CI176	Externe tous Amiga	1190.-- Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.-- Fttc

### SCANNEURS

PowerScan 4	Scanneur à main 256 niv. de gris	1490.-- Fttc
Power Scan Couleur A4		2490.-- Fttc
Epson GT 6500	Scanneur A4, 600 DPI, Couleur	7790.-- Fttc

### ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500		279.-- Fttc
ROM Switcher A600		329.-- Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)		650.-- Fttc
Video Backup (Version Peritel)		549.-- Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)		150.-- Fttc
Disk Expander		349.-- Fttc
Supra Turbo 28 (A500/ A2000)		1290.-- Fttc
Souris Optique avec tapis		399.-- Fttc

Nouvelle ligne



Contrôleur Externe + Mémoire (A500)	1130.-- Fttc.
Contrôleur Interne (A2000) + Mémoire	790.-- Fttc.
Crayon Optique + Tapis	310.-- Fttc.
Souris Optique + Tapis	350.-- Fttc.
TrackBall Amiga / Atari	290.-- Fttc.
Alfascan Scaneur + Soft 256 Niv. gris	1290.-- Fttc.
I/O Card 2 seriel 2 parallel A2/3/4000	990.-- Fttc.
Contrôleur CD-ROM + IDE	990.-- Fttc.

### Super Promo



Painter 3D + Personal Paint V4.0	290.-- Fttc.
Logiciel 3D & Programme de dessin AGA	
Fun Color	290.-- Fttc.
16'000 millions de couleurs sur tout Amiga	
Deluxe Midi IV	199.-- Fttc.
Home Music Kit	349.-- Fttc.
The Sound Shop	590.-- Fttc.

**Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !**

### Bon de Commande

Nom \_\_\_\_\_ Tel \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

No Article / Description \_\_\_\_\_ Montant TTC \_\_\_\_\_

+ Frais de Transport \_\_\_\_\_ Total \_\_\_\_\_

Paiement  Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport  
 Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

Signature : \_\_\_\_\_

Vente uniquement  
par  
correspondance

# Como se Dice ?

JEROME DURAND

*Someware nous annonce la sortie d'une nouvelle version de Dice, le compilateur C le plus vendu du marché Amiga. C'est l'occasion idéale pour Dream d'étudier de plus près ce langage, certainement le plus utilisé sur notre machine.*

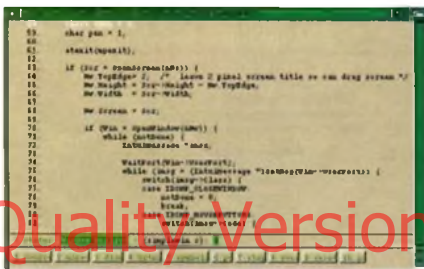
Créé par Dennis Ritchie, le langage C est selon son auteur "ni de très haut niveau, ni très riche ; il ne se spécialise pas non plus dans un champ particulier d'applications". Ce sont bien là ses avantages ! C'est un langage intermédiaire qui permet

Commodore. Dice peut même s'utiliser sur un Amiga sans disque dur. Mais le système des disquettes est souvent trop lent pour le programmeur impatient. Car Dice pro est vraiment rapide. Il l'est, naturellement, par sa conception. De plus, il offre, comme ses concurrents, la possibilité de ne pas recompiler les informations redondantes grâce aux headers pré-compilés. Les différents programmes composant le compilateur sont tous "réentrants" et peuvent être rendus résidents en mémoire. Enfin, un systè-

(le débogueur source), VMake (un environnement de programmation pilotable à la souris) et l'intégration de l'environnement du compilateur directement à l'intérieur de l'éditeur.

### Le débogueur source

Le débogueur source permet de chasser ces fameux bogues, cauchemars du programmeur. Pour quelle raison obscure, le programme soigneusement pensé, ne s'exécute-t-il pas comme prévu ? Un seul moyen pour le découvrir : suivre pas à pas l'exécution du programme pour faire appa-



La débogueur : la fenêtre standard (source C).

d'écrire aussi bien des systèmes d'exploitation, comme le Workbench, que des applications de gestion. Grâce à la normalisation ANSI de 1983, tous les systèmes informatiques (Dos, Windows, Mac, Unix, Amiga...) disposent d'outils de programmation en C, facilitant ainsi le portage d'une machine à une autre. Ajoutons que le C étant modulaire, il est facile d'en étendre les possibilités par de nouvelles bibliothèques de fonctions. Ces différentes caractéristiques expliquent certainement son succès dans la communauté des programmeurs. L'Amiga n'a bien sûr pas échappé à ce mouvement. La quasi-totalité de son système d'exploitation a même été écrit dans ce langage. Il est donc souvent plus facile d'écrire son application pour Amiga en C.

### Dice pro

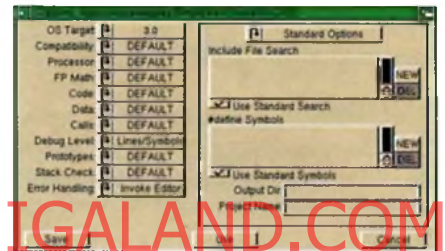
Proposé, pour l'instant, avec une documentation impressionnante en anglais (environ 350 pages), stocké sur cinq disquettes, Dice pro s'installe sans difficulté, grâce à l'Installer, le système d'installation standard de



La débogueur : consultation des structures du système (DOSBase).

me de cache (Dice cache) limite au minimum les accès disques. Dans ces conditions, la vitesse de compilation obtenue est assez exceptionnelle.

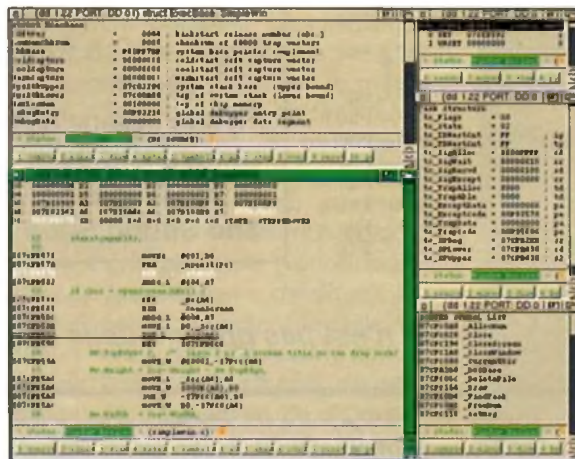
Si Dice pro se caractérise par de très nombreuses nouveautés (car il s'agit d'un système entièrement revu et enrichi de très nombreuses fonctions), certaines se distinguent tout particulièrement, car elles facilitent énormément le travail du programmeur : DD



VOpts : gestion des options sous intuition.

raître le bogue. Mais le programme C, une fois compilé, n'est plus qu'une indigeste suite d'instructions machine difficiles à interpréter. C'est là qu'intervient le débogueur. Il fait le lien entre l'exécutable et les sources C : le programme apparaît en C, et les instructions s'exécutent les unes après les autres, sous le contrôle du programmeur. DD, le débogueur source de Dice pro dispose de toutes les fonctions nécessaires à cette activité. Les

options sont nombreuses : points d'arrêt, affichage de l'exécutable dans différents formats, contrôle des structures du système grâce au moniteur, etc. Le programmeur peut ouvrir autant de fenêtres qu'il le désire, il n'est limité que par sa mémoire disponible. Les commandes sont accessibles à la souris, ou peuvent être tapées au clavier. Malgré quelques défauts dus à la jeunesse du produit et qui seront certai-



La débogueur : exemple d'environnement multi-fenêtres.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM





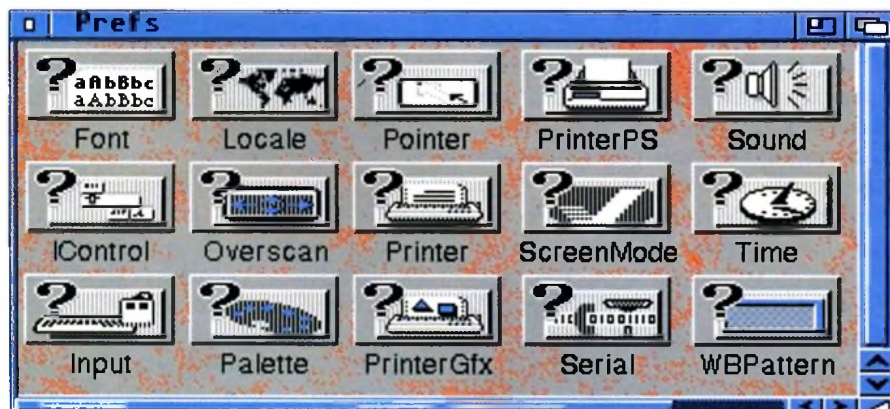
# Ma préférence à moi

BIOMAN

Comme promis, nous allons décrire cette fois-ci, les différents utilitaires se trouvant dans le répertoire Prefs du Workbench de version 2.0 et supérieure. En guise de prologue, et pour répondre à certaines questions de lecteurs, nous aborderons une question existentielle : à quoi sert le Workbench ?

Le Workbench (atelier en français) permet tout simplement d'utiliser votre Amiga en tant qu'ordinateur ! Sans cette interface entre vous et l'Amiga, les possibilités d'utilisation de cette machine seraient très limitées (ou alors seulement en tant que console de jeux). Le Workbench est ce qu'on appelle en bon français un "Operating System" (dont OS est l'acronyme). Ainsi, grâce au Workbench, vous pouvez utiliser de façon simple, votre lecteur de disquette, votre logiciel préféré ou encore votre souris ! Cet OS a bien sûr évolué en fonction des nouvelles machines. La version la plus récente est celle numérotée 3.1 (1).

## Le répertoire "Prefs"

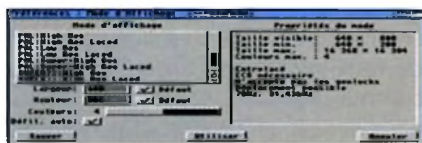


Le répertoire Prefs.

Le Workbench est constitué de différents programmes qui sont regroupés selon leurs fonctions dans des répertoires. Ce mois-ci, voyons le contenu du répertoire "Prefs".

- ScreenMode (mode d'affichage) : cet utilitaire permet de choisir pour le Workbench, la résolution, le nombre de couleurs et la fréquence de l'affichage. La résolution correspond au

nombre de points (ou pixels) affichables simultanément sur l'écran, mais la résolution dépend aussi des



ScreenMode.

fréquences horizontales et verticales d'affichage : plus ces deux fréquences sont élevées et plus le nombre de pixels affichables sur l'écran est élevé. Alors pourquoi ne pas mettre d'office la plus grande résolution possible avec des fréquences les plus élevées possibles ? Tout simplement parce que la consommation de mémoire est proportionnelle à la résolution et que, de plus, la plupart des moniteurs standards ne peuvent s'adapter à des fréquences élevées (les moniteurs vidéo, genre TV, ont une fréquence verticale de 50 Hz et horizontale de 15,6 KHz, les VGA ayant une fréquen-

ce horizontale double). L'Amiga, contrairement aux compatibles Pc, peut exploiter une foultitude d'affichages différents : du NTSC basse résolution (640x239, fréquences verticales de 60 Hz, horizontales de 15,72 KHz) à la super haute résolution entrelacée PAL (1280x512, 50 Hz, 15,6 KHz) vous avez le choix (plus de 20). Mais bien sûr, ce choix dépend de

votre moniteur. Le meilleur des moniteurs serait celui qui s'adapterait aux fréquences horizontales les plus basses (c'est-à-dire, la fréquence vidéo de 15,6 KHz) et aux fréquences horizontales les plus élevées (31,43 KHz, la fréquence d'un VGA). Le dernier paramètre est celui du nombre de couleurs disponibles pour le Workbench. Vous pouvez choisir un chiffre entre 2 et 256 (32 au maximum pour les possesseurs de 500 Plus, 600 et 3000, donc tous ceux qui n'ont pas une machine AGA). Attention, plus vous disposez de couleurs sous le Workbench et plus celui-ci prend de mémoire vive et moins l'affichage est rapide.



WBPattern.

- WBPatten (fond d'écran) : grâce à cet utilitaire il sera possible de placer une image en fond de votre Workbench, soit utiliser un motif ("pattern") pour ce fond. Le nombre de couleurs utilisées pour ce fond dépendra bien sûr de celui sélectionné dans l'utilitaire vu précédemment ScreenMode. Pour choisir une image de fond, vous devez cliquer sur le champ "Type" et choisir "Picture" (ou "image"), puis ensuite cliquer sur "Select Picture" (sélectionner image). L'image sélectionnée doit obligatoirement être de type IFF. Le format de l'image peut être plus petit ou plus grand que le Workbench, mais je vous conseille d'utiliser une image de même taille et de même résolution (par exemple, pour un Workbench en haute résolution entrelacée, prendre une image de format 640x512). Si vous n'êtes pas sûr du résultat, vous pouvez cliquer sur "Test" et voir ce que cela donne sur votre Workbench.

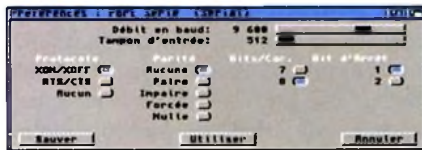
- Overscan (suraffichage) : cet utilitaire vous permet d'exploiter au maximum votre affichage d'écran par rapport à votre moniteur. Ainsi vous dépassez la taille standard d'une réso-

lution donnée (exemple : dépasser l'affichage des 640x512).



Overscan.

- Palette : ce programme permet de modifier les couleurs du Workbench. Le nombre de couleurs disponibles dépend du choix sélectionné dans l'utilitaire ScreenMode (voir ci-dessus).
- Serial (port série) : cet utilitaire sert



Serial.

à modifier les paramètres d'entrée-sortie sur l'interface série RS232C. Vous devez l'utiliser lorsque vous voulez brancher par exemple un modem sur l'interface série. Si vous branchez un Minitel à l'aide d'un câble spécifique, il faut poser les paramètres suivants :

Débit : 1 200 bauds (ou plutôt bit par seconde, BPS).

Tampon d'entrée : aucune importance.

Protocole : aucun.

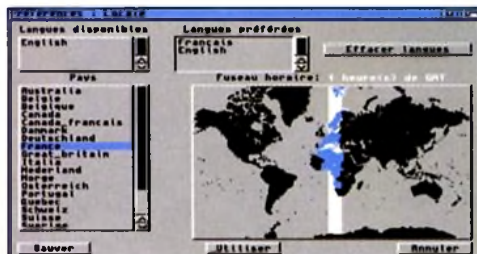
Parité : paire ("even").

Bits/car : 7.

Bit d'arrêt : 1.

• Time (temps) : cet utilitaire sert à mettre votre Amiga à l'heure. Ainsi, vos fichiers seront bien datés (très utile lorsqu'on ne sait plus quel fichier est le plus récent, il suffit de regarder leurs dates de création/modification).

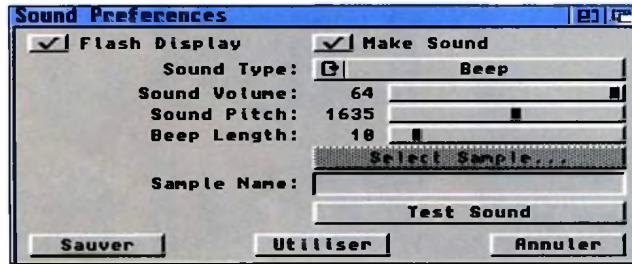
• Locale : grâce à ce programme,



Locale.

vous pourrez mettre votre Amiga en suédois... (voir les précédents numéros de Dream pour plus d'explication).

• Sound (son) : ce programme permet de choisir quel genre de son vous



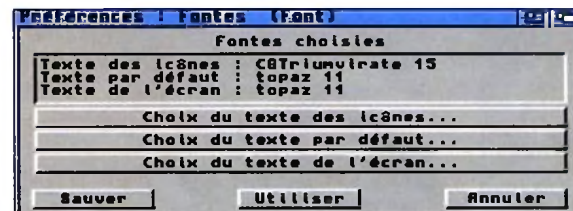
Sound.

voulez obtenir lorsque vous faites une mauvaise manipulation sous le Workbench. Vous avez le choix entre un son numérique ou un bip sonore (en sélectionnant le type de son). Le son numérique doit être un fichier IFF.

• Printer et PrinterGfx (imprimante) : déjà vu, voir le numéro précédent de Dream.

• Pointer (pointeur) : si vous trouvez que la petite flèche qui vous sert de pointeur souris ne vous convient pas, alors amusez-vous à le modifier grâce à cet utilitaire.

• IControl : ce programme ne sert, d'après moi, à rien... même si on utilise son Amiga de façon intensive... si, il y a tout de même une option intéressante pour les possesseurs de 1200 et de 4000 : le mode "Promotion". Celui-ci, comme son nom ne l'indique pas, sert



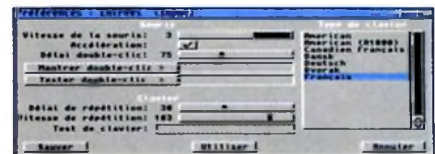
Font.

à forcer les logiciels à ouvrir des écrans non entrelacés dans les cas où sont utilisés les modes à double balayage d'écran (DbIPAL et DbINTSC).

• Font (fontes) : avec cet utilitaire, vous

peuvent choisir les polices et les tailles des caractères utilisés pour les textes sous les icônes, pour les menus déroulants et pour le Shell.

• Input (entrées) : ce programme vous



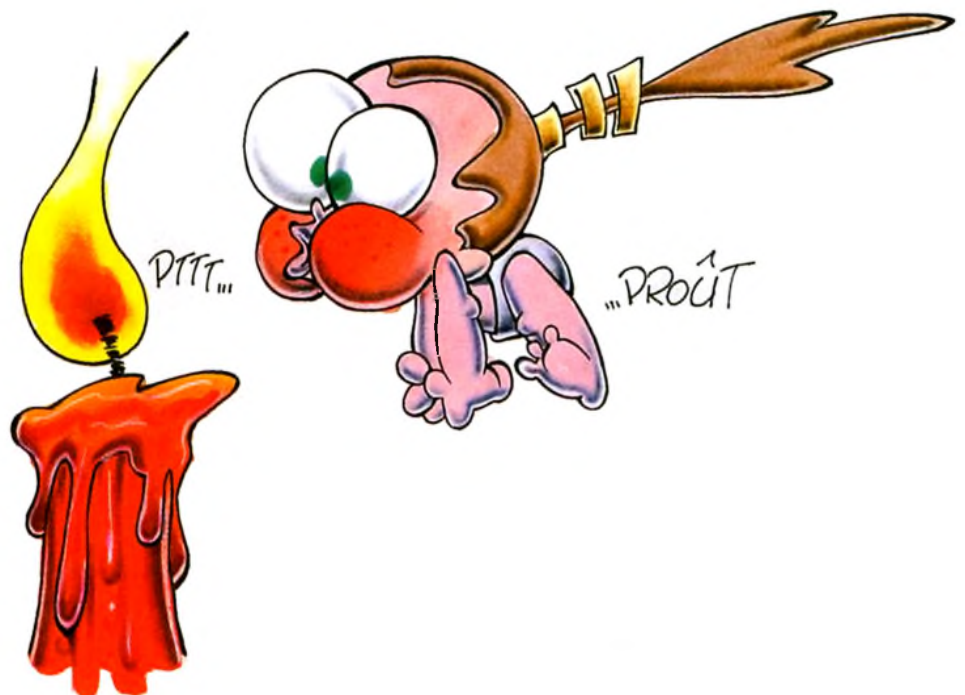
Input.

permet de choisir votre type de clavier et de changer les paramètres d'utilisation de la souris.

Et voilà ! Le répertoire "Prefs" n'a plus de secret pour vous. Un dernier conseil : lorsque vous modifiez des paramètres dans l'un des utilitaires de ce répertoire, surtout ne sauvez pas la configuration (case "Sauver") si vous n'êtes pas certain d'avoir tout saisi.

Cliquez dans la case "Utiliser".

(1) Pour plus de renseignements à propos des différentes versions du Workbench, veuillez vous rapporter aux numéros précédents de Dream.



**S**i vous n'avez pas d'idées sur la manière de fabriquer une image de synthèse, vous pouvez remercier Dreamette de vous offrir un programme complet 3D en couverture. En effet **Painter 3D** est un très bon outil d'initiation qui nécessite peu de mémoire. Vous pouvez le copier tel quel sur le disque dur, ou l'utiliser à partir d'une copie de la disquette ADream.

# La 3D en toute liberté

FRÉDÉRIC BOULLIER

La rubrique "en pratique" ne saurait remplacer le manuel d'utilisation mais vous propose une approche de la modélisation avec Painter 3D.

Nous verrons, entre autres, comment, à partir d'un contour 2D, il est possible de donner du relief par élévation ou encore par rotation.

Le tracé d'un contour : il s'agit de dessin vectoriel ! Ne vous effrayez pas, vous en avez déjà tous fait, rappelez-vous : reliez les points de 1 à 3 844 pour découvrir l'objet que le gentil nounours tient entre les mains. Cet exercice enfantin résume très bien ce qu'il convient de faire dans la majorité des logiciels CAD. Ici, lorsque le programme est lancé, le premier gadget à ouvrir est celui marqué A dans la figure 1. S'ouvre alors une fenêtre que vous pouvez redimensionner comme dans le Workbench, la colonne de gadgets continue vers le bas de l'écran et vous pouvez la déplacer vers le bas en descendant la souris et réciproquement. Le gadget B active la grille, le C permet de dessiner. La manière de tracer le contour est un peu particulière car chaque nouveau point que vous déposez avec un clic du bouton

gauche divise le segment précédent. Faites attention à ne jamais faire d'intersections car *Painter 3D* ne sait pas les exploiter, en cas d'erreur vous avez le permis de tuer le point fautif avec le gadget D, toutes les icônes présentant un pistolet ou un canon ont un effet similaire. E et F servent à dessiner des courbes plus ou moins

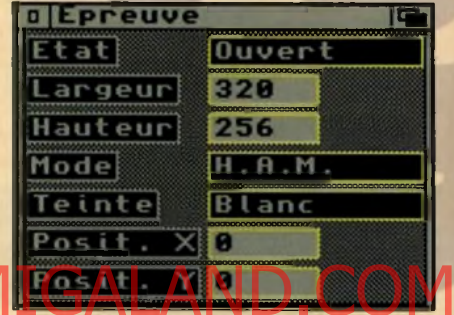


Figure 3 : réglages de l'écran.

tendues entre les deux derniers points actifs. G fabrique des polygones réguliers et les deux gadgets situés à gauche de H permettent de sélectionner les différents points du contour. A ce stade de la compétition, c'est à vous d'expérimenter ce type de dessin et, avec peu d'entraînement, vous représenterez ce que vous voudrez. N'oubliez pas que les lignes ne doivent pas se croiser et que le I efface tout pour recommencer.

### Élévation et rotation

Considérant que vous avez réussi avec succès l'exercice précédent, nous allons donner du volume à votre création. Une fois le contour fini, le gadget J donne de l'épaisseur à la forme : en cliquant sur J, une boîte de dialogue s'ouvre et demande simplement que vous baptisiez d'un joli nom votre premier objet virtuel. Une fois ceci fait, une nouvelle fenêtre apparaît avec, oh ! miracle la forme en 3D "fil de fer" ! Ce n'est pas tout, en maintenant le bou-

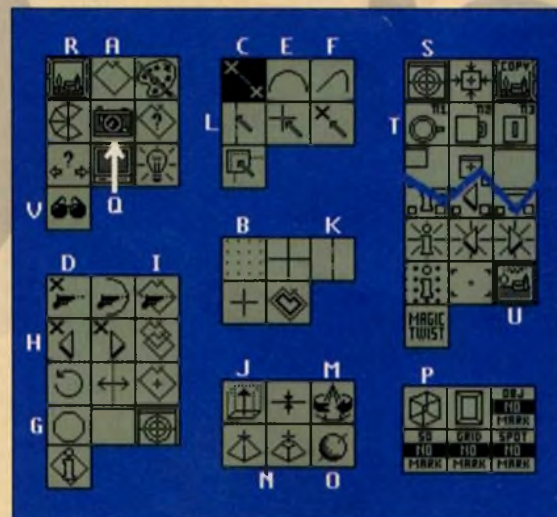


Figure 1 : les différents outils de Painter 3D.

Hi Quality Version Available On AMEGALAND.COM

ton droit enfoncé, vous pouvez examiner l'objet sous toutes ses coutures plus ou moins en temps réel selon la rapidité de votre Amiga.

Ne reculant pas devant la difficulté, revenez à la fenêtre du contour et cliquez sur K : un axe vertical apparaît à gauche du contour, vous pouvez l'éloigner avec L. Ce trait n'est autre que l'axe qui sert de pivot à la rotation que l'on fait avec M, comme pour l'élévation, donnez un nom à l'objet ainsi créé et celui-ci occupe une nouvelle fenêtre 3D. Pour bien comprendre la rotation, essayez de reproduire la pièce d'échec de la figure 2. Toujours sur le même principe, en partant d'un contour, les deux icônes situées au-dessus de N font respectivement des pyramides tronquées ou non, enfin O réalise des sphères à partir de rien du tout et sans autre forme de procès. Lorsque la fenêtre 3D est active, le gadget P permet de visualiser l'objet de manière solide (voir figure 2).

#### Photographie

Un clic sur Q et voilà la figure 3 qui apparaît. Cette boîte de dialogues concerne le réglage de l'écran où seront calculées les images, cliquez sur les cases correspondantes pour que l'état soit ouvert et le mode HAM ou encore monochrome ce qui vous offre l'accès à la haute résolution entrelacée.

Dans la barre menu choisissez projet : nouveau, puis projet : chargez, optez pour l'une des maquettes fournies, Duplex par exemple. R ouvre une boîte de dialogue dans laquelle se trouve tous les objets, sélectionnez Duplex et voici la fenêtre 3D présen-

dans la fenêtre et les trois gadgets à droite de T donnent des vues de dessus, de profil et de face.

Le grand moment est arrivé, si la mise en scène convient, vous pouvez appuyer sur U, le curseur se change en un petit "Draw" qui indique que le

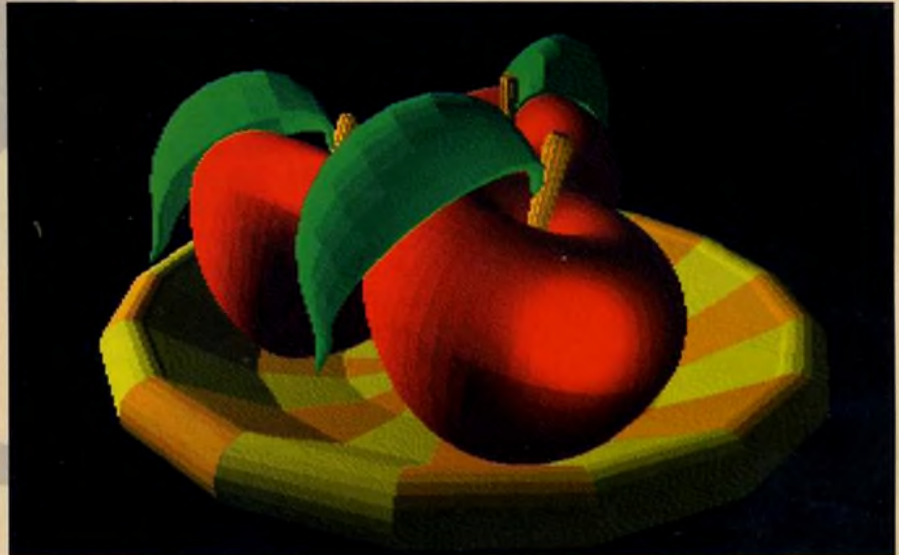


Figure 4 : le réglage de la lumière.

tant les trois étages d'une maison que l'on peut faire pivoter grâce au bouton droit maintenu enfoncé ou encore à l'aide des flèches en bas de la fenêtre. Vous pouvez déplacer la position de l'observateur avec les icônes où est représenté un œil. Si toutefois vous êtes perdu S recentre le sujet

programme calcule le rendu final de l'image. Pour observer les efforts de votre processeur, amenez le curseur sur la barre menu, maintenez le bouton gauche enfoncé et faites descendre l'écran de *Painter 3D*, vous verrez sur l'écran l'évolution du dessin qui apparaît progressivement. Si le temps commence à vous sembler long, un clic sur le bouton droit interrompt les calculs et vous rend la main. Les lunettes de soleil V donnent la possibilité de régler le niveau de qualité de 1 à 6 : plus le chiffre est élevé, plus la qualité est grande et plus le calcul est long ! Ainsi pour l'image de Duplex je vous suggère de régler ce paramètre sur 1.

#### Pour aller plus loin...

Régler la lumière, les couleurs, assembler des objets..., sont autant de possibilités offertes par *Painter 3D* (figure 4) mais la rubrique en pratique n'est pas extensible et, si le programme vous intéresse, je ne saurais trop vous conseiller de répondre à l'offre qui vous est faite par la société Adept et Dream pour vous procurer le manuel en français, la version spéciale pour processeurs accélérés, et les outils de conversion. Vous trouverez les détails de cette offre en ouvrant l'icône "lisez-moi" dans la disquette de ce numéro.

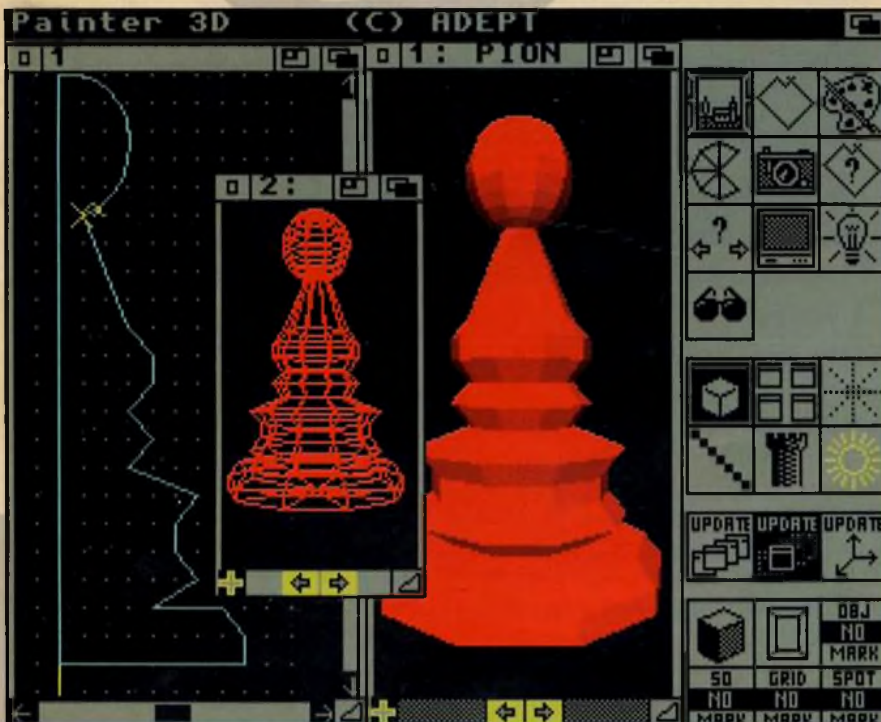


Figure 2 : la visualisation de l'objet en 3D.

**Q**u'est-ce que nos deux experts ès programmation proposent pour ce numéro anniversaire ? Du côté du Blitz, un utilitaire de compactage qui saura stocker tous vos nombreux programmes, et pour Amos, David Gaussinel a concocté ce qu'on pourrait appeler un ABCAmos, histoire de repartir sur de bonnes bases.

# Ultra Dream com

PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

*L'Amiga est une machine si fantastique qu'il est très difficile de résister à l'acquisition de nouveaux jeux ou utilitaires. Alors comment réussir à mettre un maximum de choses dans un minimum de place ? En utilisant un compacteur évidemment ! Nous trouvons ainsi sur le marché de très nombreux logiciels dont le seul but est de compacter, archiver, réduire, alléger, raccourcir et, pourquoi pas, de compresser les données. Les données sont ensuite restituées très rapidement lors d'une opération appelée "décompactage".*

**L**e programme de ce mois-ci va donc faire date dans l'histoire du stockage des programmes. Vous serez fiers d'être les tout premiers, grâce à Dream, à posséder un tel utilitaire. Vous constaterez que la structure obtenue après de nombreux calculs est si ridiculement réduite qu'il semble quasiment impossible de pouvoir la réduire davantage. Et ce n'est

existants...

### Les avantages du WB 3.0

Réduction ultime, décompactage instantané : tout cela était trop beau pour qu'il n'y ait pas un petit problème. Ce codage ne peut pas fonctionner si vous ne possédez pas une version du Workbench au moins égale à 2.0. Il vaudra mieux utiliser un Amiga 1200 ou 4000 pour un impact maximum ; c'est ce que testera l'instruction Execversion. Nous utiliserons en effet des particularités qui n'existent proprement que depuis le Workbench 3.0 même si elles fonctionnaient déjà en 2.0. Grâce à une étude approfondie des algorithmes, la science de la programmation, les ingénieurs de Commodore ont par ailleurs si bien travaillé que la plupart des instructions du 3.0 pourront de toute façon fonctionner sans problème sur 2.0, alors qu'elles n'existaient pas encore. Grâce aux tags, beaucoup de fonctions qui n'existaient pas encore en 2.0 ne feront tout simplement absolument rien. En étudiant le programme vous saurez comment utiliser les Tags, les TagList, et de nombreuses autres particularités que seule la puissance des dernières versions du Workbench peut nous permettre. Si nous avons dû écrire le même programme en version 1.3, son nombre de lignes aurait probablement triplé ou quadruplé.

### Bientôt sur vos écrans

Ici rien de nouveau pour les nostalgiques du vieux système 1.3. Nous utiliserons dans le programme un écran commun à toutes les applications, le Workbench. Aussi, pour éviter d'être enfermé à l'extérieur comme un simple vacancier à côté de sa voiture après en avoir oublié les clés sur le tableau de bord, on verrouille notre écran avec la fonction LockPubScreen. On garde les clés avec nous puis on chasse de notre esprit toute référence à Michaël Knight pour nous éviter de dévoyer



Alors, tu compactes ?

pas son seul intérêt : que vous lanciez ce programme sur un fichier ou sur un répertoire, il vous suffira de double-cliquer sur l'icône obtenue pour vous retrouver instantanément dans le fichier ou le répertoire correspondant. Tout se passe comme si vous aviez cliqueté directement sur ledit fichier ou répertoire correspondant. Il n'y a quasiment aucun temps de décompactage à l'inverse de tous les autres compacteurs actuellement

Hi Quality Version Available on AMIGATAVA.COM

## Painter 3D

*Cette version complète de Painter 3D vous a convaincu ?  
Dream et Adept Development vous proposent  
de mieux exploiter le logiciel grâce à deux offres  
exceptionnelles.*

### OFFRE 1 : mise à jour Painter 3D



Le manuel Painter 3D + la version customisée pour co-  
processeur arithmétique + une disquette d'exemples +  
une table de références  
149 francs

Les cours de Dream ne vous suffisent pas ? Optez  
pour le manuel du logiciel. Vous disposerez en prime  
d'une version modifiée de Painter 3D fonctionnant  
avec co-processeur arithmétique et d'une foule de  
nouveaux exemples. Idéal pour ceux qui possèdent des  
machines gonflées ou qui souhaitent devenir des  
magiciens de la 3D.

### OFFRE 2 : mise à jour Painter 3D + Personal Paint



Le manuel Painter 3D + la version co-processeur  
arithmétique + une disquette d'exemples + une table de  
référence + Personal Paint  
290 francs.

La 3D ne vous suffit pas ? Profitez de Personal Paint,  
le logiciel de dessin 2D de la gamme d'Adept.  
Compatible avec les machines AGA, le logiciel dispose  
de nombreux effets spéciaux, de commandes gérants 9  
brosses, de 2 environnements de travail, d'une  
impression 24 bits...

**DREAM** **ADEPT**  
DEVELOPMENT

### BON DE COMMANDE

Je souhaite profiter de l'offre spéciale Dream. Je renvoie la  
disquette de couverture de ce numéro, ce bon de commande  
ainsi que mon règlement de

209 francs (149 francs + 60 francs de frais de port) pour la  
mise à jour Painter 3D

350 francs (290 francs + 60 francs de frais de port) pour la  
mise à jour Painter 3D + Personal Paint

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code postal : .....

Paiement par chèque à l'ordre de Posse Press, 21, rue Notre Dame de  
Nazareth, 75003 Paris.

Offre exclusive pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis,  
valable jusqu'au 31 octobre. Ce bon peut être photocopié.

# pacteur

notre console comme un vulgaire  
K2000 car, sait-on jamais, de quoi  
aurions-nous l'air si on nous voyait  
tout d'un coup parler à notre ordina-  
teur fétiche... Il nous faut donc utiliser  
LockPubScreen. Puis, quand tout sera  
fini, autrement dit à la fin du pro-  
gramme, on déverrouillera l'écran  
avec UnLockPubScreen.

### La boîte à malice

Une fois la fenêtre ouverte avec  
OpenWindow ou bien plus simple-  
ment avec OpenWindowTag, on peut  
commencer à afficher tout ce qu'on  
veut. Puis quand tout sera fini, on  
n'oubliera pas de refermer la fenêtre  
avec CloseWindow. Sur cette fenêtre  
on veut y mettre des gadgets, ces  
fameux boutons des interfaces gra-  
phiques qu'avait mis à l'honneur un  
certain Apple mac Intosh, un vague  
cousin de Duncan mac Leod, mais  
que seul l'Amiga a su aussi bien  
exploiter. On recherche tout d'abord  
le point d'attache spécifique aux nou-  
veaux gadgets créés par Gadgetools  
grâce à GetVisualInfoA. On se met un  
tout petit peu de place supplémentai-  
re pour permettre le filtrage spéci-  
fique aux gadgets, toujours de type  
Gadgettools, ne nous leurrions point !  
Et il ne nous reste plus qu'à créer nos  
gadgets grâce à CreateGadget. Ouf,  
ça y est presque, maintenant mon-  
trons nos gadgets dans notre fenêtre.  
On y rattache leurs dessins grâce à  
AddGList puis on les présente avec  
RefreshGadgets. Quant tout sera fini,  
on effacera les gadgets avec  
FreeGadgets et on libérera les empla-  
cements supplémentaires, qu'avait  
imposé Gadgettools, grâce à  
FreeVisualInfo.

### La police court toujours

Après avoir vu tout ce qui précède,  
Dream va encore plus loin et nous  
allons maintenant voir comment  
adapter automatiquement la taille des  
affichagees aux dimensions de la police  
de caractères utilisée. N'est-ce pas ça  
le rêve Amiga ? Toujours plus et tou-  
jours plus loin. Dans un premier  
temps, on saisit la hauteur de la poli-  
ce FontYSize de l'écran car c'est celle  
qui sera utilisée par défaut dans la  
barre de titre. Un savant calcul que ne

renierait pas la Dreamette permettra  
alors de savoir quelle est la hauteur de  
cette barre de titre. Il nous faudra  
ensuite connaître la largeur Fontx et  
la hauteur Fonty de la police utilisée  
par les fenêtres. La méthode classique  
consiste à saisir tout cela à partir de la  
structure GfxBase mais je n'ai pas  
trouvé comment faire ça en Blitz et, si  
vous avez une solution élégante,  
merci de me contacter. On ouvre  
donc une fenêtre bidon pour pouvoir  
alors en recopier tout ce qui nous  
intéresse. Le programme vous mon-  
trera aussi comment créer des boîtes  
de dialogues, les requesters, com-  
ment mettre des trames dans les  
figures, comment afficher en mode  
transparent, et tout un tas d'autres  
choses que vous découvrirez sur la  
disquette. Et là nous saurons alors  
l'essentiel de tout ce qu'il faut savoir  
pour bien utiliser la nouvelle apparen-  
ce du WorkBench 3.0. Tout ça à partir  
d'un simple programme de compac-  
tage... mais alors quel programme. Je  
dois dire que j'ai été très content  
quand j'en ai trouvé l'algorithme. En  
gros, il y a donc dans ce programme  
une ligne géniale, 50 lignes de traite-  
ment des cas particuliers et 300 lignes  
pour le seul confort d'utilisation. Mais  
si tout ça n'était finalement qu'une  
vaste plaisanterie ? Alors là c'est une  
autre histoire et je préfère sortir mon  
joker. ■

```
Ultra Dream compacteur
; Plan résumé du codage
LockPubScreen
Saisie des dimensions de la police
OpenWindow
  GetVisualInfoA
  CreateContext
  CreateGadgetA
Habillage de la fenêtre
  AddGList
  GT_RefreshWindow
  RefreshGadgets
; Début de la gestion des événements
Repeat
  WaitPort
  GT_GetIMsg
  GT_ReplyIMsg
  Traitement des événements
Until fin
; Fin de la gestion des événements
CloseWindow
FreeGadgets
FreeVisualInfo
UnLockPubScreen
```

# Amos mode d'emploi

DAVID GAUSSINEL, CRÉATEUR D'ABANK

*Avant de rentrer dans le vif du sujet, un message personnel aux utilisateurs d'Amos ou d'Easy Amos : "Laissez tomber !" et passez à AmosPro qui vous apportera un confort remarquable. AmosPro étant sorti il y a plus de deux ans et largement abordable par son prix, cette rubrique sera désormais consacrée aux possesseurs de la version pro. Qu'on se le dise...*

Pour programmer en Basic, deux options se présentent à vous : soit aligner des instructions dans le style chaotique, soit programmer clairement dans une rigueur organisée. Les temps étant durs, j'ai choisi la rigueur et vous invite à me suivre dans cette voie.

## Des commentaires

Tout le monde le dit, personne ne le fait : il faut placer des commentaires. Sans pour autant tomber dans l'excès, une petite note sur les passages compliqués de votre source (au fait, on dit UN source) vous sera utile lorsque vous vous relirez. En Amos comme dans la plupart des Basic, pour insérer un commentaire, l'instruction est : REM, que vous pourrez remplacer par un petit '.

## Des variables

Contrairement au C, l'Amos ne vous oblige pas à déclarer vos variables dès le début de votre source. Cependant je vous conseille vivement de ne pas utiliser des dizaines de variables différentes. Cela ralentit votre programme, consomme de la mémoire inutilement et surtout rend votre source dur à lire. Arrivé à ce point, faisons la différence entre deux types de variables, les locales et les globales. Les variables globales contiendront des données auxquelles tout votre programme doit pouvoir accéder.

Elles seront déclarées par un GLOBAL au début du source. Les variables locales, elles, sont utilisées par les procédures que nous verrons de plus près.

## Des procédures

Une procédure est en fait un bout de code Amos enfermé entre les deux instructions PROCEDURE et END PROC. En argument, PROCEDURE

demande une chaîne alphanumérique qui sera son nom. Depuis votre code principal, ou depuis une autre procédure, vous pourrez appeler cette procédure par son nom. Une procédure est indépendante du reste du programme. Elle utilise ses propres variables dites locales. Si vous voulez les partager avec le reste du code, vous devez les déclarer impérativement au début de la procédure grâce à l'instruction SHARED. Vous pouvez également passer des paramètres à une procédure en faisant suivre PROCEDURE nom\_de\_la\_procedure par [argument1, argument2]. Par la suite quand vous appelez cette procédure pour l'exécuter vous le ferez par nom\_de\_la\_procedure[15,12]. Seule limite à ce système, vous ne pouvez pas passer de tableau. Enfin, il vous est possible de retourner une donnée depuis une procédure en plaçant son contenu entre crochets derrière END PROC comme avec END PROC[résultat]. Tout ceci nous permet donc d'écrire la procédure suivante :

```
ADD_STRING_SPACE["Amos", "Pro"] Print Param$
```

```

P r o c e d u r e
ADD_STRING_SPACE[A$, B$]
  R$=A$+ " "+B$
End Proc[R$]

```

On passe d'abord à la procédure ADD\_STRING\_SPACE deux arguments "Amos" et "Pro" et elle nous retourne "Amos Pro" que nous affichons par un splendide Print du plus bel effet. Les variables A\$, B\$ et R\$ auront un contenu vide hors de la procédure. Param\$ est une variable spéciale réservée à Amos qui contient le résultat de la dernière procédure appelée.

## De l'optimisation

Optimiser son code consiste à éliminer les instructions non nécessaires. En clair, on élimine le superflu. Pour reprendre l'exemple précédent on pourra obtenir :

```

P r o c e d u r e
ADD_STRING_SPACE[A$, B$]
End Proc[A$+ " "+B$]

```

On économise ainsi une ligne de

code, une variable et même une instruction puisque le + est bien entendu une instruction (logique). L'optimisation peut presque devenir un jeu où le but serait de traquer la ligne de trop, l'instruction ou la variable de trop. L'optimisation s'apprend en fait petit à petit en programmant. En relisant de vieux sources, vous vous rendrez compte alors que vous auriez pu faire plus court ou d'une autre façon. En suivant ces règles simples, vos sources n'en seront que plus claires et compréhensibles. Pour approfondir ces divers points, n'hésitez pas à fouiller dans le nombre impressionnant de sources fournis en exemples



## Good idea

*Désormais vous retrouverez dans la rubrique Amos, une procédure, courte, rapide, à réutiliser librement dans vos propres sources. Et ce mois-ci, on commence très fort, avec une procédure retournant le kickstart utilisé. Remarquez l'optimisation. Merci à Michel Donat de KSM (auteur de PlugMaster) pour son idée.*

```

Procedure ROMEnd Proc[Mid$
(Str$(Deek(Leek(4)+20)), 2)
+ "." + Mid$(Str$(Deek(Leek(4)
)+34)), 2)]]

```

*Vous pouvez vous aussi m'envoyer vos propres procédures, me faire part de vos critiques et questions : David Gaussinel, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat France.*

Hi Quality Version Available on AMOSAND.COM

# Voici une sélection des meilleurs logiciels du Domaine Public et du Shareware pour votre Amiga ...

## 12 Frs la disquette seulement !



\* = Compatible CD32

17 Bit Collection #1	299 F
17 Bit Collection #2	199 F
AMIGA TOOLS	249 F
AMINET	149 F
AMINET 3 Share	119 F
AMINET 3 Gold	119 F
AMOS-DP CD	199 F
AUGE/Cactus CD	199 F
CD-DEMO 1 ou 2*	199 F
CD-DP 1, 2, 3* ou 4*	199 F
CD EXCHANGE 1*	199 F
Clips Arts & Fonts	299 F
Deutsche Edition	299 F
EUROSCENE 1	149 F
FROZEN FISH	199 F
GIGA PD	399 F
GIGA PD Update	139 F
GRAFIK CD 1 ou 2	149 F
GOLD FISH	249 F
IMAGINE CD	399 F
Insight Dinosaurs*	399 F
Insight Technology*	399 F
LOCK'N'LOAD*	199 F
Meeting Perles 1	119 F
MEGAHITS 1 ou 2	319 F
Multimedia Tool Kit*	199 F
NETWORK CD*	199 F
PANDORA'S CD	99 F
QUICKFORMS CD	299 F
SAAR/AMOK CD	229 F
RAYTRACING CD	199 F
WS - ClipArt CD	149 F
WS - Fonts CD	149 F
WS - Sound Terrific	249 F
Pour Adultes Uniquement :	
SEXUAL FANTASY*	299 F
Pour CD32 & 1200 PCMCIA :	
Emerald Mine CD	149 F
RayGames 1,2 ou 3	199 F
PHOTO LITE	490 F
Prey Alien...	299 F
SunFly Karaoke	399 F
(5 volumes dispo)	
VIDEO CREATOR	399 F

**AS165 - DEPTHCHARGE** : Détruisez les sous-marins ennemis qui croisent... Visez juste !

**AS169 - PEEBEE** : Shoot'Em Up classique où votre héros est représenté par une petite abeille...

**AS170 - BETTER DEAD THAN ALIEN** : Jeu de type Aliens de conception tout à fait nouvelle. A voir !

**AS171 - AMOSTEROIDS** : Un Shoot'Em Up où vous devez détruire les météorites avant qu'elles ne vous percutent.

**AS172 - SCORCHED TANKS** : Visez au plus juste pour détruire vos ennemis... Excellente réalisation !

**AS173 - ORK ATTACK** : Défendez votre château assiégé par l'ennemi.

**AS174 - METOGRAASP** : Vous pilotez une navette dans un système en 3 dimensions.

**AS175 - MATRIX BLASTER** : Jeu dans le style de Tron. La difficulté réside dans le fait qu'en passant d'un tableau à l'autre, vous devez affronter 2 puis 3 adversaires et ainsi de suite.

**AS176 - SPORT CHALLENGE / SPRING EDITON** : Pour les sportifs : la natation, le ballon trap, la gymnastique, le tir à l'arc...

**AS177 - GORF** : Un clone de Space Invaders très amélioré... 5 types de jeux en 1 !

**AS178 - COOKIE** : Aidez votre cuisinier à préparer ses bons petits plats. OXO 3D : Jeu de morpions en 3D.

**AS179 - SUPER OBLITERATION** : Superbe Shoot'Em Up où il faut détruire des cibles qui se multiplient...

**AS181 - MUTANT PENGUIN** : Aidez votre pingouin à détruire ses ennemis.

**AS182 - COLONIAL CONQUEST** : Gérez votre planète afin d'accroître votre population, de développer vos usines et votre technologie pour enfin vous permettre de partir à la conquête des autres planètes.

**AS183 - IMPERIAL** : Jeu de réflexion de type Shogun. Plusieurs formes de tableaux sont disponibles : Taipei, Pont, Carré, Dragon, Château.

**AS184 - TANK N STUFF** : Bataille de chars. 4 joueurs possibles.

**AS185 - METAL MOTION** : Jeu violent où vous devez tuer vos ennemis qui arrivent face à vous.

**AS186 - JELLY QUEST** : Vous devez délivrer votre petite amie qui a été kidnappée...

**AS187 - SNACKMAN** : Nouveau clone de PacMan... Très belle réalisation avec une musique sympa !

**AS188 - FORTRESS** : A bord de votre char vous devez effectuer diverses missions, mais attention vos ennemis sont nombreux (chars, canons, avions, etc.).

**AS189 - ULTRABALL** : Excellent casse-briques... Beaucoup d'options de couleurs, de sons... et de Fun !

**AS190 - GRAVITY FORCE II** : Déjouez les effets de la gravité tout en affrontant votre adversaire !

**AS191 - BLACK NEBULA** : Vous devez détruire tous les objets avant qu'ils ne vous percutent.

**AS193 - SUPER TOMCAT** : Dans ce Shoot'Em Up, vous pilotez un chasseur TomCat et vous devez détruire des avions, bateaux, etc...

**AS194 - AUTOMOBILES** : Génial ! Essayez de conduire ce petit bolide. (Vu de dessus) !

**AS195 - GALAGA DELUXE II** : Version AGA du plus célèbre Shoot'Em Up du DP.

**AS196 - STREET SPEED** : Sur un circuit très sinueux, vous conduisez un bolide en pleine nuit. Seuls le marquage au sol et quelques panneaux vous permettent de vous diriger.

**AS197 - OVERLANDER** : Très bon jeu du style Moonstone. Avec votre véhicule lunaire vous devez bondir pour éviter les différents pièges et scruter le ciel car le danger peut venir de là aussi !

**AS198 - PUSH** : Jeu de réflexion dans lequel vous devez ranger des cases dans des endroits respectifs... sans bloquer les issues...

**AS199 - POPCORN** : Un équivalent DP de Clown O'Mania.

**AS200 - BATTLECHIPS** : Jeu de bataille navale dans sa conception touchée, coulé. A vous de placer vos navires sur une grille et ensuite de couler les bateaux de l'adversaire en indiquant les cases à viser.

**AS201 - DIZZY LIZZY** : Jeu de type Mine Runner. A chaque déplacement vous mangez un diamant et les pierres et bombes s'écroulent... Attention donc de ne pas vous faire écraser...

**AS202 - TOY BOX** : Vous devez ramasser des objets aux quatre coins du tableau. Vous pouvez aussi pousser des briques aux bons moments afin d'écraser les monstres qui essaient de vous attraper. *Le jeu que vous recherchez n'est pas ici ? Nous l'avons certainement. Contactez nous !*

**IMAGES 24 BITS - AGA...**

Des images 24 bits (16.000.000 de couleurs) affichables sur les Amiga 1200/4000. Afficheur livré.

- 2452 GOLDEN JPEG COLLECTION #20
- 2453 GOLDEN JPEG COLLECTION #21
- 2454 GOLDEN JPEG COLLECTION #22
- 2503 GOLDEN JPEG COLLECTION #23
- 2504 GOLDEN JPEG COLLECTION #24
- 2505 GOLDEN JPEG COLLECTION #25
- 2506 GOLDEN JPEG COLLECTION #26
- 2507 GOLDEN JPEG COLLECTION #27
- 2511 GOLDEN JPEG COLLECTION #28
- 2512 GOLDEN JPEG COLLECTION #29
- 2513 GOLDEN JPEG COLLECTION #30

**DEMOS SPECIAL AGA...**

- 2304 - TEAM HOI - MINDWARP
- 2305a&b - COMPLEX - ORIGIN (2 disks)
- 2306 - VIRTUAL DREAM - FULL MOON
- 2310 - INFECT - HARMAGEDON
- 2323a,b&c - TEAM HOI - SAGA EPISODE III (3 disks)
- 2347 - Spanish Archer & Darkness - 7 Days
- 2371 - PERSPEX - HYPNOSIS
- 2377 - MOVEMENT - NUMB
- 2398a&b - AXIS - BIG TIME SENSUALITY (2 disks)
- 2459 - MODEL - NEO TOKYO
- 2484 - COMPLEX - REAL
- 2486 - OXYGENE - CZCO

**TRES CHAUD !**

2510a,b,c&d - SCENARIOS-X : Slide-show très très hard en quatre disquettes. Les photographies sont de très bonne qualité et en 256 couleurs. Pour Amiga 1200/4000 uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans.

693 BNK STAG II - 848 BNK STAG III

1124 - BNK STAG EXTRA : Les BNK STAG contiennent des animations X issues de divers films. Strictement interdit aux moins de 18 ans.

SH2400a&b - Schemat'X Collection : Idées de 360 positions X sous forme de schémas. (2.x/3.x). Plutôt amusant et Interdit aux mineurs.

**UNITED GRAPHIC ARTISTS (UGA Newsflash)...**

De superbes modules de musique rigoureusement sélectionnés parmi les meilleurs. Pour un confort maximum, les disquettes sont amovibles et un jeu de modules exclusif UGA est fourni.

- UGA43&44 - Music 11 & 12 - Etof Tsiroudis 1 & 2
- UGA45 - Music 13 - Jani Lähäinen 1
- UGA46&47 - Music 14 & 15 - Kim M. Jensen 1 & 2
- UGA48 - Music 16 - Vincent Voors
- UGA51 - Modules 7 - UGA52 - Modules 8

**NOUS DISTRIBUONS AUSSI TOUTES LES DISQUETTES DES COLLECTIONS FRED FISH, CAM, DPAT, DPAF, UGA, ASSASSINS, PRODIA, MEGADP, AMOS DP...**

**LE TOP DES JEUX...**

Les jeux sélectionnés ci-dessous sont compatibles avec tous les Amiga (1 ou plus) sauf indication contraire dans le commentaire. Vous découvrirez deux autres jeux ou plus sur chacune des couvertures...

- AS024 - NEBULA : Superbe Shoot'Em Up en 3D !!!
- AS051 - FIGHTING WARRIOR : Superbe jeu de Karaté pour affronter l'Amiga ou jouer à 2...
- AS076 - CUBUS : Un Tétris vraiment hors du commun où les différents éléments sont en 3D !
- AS079 - BOULDERDASH COLLECTION II : Il faut ramasser des diamants. (4 jeux différents en 1) !
- AS086 - LEGEND OF LOTHIAN : Jeu d'aventure graphique+texte (anglais). Visitez des châteaux, etc...
- AS094 - GIDDY : Vous devez prendre différents objets plus ou moins utiles sur votre route...
- AS099 - GRIBIT : Vous devez manger tous les fruits mais les autres vous en empêchent...
- AS122 - PROJECT BUZZBAR : Il faut détruire tous les vaisseaux aux alentours...

**Compatibilité :**  
 (2.x/3.x) = pour les systèmes 2.x & 3.x uniquement.  
 (3.x) = pour le système 3.x uniquement.  
 Les autres logiciels fonctionnent sur tous les Amiga avec 1 Mo.

**UTILITAIRES DIVERS...**

2260 - Astrologie v4.1 Demo : Logiciel d'astrologie en Français très complet ! (2.x/3.x).

2325 - SuperDuper v3.10 : Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc... des disquettes - DiskSalv 11.28 : Permet de récupérer des fichiers effacés ou endommagés (2.x/3.x).

2327 - MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x) + disque dur

2463 - AIBB v6.5 : Pour tout savoir sur votre config, tester et comparer sa vitesse avec d'autres...

2466a&b - Pack Antivirus (2 disquettes) : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces. (2.x/3.x)

2467a,b&c - Pack Compatibilité (3 disquettes) : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu'avec des machines plus anciennes. Convient aussi pour les 1A500+/600. (2.x/3.x)

2469a&b - MagicWB Icônes (2 disquettes) : Des icônes d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB. On y trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. (2.x/3.x).

2470 - MagicWB Patterns : Des fonds d'écran complémentaires aux couleurs de MagicWB. (2.x/3.x)

2471 - ABackUp v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version française).

FF872 & FF873 - ToolManager v2.1 (2 disquettes) : Gestionnaire d'applications pour le Workbench. Ce logiciel très populaire ne mérite que des éloges. Disque dur indispensable, doc en Français. (2.x/3.x).

DPAT62 - AmITel v1.10 : Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture, imprime, etc... Le minitel enfin en couleur sur votre Amiga ! (2.x/3.x).

2530 - MathPlot v2.12 : Utilitaire pour tracer des fonctions mathématiques... (2.x/3.x).

2531 - MTrainer v1.2 : Vous permet d'apprendre facilement le code morse (2.x/3.x).

2534 - MagicWB Icônes (suite) : Encore de nouvelles icônes pour le fabuleux MagicWB. (2.x/3.x).

**UTILITAIRES GRAPHIQUES...**

2464 - ViewTek v2.1 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'Animations (2.x/3.x).

2468 - MainActor v1.5 : Permet de créer, jouer, convertir divers formats d'animations et d'images dont les animations (FLC & FLI). (2.x/3.x) + disque dur.

SH2000 - Amorph v1.4 : Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! A vous les joies des déformations et transformations...

**UTILITAIRES MUSICAUX...**

2117a&b - Eagle Player (2 disquettes) : Sans doute le meilleur joueur de modules. Il reconnaît presque tous les formats de modules et reste très simple d'emploi...

2365 - ProTracker v3.15 : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu.

2472 - SoundMachine v1.0 : Permet de lire, convertir et sauvegarder les sons : RAW, IFF, VOC et WAV.

UGA40 - Pro-Wizard v1.5 : Convertit les modules NoisePacker, ProPacker, etc... en ProTracker.

**BUREAUTIQUE & GESTION...**

FF972 - QuickFile v2.02 : Une base de données puissante, configurable et très simple à utiliser !

2529 - VideoMaxe v4.33 : Le meilleur utilitaire pour gérer vos cassettes vidéo... (2.x/3.x).

2533 - Catalogage : Des utilitaires pour créer rapidement un catalogue de vos disquettes. (2x/3.x)

SH641 - DiskLabel v1.1 : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement.

SH1176 - Budget v6 (2.04.6) : Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes...

SH1724 - DP Managing v3.11 : Base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de CD, logiciels, cassettes audio, etc... (2.x/3.x) + disque dur.

SH2278 - Association 1901 : Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association.

SH2520 - Gestion Bancaire v3.0 : Un nouveau logiciel en français idéal pour gérer votre compte bancaire.

Bon de commande à renvoyer à : Free Distribution Software SARL, 82 rue de Saily, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ No de réf. des disquettes ou titre des CD : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

CP : ! ! ! ! ! VILLE : \_\_\_\_\_

Date et signature : \_\_\_\_\_

N'oubliez pas de profiter du Bon Plan de DREAM  
 1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour 8 commandées.  
 3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour 15 commandées.

Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h et par minitel 24 h/24. Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même.

- VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Nbre de disquettes : ..... x 12 Frs = ..... Frs.  
 Nbre de disks (SH..) : ..... x 21 Frs = ..... Frs.  
 Catalogue complet : 15 Frs = ..... Frs.  
 FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE = 25 Frs.  
 Option envoi recommandé: 12 Frs = ..... Frs.  
**MONTANT TOTAL A REGLER = ..... Frs.**  
 ( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.  
 CB ! ! ! ! ! Exp ! ! ! ! !

Dream 10.1994 Les marques citées sont déposées. Règlement par CB : 100 Frs minimum.



### Une joueuse

Chère Dreamette,  
J'ai 14 ans et je suis une fidèle lectrice de votre magazine depuis le 1<sup>er</sup> numéro. Je trouve votre revue très instructive, facile à comprendre, bien présentée. Je possède un Amiga 1200. Avec le numéro 4 de votre revue se trouvait en cadeau une disquette avec le logiciel de jeu de cartes Klondike, que je n'arrive plus à utiliser. Je souhaiterais savoir ce qui s'est passé. J'aimerais fortement recevoir cette disquette, car ce jeu me plaît particulièrement (joindre la facture).  
Marylène, Le Taillan

Chère Marylène,  
Je vais répondre de manière très générale à tes problèmes de disquette. Lorsque tu achètes Dream, il possède sur sa couverture une disquette. Le premier problème que tu peux rencontrer c'est que cette disquette ne soit pas présente ! Dans ce cas, il faut demander au marchand de journaux soit la disquette seule (car certains revendeurs enlèvent la disquette du magazine pour empêcher son vol), soit un autre exemplaire de Dream. Chez toi, en utilisant la disquette, tu peux avoir (très rarement heureusement) un problème de lecture/écriture avec le message suivant venant de l'Amiga : "read/write error on disk drive". Dans ce cas, et seulement dans ce cas, tu renvoies la disquette chez nous, accompagnée d'une enveloppe (timbrée à 4,40 francs) avec tes coordonnées. Dream

## La Dreamette vous répond

te renverra une nouvelle disquette par retour de courrier. Maintenant voyons les problèmes possibles engendrés par l'utilisation de cette disquette. Le principal est sûrement le côté accro des logiciels de ces disquettes ! J'en connais qui y passent des heures entières au détriment de leur travail... Ensuite il y a ceux qui sont tellement pressés d'utiliser les softs de la disquette, qu'ils oublient de lire la rubrique disquette (pages 6 et 7) du magazine et patatra ! ils effacent la disquette ! Beaucoup de lecteurs de Dream numéro 9 se reconnaîtront... car nous avons mis trois disquettes hyper-compressées sur une seule disquette... et la manip de décompression, bien qu'étant très simple, demandait trois disquettes vierges. A ce propos, pour ce numéro-ci, nous recommençons ! Nous avons donc mis deux supers softs (la démo de Theme park, et la version commerciale et complète de Painter 3D) sur UNE seule disquette. Alors, lis bien la rubrique avant d'utiliser ta disquette !

Pour en revenir à ton problème avec Klondike, je pense que tu as tout simplement effacé ce jeu de la disquette ! Alors, la prochaine fois, fais une copie de la disquette de Dream (voir pour cela les anciens numéros, rubrique "débutant"). Pour toi, et seulement pour toi, je veux bien te renvoyer la disquette 4...

### Pour 1000 balles t'as un 500

Chère Dreamette,  
Je vous écris pour vous dire combien je trouve votre magazine super-génial ; tout y est : des previews, des tests, le labo, une disquette, une rubrique débutant très utile... Malgré toutes les qualités présentes dans votre mag, j'ai tout de même trouvé un petit reproche à faire à toute l'équipe, et ce reproche, le

voici : je trouve que toute l'équipe de Dream a trop tendance à favoriser le tout nouveau Amiga 1200 et son tout nouveau mode AGA... Ok, l'Amiga 500 est une grosse bouse de vache démodée, une loque pourrie que l'on peut jeter à la poubelle, un truc ignoble que l'on ne peut pas vendre pour 1 000 balles ! Soyez cools, quoi... il ne lui reste peut-être que quelques mois à vivre, et vous, vous ne trouvez rien de mieux à faire que de l'enfoncer... alors de grâce, s'il vous plaît, améliorerez votre langage et cessez de dire : "... aucun reproche majeur pour cette version 500, mais c'est en trépignant d'impatience que j'attends la version 256 couleurs pour Amiga 1200 qui devrait arriver..." (n° 9, page 35). Aussi je tiens à dire que le monde de l'informatique ne peut être fait de Pc étant donné que le monde lui même n'est, et ne sera jamais, uniquement fait de riches ! Vive l'Amiga ! Salut !  
Hervé, Cap d'Ail

Cher Hervé,  
Et oui, l'Amiga 500 est beaucoup moins puissant que le 1200... et alors, qu'est-ce qu'il y a de mal à le dire ? Je pense que c'est plutôt bon signe qu'un constructeur améliore ses machines, non ? Mais cela étant dit, l'Amiga 500 est encore un ordinateur très valable, donnant pleinement satisfaction à des millions de passionnés (pauvres ou riches !) dans le monde.

### Appel aux possesseurs de CD-32

Mlle Dreamette,  
Je suis allé en Angleterre trois jours et devine ce que j'y ai trouvé ? Une revue qui s'appelle Amiga CD-32 gamer uniquement sur la CD-32... j'étais fou ! Surtout qu'elle était accompagnée d'un CD avec cinq démos jouables (1 ou 2 niveaux !).

Peut-on espérer cela en France ? Moi, je n'ai pas besoin de la disquette jointe à ta revue ni des démos des jeux Amiga. J'aimerais que la disquette soit remplacée par un CD pour les possesseurs de cette console ; ça serait génial ! Est-ce possible ? Peut-on espérer aussi une partie plus importante concernant la CD-32 ? J'espère que ma lettre aura une réponse car c'est très important pour moi. Bravo quand même pour ton magazine et bisous.  
Julien, Vorges

Hello Julien,  
Alors je parie que tu es allé en Angleterre pour un séjour linguistique ou était-ce pour vivre un remake de "A nous les petites anglaises" ? Ah que de souvenirs... Bon revenons à nos sheeps : tu as vu un magazine exclusivement destiné à la CD-32 ? Et bien sache qu'il existe non pas une, mais deux revues sur le marché anglais traitant exclusivement de la CD-32. Comment se fait-il alors qu'en France, il n'y ait aucun magazine totalement CD-32 ? Tout simplement parce qu'il y a beaucoup plus de possesseurs de CD-32 au Royaume-Uni qu'en France. Dream aurait bien voulu sortir un mag CD-32 mais... il me vient une idée : ici à la rédaction on aimerait bien savoir combien de lecteurs de Dream possèdent une CD-32. Alors si c'est votre cas, envoyez-nous un petit courrier avec les réponses aux questions (voir plus bas) à l'adresse suivante : Dream, Sondage CD-32, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Voici les questions :  
Depuis quand avez-vous une CD32 ?  
Combien de jeux possédez-vous ?  
Quel(s) magazine(s) lisez-vous ?  
Facultatif : nom, prénom, âge et adresse.

### Y'a-t-il une vie après l'Amiga ?

Dreamette adorée et dorée par le soleil estivale, Voilà, j'ai commis l'irréparable, j'ai craqué pour une Super Nintendo, après quelques années de bons et loyaux services de mon Amiga 500. Mais qu'elle mouche m'a piqué, me direz-vous ? Entre autres la lenteur des derniers jeux sortis sur mon A500. Par exemple *Elite II*, *F117*. Ces logiciels sont soit longs à charger, soit saccadés, soit les deux... J'ai bien été tenté d'acheter un A1200, ou même une CD-32, avec de meilleures capacités graphiques, une vitesse accrue... Seulement, où est le "+" A1200 et surtout CD-32 dans les jeux ? Pour la plupart, ce ne sont que des versions A500/A600.

Il y a bien des jeux utilisant les capacités des nouvelles machines. Ce sont pour la plupart des jeux de types consoles, comme *Alien breed* (qui se rapproche de *Contra*) ou *Brian the lion* (à classer dans le genre *Super Mario and co*).

Alors, pourquoi acheter un 1200 ou une CD-32 à 2 500 francs, si c'est au final pour ne trouver que des jeux consoles, du même genre qui tournent sur une Super Nintendo à 700 francs ? (*Street fighter II* compris).

Jusqu'à présent, ce qui me retenait de craquer c'était surtout le prix des jeux sur consoles par rapport à ceux sur Amiga. Et oui, je suis un cas, j'ai toujours acheté mes jeux, aucun jeux pirates, malgré certaines daubes me donnant envie de chasser l'éditeur au lance-flammes (qui dans la rédaction a dit que je jouais trop à *Alien breed* ? Qui ?).

Seulement, ces derniers mois, les prix des plus récents jeux micro sont passés d'une moyenne de 240 francs à près de 340 francs.

Les jeux consoles ont aussi un peu baissé (*Zelda* se trouve autour de 380 francs, ce qui n'est quand même pas donné). Bien sûr, il y a toujours les derniers jeux sortis qui sont hors de prix, 500 à 600 francs pour des jeux d'aventure comme *Young Merlin*, *Wing commander Secret mission*, *Star wars...* presque le prix de la console, c'est fou non ?

Mais on trouve aussi des jeux d'occasion à des tarifs abordables, d'environ 150 à 200 francs, il y a maintenant un marché de l'occasion bien établi pour rendre tous les "consoliers" heureux. Bref, désireux d'évoluer vers plus de puissance, de meilleurs graphismes, je n'ai pas trouvé de réponse chez Commodore. Le 500 est toujours aussi fabuleux dans les démos, je m'éclate toujours à *Alien breed* et *Swiv* (mon shoot'em up préféré, il est beau, jouable, des tonnes d'ennemis, quasiment pas de ralentissement, des bruitages d'enfer, et une seule disquette) mais ce sont les types de jeux que l'on trouve sur consoles.

J'aime aussi les jeux de rôles et les simulations, comme *Abandoned place*, *Cap*, *Genesis*. Je garde donc mon A500 pour cette partie simulation, en regrettant toujours que le moindre disque dur vaille le prix d'un 1200, que la moindre carte accélératrice vaille au minimum le prix de trois jeux.

Mon intelligence limitée ne me permet pas de comprendre pourquoi les grosses têtes de Commodore ont sorti un 500+ (plus incompatible surtout) et peu de temps après, un 600 (encore plus incompatible, sans améliorations notables, ni en graphisme, ni en vitesse, ni en capacités sonores). Vous croyez que ce sont les mêmes qui, chez Atari, ont sorti un St puis un Ste et un mégast, pour enfin aboutir

au Falcon ?

Le 1200 est une bonne machine à tout faire, mais pour parler gros sous, elle n'est pas compétitive. En machine de jeux, elle se démarque à peine d'une Super Nintendo, et en machine professionnelle, un Pc fait aussi bien (c'est souvent largement plus cher).

Quand je compare les versions Amiga et Super Nintendo de *Wing commander...* Sur Amiga, les couleurs sont tramées, les vaisseaux ont plus l'air de biplans de 14-18 que de chasseurs spatiaux. Sur SNes, 256 couleurs, un scrolling mieux que sur l'Amiga, et ça bouge vite... tellement que je n'ai pas encore fini la première mission, alors que sur l'Amiga, j'avais le temps de viser tranquillement le vaisseau ennemi et éviter les astéroïdes, même à plein pot (façon de parler). On ne peut plus comparer le 1200 nu au Pc tout habillé. Pour avoir la même qualité graphique, il faut déjà rajouter un écran, le minimum est un moniteur de type CGA, au prix d'un VGA Pc. Sans compter l'indispensable disque dur. Au total, on se rapproche du prix d'un Pc. J'avais donc le choix :

- casser ma tirelire, craquer pour un Pc haut de gamme (vu le futur des jeux, le Pentium est presque de mise), 21n 486 DX2/66 local bus, avec un petit disque dur de 170 Mo, 4 de mémoire, écran 800 x 600 256 couleurs et carte son, fait déjà la coquette somme de 10 000 à 12 000 francs. Ceci aurait été suffisant pour des jeux comme *Strike commander*, *Privateer*, mais déjà limite pour *Ultima*, *Pacific strike*, *Flight sim V*;

- ou garder le 500, et patienter avec une console, en attendant l'arrivée improbable de vrais jeux CD-32, me donnant envie d'acheter cette superbe

bête (...).

Je veux croire à la CD-32, mais je ne l'achèterais pas pour des jeux du style *Dragon's lair* (beau et injouable), ni pour des jeux dont on peut en coller 600 du même style sur un CD. Mais pour des jeux comme *Megarace*, des jeux d'aventure style *King's quest* (il y a la place pour les mettre les belles images, un jeu d'aventure n'est pas exigeant en puissance). Est-ce que d'autres joueurs se reconnaissent dans ce portrait-passion ? Ou suis-je le seul à pester contre la politique des constructeurs et des éditeurs ? A m'interroger sur le futur des jeux ?

Geoffroy, Paris

*Cher Geoffroy,*

*Oh la la Geoffroy, ton "portrait-passion" m'a bouleversé ! Ton courrier est rempli de contradictions, mais tout de même intéressant (sinon pourquoi on l'aurait publié ? hein ?). A propos des Amiga 1200, la question principale est : pourquoi acheter un Amiga 1200 à 2 000 francs alors que l'on trouve des consoles SNes à 700 francs ? Tu y as répondu mais en oubliant quelque chose de très important à mon avis : l'Amiga 1200 est bien plus qu'une console : c'est un vrai micro-ordinateur, rapide, de conception moderne avec des capacités graphiques étonnantes (surtout pour l'animation... du côté des Pc, il faudrait un Pentium pour trouver l'équivalent en rapidité). De plus, en ce qui concerne les jeux, je crois qu'il y a toujours de grandes différences de prix entre ceux destinés aux consoles et ceux pour l'Amiga (au minimum du simple au triple)... et c'est quelque chose d'important à considérer lors de l'achat.*

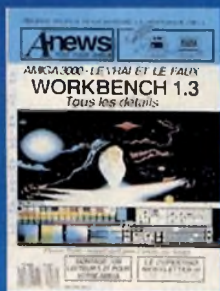
*Je pense que ton courrier, Geoffroy, va faire réagir de nombreux lecteurs. Donc, à vos stylos !*

# AmigaNews

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



N°1



N°2



N°3



N°4



N°5



N°6

Même les premiers numéros sont disponibles...



N°60 - Amiga CD 32, Contrôleur A4091 SCSI 2, Carte A1208, Scanner Epson GT 8000, Carte A Vidéo YC, Joystick PC, Digitaliseur Vidl 12, FunColor, Morplus...



N°61 - Amiques!, Emulateur Emplant. Quel moniteur pour quel Amiga? Convertisseur RGB, Vidéo Director, Brilliance, SAS C v6, Real 3D (2ème partie)...



N°62 - Spectrum de GVP, Amiga Vision Professional, La moulinette, Maxon Magic, Cango 2.5, Cygnus ED Professional, Anim WorkShop, Magic User Interface...



N°63 - Amiga 93 à Cologne, Overdrive, DKB 1202, Moniteur EIZO 17" F5501-W, Montage 24, Aladdin 4D v2.3, Scenery Animator v4.0, OpalPaint, Arlodactyl, Block-Editor...



N°64 - Vidi 24, Deluxe Music 2, Disk expander, Octamed v5.0F, Personal Paint, Imagine 2.9, Tout sur le numérique, Interview de Jonathan Potter...



N°65 - Amiga 4000/30, TypeSmith v2.0, MiserPrint v1.0, AnimWorkShop v1.03, Scala MM 300, MediaPoint v3.5, Decollage, UIK v1.40, Un CD ROM pour quoi faire?



N°66 - Module FMV, Moniteur 1942, Blitz Basic 2, Trap-Fax, Personal Fonts Maker, Aladdin 4D, Quel file-system pour un lecteur CD-ROM? Emplant après 5000 Km...



N°67 - GVP A1230 Turbo II et kit SCSI, DataFlyer XDS, Scan Doubler, Carte Numeris ISDN-Master, MSP 9000, Vidl 12rt, Art Department Pro v2.5, Fred-CASE, Strux...



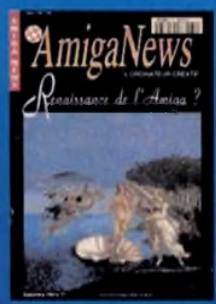
N°68 - Blizzard 1220/4, Calligari 24, Personal Animation Recorder (PAR), Anim Work shop 2, QuarterBack6 et QB Tools Deluxe, Test de sélection couleur avec ProPage...



N°69 - Commodore: l'attente, Ad orage, Pegger, Unix sur Amiga, L'armée de l'air et l'Amiga, Imagine 3.0 est là, Real 3D v2.47...



N°70 - Special: accélérer votre A1200, Light Wave débarque, Imagine v3.0 en test, L'Amiga sera-t-il mangé par un crocodile?



N°71 - Warp engine 4028, MAG MX 17s, CD ROM Demo II, TV Paint v3.0, FreeForm v1.6, Vertex v2.03, Scala MM300, Hisoft Basic v2.

## Tous nos anciens numéros sont disponibles !

Commandez n'importe quel AmigaNews du numéro 1 au numéro 71 afin de compléter votre collection. Vous bénéficierez d'un prix dégressif suivant les quantités commandées.

Par exemple: de 1 à 10 magazines: 15F le magazine.  
de 10 à 20 magazines: 14F le magazine  
de 21 à 30 magazines: 13F le magazine  
de 31 à plus: 12F le magazine

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

A envoyer à: AmigaNews - Anciens numéros  
12 rue Barrière 31200 Toulouse

Oui je désire les numéros suivants:-----

Soit: Prix au numéro ----- Chèque   
X  
Quantité ----- C-B   
Parl. timbres France 10F  
Etranger 30F Mandat   
Montant -----

N'envoyer pas d'espèces.

Si vous payez par carte bancaire

\_\_\_\_\_

Date d'expir. C-B     Signature: \_\_\_\_\_

Nom: \_\_\_\_\_ Prénoms: \_\_\_\_\_

Rue: \_\_\_\_\_

CodePostal: \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_





## Overdrive CD - ref AOV

2 490 F

### Overdrive CD + Microcosm + CDPD II + un abonnement d'un an à Dream !

Comment accéder à toute la collection des CD au format ISO (Mac et Pc), pouvoir jouer des CD audio, pouvoir lire des CD photo, avoir accès à la bibliothèque sans cesse croissante des logiciels Amiga sur CD et enfin pouvoir faire tourner la majeure partie des jeux CD-32 sur un 1200 ? Une seule réponse ! L'Overdrive CD. Il vous sera livré avec Microcosm, le grand jeu galactique de Psygnosis, le CDPD II, collection géante de logiciels du domaine public et, en prime, un abonnement d'un an à Dream ! Vous pourrez maintenant profiter du cahier CD Dream se trouvant à la fin du magazine !

Overdrive CD 1990 F + CDPD2 225 F + Microcosm 300 F + 11 numéros de Dream 385 F + Frais de port 100 F = Total 3000 F Réduit à 2 490 F pour les lecteurs de Dream !



80 F

#### Reliure Dream - ref PRE

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protégera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.



149 F

#### Deluxe midi - ref CMI

Solution idéale pour les musiciens, Deluxe midi permet par exemple de relier votre Amiga à un synthétiseur. Compact et d'un design soigné, il dispose de trois prises in, out et thru.



40 F

#### Bible du jeu - ref PHS

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux de l'année 94, 101 trucs et astuces et un méga-dossier sur les jeux de foot. Incontournable.



60 F

#### T-shirt Dream - ref PSH

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt 100% coton à l'effigie du magazine. Disponible en taille L et XL.



149 F

#### Fun color - ref CFN

Ingénieux module 16 millions de couleurs, le Fun color permet d'afficher les images IFF 24 bits et HAM8 (généralement réalisées sous AGA) sur un Amiga ECS classique. Idéal pour les collectionneurs d'images.



390 F

#### Home music kit - ref CMU

Les plus grands tubes à portée de souris grâce à ce superbe logiciel de création musicale. Il saura satisfaire les initiés comme tous ceux qui souhaitent se lancer dans la musique assistée par ordinateur. Documentation française.



40 F

#### Tapis souris Dream - ref PTA

Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré avec la Dreamette.

# Offre exceptionnelle

11 numéros + 11 disquettes : 280 francs

3 numéros gratuits

vos petites annonces gratuites



Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

C O U P O N - R É P O N S E

n°11

Oui, je souhaite m'abonner à Dream à partir du numéro .....

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 280 francs à l'ordre de Posse Press par :  Chèque bancaire,  Chèque postal,  Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 novembre à Posse Press/Abonnements, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

\* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

CD

Octobre 1994 - n°11

# DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

# Jeux

**Simon the sorcerer**

**Lost vikings**

**Jetstrike**



Available on [AMTICALAND.COM](http://AMTICALAND.COM)



Walk to  
Walk to Look at Open Move  
Consume Pick up Close Use  
Talk to Remove Hear Give



# Test pro SX1

## CD Pirate

PROHIBITION

Une série de raids de la brigade de répression du piratage a récemment révélé chez nos amis Anglais une hausse du piratage dans le monde du CD. L'équivalent de 10 millions de Livres Sterling de produits contrefaits ont été saisis par les autorités. L'Elspa, représentant les maisons d'édition, est l'instigateur de ces raids. John Loader, membre de leur unité criminelle a indiqué, suite à ces opérations : "nous

avons prévenu les éditeurs des dangers qu'ils encouraient avec l'arrivée de nouveaux équipements de duplication CD à bas prix sur le marché". L'Elspa a reconnu que des CD remplis de compilations de jeux Pc circulent depuis longtemps dans les milieux informatiques louches. Nul doute que cela pourrait engendrer la recherche de protections lourdes à gérer, tant pour les utilisateurs que pour les créateurs.

## The Kraying game

VIDÉO CLUB

Les titres vidéo CD compatibles avec la CD-32 continuent d'arriver. Philips vient d'annoncer la parution de deux nouveaux titres sous le label Polygram vidéo. Il s'agit de *The Krays* (joués par les frères du Spandau ballet) et *the Crying game*, réservés tous deux aux plus de 18 ans. Ils seront vendus autour des 200 francs cet automne en France.

## Pioneer du CD

ILS L'ONT FAIT !

Pioneer clame avoir finalisé le premier CD-Rom interne quadruple vitesse, le *Dru 104X*. La compagnie affirme que c'est le CD-Rom le plus rapide existant sur le marché. Nous sommes disposés à les croire puisque dans cette catégorie, Pioneer est le pionnier.



## Do you speak french ?

YES, OF COURSE

Lcl, spécialiste des logiciels éducatifs en Angleterre annonce l'arrivée du *CD micro french*. Le logiciel, conçu pour CD-32 et pour Amiga-CD est un programme disposant de trente cours de français pour les personnes ne parlant pas couramment cette langue. Il se compose de séquences filmées interactives, de musiques, de tests (prononciation, conjugaison, compréhension orale et écrite...) et d'un glossaire résumant les principes grammaticaux et orthographiques de la langue. Lcl (Henley-on-Thames, Angleterre).

## Effets très spéciaux

JOUER AVEC LE FEU

Depuis 16 ans, Visual concept engineering travaille sur les effets spéciaux de nombreux films aux Etats-Unis : *Le retour du Jedi*, *Robocop*, *Beetlejuice*, *Cliffhanger* ou encore *La famille Addams* sont leurs réalisations les plus connues. La société



Le retour du Jedi.

vient de sortir le *Pyromania CD-Rom*, un CD aux normes ISO 9660, donc lisible par tous les lecteurs CD Amiga, Pc ou Mac. Ce CD comprend 1 182 images de résolution 640 x 480

représentant toutes les phases de leurs principaux effets spéciaux : 8 explosions et 10 "enflammements". Idéal pour les programmeurs qui souhaitent reprendre ces numérisations d'exception dans leurs animations ou pour les réalisateurs d'effets vidéo, le *Pyromania CD* présente cependant l'inconvénient d'offrir ces images au format Pict. Il vous faudra donc déguster un logiciel de conversion d'image (comme *Imagemaster* ou *Adpro*) pour pouvoir en profiter pleinement.

## MediaPoint présente

NOUVEAU MÉDIA

Superbe logiciel de présentation, la dernière version de *MediaPoint* comprendra quelques innovations très attendues. Près de trente nouveaux styles de transition sont annoncés ainsi qu'un module de gestion de la CD-32 par le biais du *Communicator* d'Eureka (système de liaison de la CD-32 à l'Amiga).



MediaPoint présente bien et gère la CD-32.

# H.U.G.O.T

Vente par correspondance uniquement

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

11, RUE LAKANAL • 93500 PANTIN  
Du lundi au samedi de 9h à 13h - 14h à 19h  
Tél. : 16 (1) 49 42 97 74  
Fax : 16 (1) 48 46 79 20

## LECTEURS

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

## EXTENSIONS

<b>AMIGA 500/500+</b>	
512 KO AVEC HORLOGE	279 Frs
1,5 MO	879 Frs
2 MO	990 Frs
<b>AMIGA 600</b>	
1 MO avec HORLOGE	479 Frs
<b>AMIGA 1200</b>	
A1 208 2 Mo	1690 Frs
A1 208 4 Mo	1900 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

## DISQUES DURS

<b>AMIGA 500/500+</b>	
Boitier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	3190 Frs
<b>AMIGA 600/1200</b>	
Interne	
HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs
Externe (+10 Mo DE DOMAINE PUBLIC)	
HD 120 Mo (Overdrive)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3990 Frs
Overdrive seul	1190 Frs
<b>AMIQUEST DDur amovible PCMCIA</b>	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	2180 Frs
Amiquest 80 Mo	2480 Frs
Amiquest 120 Mo	3180 Frs

## LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT, + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2,5	1690 Frs
CALIGARY 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

**DISPONIBLE**  
**AMIGA 1200 : 2490 FTTC**  
**AMIGA 1200 PACK DESKOP**  
+ Delux Paint IV (AGA) + TTX + Digita  
Print Master + Oscar + Digger :  
**2990 FTTC**  
**AMIGA 600 :**  
**1050 FTTC**

## CARTES ACCELERATRICES

<b>AMIGA 500</b>	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A4000/30	3990 Frs
<b>AMIGA 1200</b>	
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
A12030 TURBO 4/40 :	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50 :	6490 Frs
<b>AMIGA 2000</b>	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE :	9990 Frs
COMBO 340 :	6490 Frs
<b>AMIGA 4000</b>	
A4 440 TURBO	10990 Frs

## LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-GLOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

## LOGICIELS BUREAUTIQUES

EXCELLENCE	590 Frs
FINALCOPY II	890 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

## ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs
---------------	---------

## SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

## CABLAGES

NAPPE 2"5 - 2"5	80 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	109 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	80 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	219 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	99 Frs
COMMUTEUR SOURIS JOYSTICK	219 Frs
ADAPTEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	139 Frs
CABLE CD 32 PERITEL	119 Frs
ADAPTEUR PERITEL POUR MONITEUR	299 Frs
1083 / 1084 / 1085 AMIGA	
CABLE POUR AMIGA 1083	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	299 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
ADAPTEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	219 Frs
CABLE SCSI1/CABLE SCSI2	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	299 Frs
PRISES SUR TENSION	299 Frs

## CARTOUCHES D'ENCRE

BJ-10EX	199 Frs
BJ-10SX	199 Frs
BJ-200	259 Frs

## CO-PRO MATHÉMATIQUES

Précisez PGA ou PLCC	
68882 20 Mhz	590 Frs
68882 33 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

## BARETTES SIMM 32 BIT

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

## DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

## ROM

<b>AMIGA 500</b>	
ROM 2.0	279 Frs
ROM 1.3	279 Frs
A 600 : Kit Rom rend A 600 en A 500	329 Frs
A 1200 : Rom share rend A 1200 en A 500	650 Frs
Change Kick Start	379 Frs

## VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
GLOCK GVP	3390 Frs

## MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V 32	2889 Frs

## IMPRIMANTES

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

## MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942 : ou	
1438 autoscane	3190 Frs

## DIVERS

DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUARTER 5.0	390 Frs
QUARTER TOOLS	
DELUXE	890 Frs

## CARTES GRAPHIQUES

<b>AMIGA 2000/3000/4000</b>	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

## CARTES CONTRÔLEURS

<b>AMIGA 2000/3000/4000</b>	
A 4008	1390 Frs
<b>AMIGA 2000</b>	
2000/SCSI	600 Frs

## MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS ET PIPES	990 Frs

Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.

Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : .....

ADRESSE : .....

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

Tél. : .....

Date : ..... Signature : .....

DESIGNATION

QTÉ

MONTANT

Frais d'envoi : 130 Frs écrans,  
80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires

Total :

# SX1

GRÉGORIE HALLIDAY

Dans le dernier numéro, nous vous présentions l'Overdrive CD, l'une des plus intéressantes interfaces pour Amiga, permettant de transformer ce dernier en véritable CD-32 ou plus simplement de disposer d'un CD-Rom sur sa machine. En effet, support d'avenir par excellence, le laser peut être voué au jeu comme aux applications professionnelles, et c'est bien ce qui fait la force de produits tels que l'Overdrive et le SX1.



Le boîtier SX1.

Certains organismes proposant des banques de données sur CD comprenant des images, des musiques, des fontes ou des textures, l'utilisateur désireux d'aborder des utilitaires un peu plus poussés (*Propage*, *Imagine*) dispose enfin de matière première pour exploiter ses logiciels. On pourrait croire l'Overdrive et le SX1 concurrents l'un de l'autre, il n'en est rien (du moins, à mon avis !). Alors que l'Overdrive se destine à un public d'Amigaïstes envious de la logithèque de la CD-32, le SX1 propose aux possesseurs de la console de goûter à l'univers de

l'informatique, par le biais de leur machine. Mais pour l'heure, ouvrons la bête.

### Présentation

Le SX1 est un large boîtier qui s'enfiche dans le port d'extension de la console. Plutôt volumineux, sa taille n'a d'égal que ses grandes qualités. Auto-alimenté, il évite cependant de s'encombrer d'un transfo désormais inutile. A l'aide d'une carte Pass-through, il sera même possible aux chanceux possesseurs d'un module FMV de le laisser brancher à la CD-32, tout en bénéficiant des avantages du SX1. Une fois tout cet attirail installé, il ne reste plus qu'à inspecter ce formidable joujou qui, dans un souci d'esthétisme, arbore les mêmes couleurs que la console.

Le côté droit est certainement le plus important, car c'est ici que se connecteront les périphériques indispensables au fonctionnement de l'ensemble. Et oui, chers lecteurs, vous allez devoir déboursier quelques billets de plus, car le SX1 nécessite un investissement supplémentaire. Tout d'abord pour le lecteur de disquettes, car je ne vois pas l'intérêt d'acheter un émulateur Amiga pour se contenter d'un simple lecteur

CD-Rom. Ensuite, un clavier s'avèrera indispensable pour faire le lien entre la machine et vous-même (un simple clavier Pc de type AT-101 faisant l'affaire). Ces deux périphériques mis à part, les autres sont simplement facultatifs, et leur absence ne dérange en rien l'utilisation de la machine. Sur le même côté se situe un connecteur



SX1 s'adapte au design de la CD-32.

série 9 broches comme ceux que l'on rencontre sur Pc. De plus, une entrée audio termine la série. Ne rêvez pas, ce n'est pas un digitaliseur audio, mais simplement une option qui vous permet de brancher un appareil externe (ou un micro) et en mixer le son avec celui de la CD-32. Un gadget sympathique, très intéressant pour les CD karaoké. La partie arrière recèle un port parallèle traditionnel et un port IDE pour disque dur externe. Un interrupteur trône au milieu des deux, histoire de désactiver le SX1 en cas de logiciel réticent. Le dernier panneau peut sembler vide en comparaison des autres, n'affichant qu'un seul connecteur. Il s'agit d'une prise DB 23, délaissant le signal vidéo composite (ou à la rigueur S-Vidéo) de la console, en faveur d'une sortie RVB bien

plus nette.

### Et quoi d'autre ?

Mais le boîtier ne s'arrête pas à ces quelques considérations extérieures, car il renferme des possibilités jusqu'à insoupçonnables. La relative légèreté du SX1 cachait bien quelque chose. C'est qu'il y en a du vide dans cette grosse boîte. Mais à quoi peut-il bien



Toute la logithèque CD-32 accessible.

servir ? Je vous avais dit précédemment que l'on pouvait adapter un disque dur externe au périphérique, mais ce que j'avais en revanche omis de dire, c'est qu'un drive IDE peut aussi prendre place à l'intérieur du SX1. Pas mal, non ? De quoi brancher deux disques durs, voilà un détail intéressant. Et comme si ce n'était pas assez, un emplacement a été prévu pour adjoindre de la mémoire à ce mutant mi-console, mi-ordinateur. C'est avec facilité que l'on peut installer une barrette SIMM (de 1, 2, 4 ou 8 Mo) à cet endroit. Avouez qu'une fois tous ces connecteurs branchés, le résultat est impressionnant. Non seulement on possède une véritable Amiga, mais celui-ci se trouve nanti d'un nombre époustoufflant de possibilités de branchement. En faisant le compte, on obtient : deux



Video creator.

emplacements pour disque dur, un support pour extension de mémoire, une entrée micro, un port série Pc, un port parallèle et trois sorties vidéo (RGB, PAL et S-VHS). De quoi faire baver les possesseurs de véritables Amiga. Pour ce qui est de l'utilisation, elle est on ne peut plus confortable. Le lecteur de disquette et le disque dur sont prioritaires, mais le CD-Rom est toujours là pour nous montrer ses compétences. Avec le SX1, on est surpris de découvrir un périphérique vraiment complet à un prix si attractif. S'il y en a qui sont attirés par la micro-informatique, c'est le moment de sauter le pas. ■  
Remerciements à Phoenix



Le SX1 dispose de tous les ports classiques de l'Amiga.

O.R.I.O.N



DIFFUSION

(16) 33.26.29.21

Du Lundi au Vendredi de 10h30 à 19h30

12 Frs/Disk !

Frais de Port : 15,00 Frs  
CDROMs/Equipements : 20,00 Frs

CONSTELLATION 5.0

"La Bible du chercheur de Dp"  
Catalogue compli sur 2 Disks  
20,00 Frs (port compris)

ANTIVIRUS

- AVIRUS Z II 1.09
  - ANTICICLOVIR 2.1
  - AVIRUS CHECKER 6.43
  - AVIRUS WORKSHOP 3.8
  - AVIRUS INFOBASE 1.1
- L'encyclopédie du virus. Les symptômes de chaque virus sont décrits !  
KIT ANTIVIRUS (5 Antivirus) 40,00 Frs

COMPATIBILITE

- JRELOKICK 1.3: A600 > A500
- JRELOKICK 1.4 (3.0): NEW !
- A1200 > A500 sans le cache CPU
- JRELOKICK 2.0: A500 > A600
- JRELOKICK 3.0: A500 > A1200

ACTION REPLAY IV

Pour A1200, mettez des vies infinies, récupérez les images et modules...  
30,00 Frs

UTILITAIRES DE MUSIQUES

- JPROTRACKER 3.30
- JDOCTAMED PRO 2.0
- JLEAGLE PLAYER 1.52 (2 Disks)
- JDASMODPLAYER 3.3b (2.0+)
- JDELITRACKER 2.07 (2.0+)

INTERFACE MIDI

Interface Midi professionnelle + 2m de câble + disk utils & Midi Files  
Complète : 249,00 Frs  
En Kit : 149,00 Frs

INSTRUMENTS PROFESSIONNELS

- JACCORDS PIANO
- JCLAVIERS (3 Disks)
- JDRUMS (2 Disks)
- JBASSES
- JGUITARES
- JMODULES JAZZY en exemples. 30,00 Frs/Disk

S3M Player 2.5

Incroyable Player de musiques 32 voix au format S3M (PC) (Compatible TOUT Amiga II)  
Pack modules S3M 12,00 Frs/disk (7 packs disponibles - Player fourni)  
L'intégrale S3M 80,00 Frs

DEMOS JOUABLES DE JEUX

- JDOOM (2.0+) (Slide)
- JDETROIT
- JHEIMDALL II AGA
- JSKIDMARKS AGA
- JBODY BLOWS AGA (2 Disks)
- JRUGBY LEAGUE COACH AGA
- JWEMBLEY INT. SOCCER AGA
- JBANSHEE AGA
- JKID VICIOUS AGA
- JPERPETUAL CRAZE AGA
- JPUTTY SQUAD AGA
- JRUFF N' TUMBLE
- JDRAGON STONE
- JOPERATION GII

L'ami Domaine Public numéro 1

ASSEMBLY PARTY

- JSHITTIMUUM/TORRUBAL (4 Disks)
- JMINDFLOW/STELLAR (AGA)
- JBREATH TAKER/VIRTUAL (5 Disks AGA+2Mo)
- JDROOL THIS/PARALLAX (6 Disks AGA+4Mo)
- JPEEWEE/COMPLEX (AGA)
- JSUB.L.#\$7F.D1/ANALOGY (4 Disks AGA)
- JMAXIMUM OVERDRIVE II/RAGE (3 Disks AGA)
- JILYAD (ODYSSEY 2)/ALCATRAZ (4 Disks AGA+4Mo)
- JFINAL CONDOM/DELON
- JDIZNEELAND #2/ABSYS
- JHARD DAY/EMT (AGA)
- JHARDCORE/BASS
- JINTROS/DEMOS (2 Disks) : 30 démos
- JMUSIQUE (2 Disks) : 6 modules
- JL'intégrale 399,00 Frs

PACKS DE JEUX

- +50 jeux/pack pour TOUT Amiga. (19 packs de 10 disks disponibles)
  - 120,00 Frs/PACK
- LE MEILLEUR DU JEU AGA**
- JMOTOROLA INVADERS II (2 Disks)
  - JMEGABALL 3.0 AGA
  - JTETRIS DUEL AGA
  - JBOMB PAC CD32 AGA
  - JU-CHESS 2.89 (4Mo RAM)
  - JMAD FIGHTERS II AGA (3 Disks)
  - JCYBERTECH CORP AGA (2 Disks)
  - JHOI REMIX GAME AGA

LE JEU DU MOIS RGR

JBACMAN AGA VF : Superbe clone de Pacman !

KLONDIKE MANIA

- JKLONDIKE AGA (3 Disks)
- JDATAS AJIME-VALEJO CARDS
- JDATAS MANGA EROTIC CARDS
- JDATAS CINDY CRAWFORD CARDS
- JDATAS ARTS CARDS
- JDATAS FACES CARDS
- JDATAS WOMAN CARDS
- JDATAS IRON MAIDEN CARDS
- JLes 7 DATAS 80,00 Frs
- JKLONDIKE II AGA (3 Disks)
- JDATAS SWIM SUITS II CARDS
- JDATAS PLEASURE CARDS
- JDATAS FACES II CARDS
- JDATAS STAR TREK CARDS
- JLes 4 DATAS 45,00 Frs

C64 EMULATOR 3.0

JEmulateur C64 pour TOUT Amiga 30,00 Frs (2 Disks)  
Pack Jeux C64 12,00 Frs/disk (3 packs disponibles)  
JC64 3.0 + Jeux 65,00 Frs

SPECTRUM EMULATOR 1.7

JSpectrum 48K pour TOUT Amiga 30,00 Frs (2 Disks)  
Pack Jeux 12,00 Frs/disk (13 packs disponibles)  
JSpectrum 1.7 + Jeux 180,00 Frs

EXTENSIONS AMOS

JTURBO 1.9 - LSERIAL 2.1 - LDOS 2.5  
JSTARS 1.0 - EASY LIFE 2.23b  
JENHANCED MUSIC 3.0 - ISA  
JJD LIB 4.6 - PRT LIB 1.1  
30,00 Frs/disk

TRANSFERT PARNET

Offrez vous un mini réseau entre 2 Amigas et exploitez leurs ressources !  
Cable+disk utils : 129,00 Frs

SELECTION CD-ROM

- JICDDP IV 199,00
- JAMINET III ou GOLD 149,00
- JLOCK N' LOAD 199,00
- JEURO SCENE 1 149,00
- JSAAR / AMOK 229,00
- JIMAGINE CD 399,00
- JAMIGA TOOLS 249,00
- JAMOS DP CD 199,00
- JEMERALD MINE 149,00
- JJAUGE/CACTUS 199,00
- Frais de port : 20,00 Frs
- Plus de 40 CDROMs disponibles !

TRANSFERT CD32-AMIGA

Exploitez le contenu des CDs sur votre Amiga via la CD32 !  
JCable+disk utils : 239,00 Frs  
JCD NETWORK/EXCHANGE : 199,00 Frs  
JSolution complète : 419,00 Frs

REVUES ETRANGERES

- JAMIGA FORMAT + Disks 55,00
- JAMIGA COMPUTING/Disks 55,00
- JAMIGA SHOPPER 45,00
- JAMIGA USER INT.+CD 60,00
- JAMIGA CD32 GAMER+CD 60,00
- JAMIGA WORLD 45,00
- Frais de port : 1 revue : 28,00 Frs  
2 revues : 35,00 Frs  
3 revues+ : 41,00 Frs

ABONNEMENT POSSIBLE !

Carte bancaire & Euro-Change : minimum 100,00 Frs de commande

Cocher - Décochez - Envoyez ou commandez sur papier libre

O.R.I.O.N Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON Cédex (16) 33.26.29.21

Nom-prénom: _____	Total Disquettes _____ F
Adresse: _____	Total Revues _____ F
Code: _____ Ville: _____	Total CD-ROMs _____ F
<input type="radio"/> Chèque <input type="radio"/> CCP <input type="radio"/> Mandat <input type="radio"/> Euro-Chèque	Frais de port + Options _____ F
<input type="radio"/> Carte Bancaire <input type="radio"/> Contre-Remboursement (+50,00Frs)	SIGNATURE: _____
<input type="radio"/> Recommandé (+15,00) <input type="radio"/> Collissimo (+10,00Frs)	TOTAL GENERAL _____ F
N° 0000 0000 0000 0000	
Date Validité: 00/00 Banque: _____	



## Simon the sorcerer

ADVENTURE SOFT

On en a déjà tant dit à propos de *Simon* que j'ai du mal à trouver les mots pour vous présenter cette nouvelle version. Il y est toujours question d'un petit bonhomme qui, ayant voulu trop jouer avec son livre de sorts, se retrouva plongé dans un univers parallèle. Peuplé de magiciens et de monstres tous plus horribles les uns que les autres, il n'a qu'un but : retourner chez lui coûte que coûte. La seule façon d'y arriver est de devenir sorcier, mais la chose n'est pas simple. Seule son agilité alliée à votre grande



Si mon CD se met à parler, je vais céder.

faculté de raisonnement viendront à bout des situations les plus critiques. Et vous ne risquez pas de vous ennuyer. Non seulement les énigmes ont de quoi vous faire réfléchir, mais l'humour est omniprésent dans le jeu. *Simon* est graphiquement identique à la version AGA du même nom. Une petite intro explicative est venue se greffer à l'ensemble pour insister sur le scénario du jeu. Mais ce qui prime avant tout, c'est que la version CD-32 intègre des voix digitalisées. Résultat, *Simon* ne vous indique pas son opinion, il vous la dit haut et fort ! Le seul revers de la médaille, c'est que le héros ne parle que la langue de Merlin, c'est-à-dire l'anglais. Comble de malchance, aucune aide textuelle ne vient accompagner les paroles du magicien. Notez qu'avec un bon niveau d'anglais, il n'est pas si difficile de comprendre les dialogues. Et puis après tout, quelques concessions vous feront le plus grand bien. Quand on

aime, on ne compte pas. G.H.



### Aventure

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	08
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de Joueurs : 1

Langue : anglais

Disponible : Amiga et A1200

86%

## The lost vikings

INTERPLAY

Un bon vieux titre venu tout droit des archives de l'Amiga et remodelé pour la CD-32. Vous contrôlez en même temps trois guerriers vikings totalement déboussolés dans un univers futuriste. En fait, Baleog, Erik et Olaf sont dirigés à tour de rôle et accomplissent des actions différentes mais complémentaires. Olaf est le protecteur, à l'aide de son bouclier, il esquivé les tirs ennemis, Baleog est le contraire d'Olaf. Lui, c'est le destructeur. Un adversaire leur barre la route, pas de problème, Baleog le découpe en deux ou lui expédie une flèche en plein cœur. Mais pour ce qui est de la ruse, c'est Erik le roi. Il enjambe avec dextérité les pièges les plus dangereux et se joue de ses rivaux en leur sautant par-dessus. La fine équipe devra agir avec circonspec-

tion pour finir chaque tableau. Si les trois compagnons ne franchissent pas sains et saufs la sortie, ce sera peine perdue. Heureusement, des codes les aideront à progresser bien plus facilement. De nombreux éléments extérieurs viendront changer le cours de leur aventure. Des armes pourront être collectées, ainsi que d'autres objets tout aussi précieux. Même les dialogues vous donneront des indica-



Nos trois vikings ont le casque qui pointe.

tions bien utiles pour votre quête. Cette version est agréable et les musiques bien réalisées. On se prend au jeu en quelques parties. Ne négligez donc aucun détail, et que Thor soit avec vous ! G.H.

### Action/réflexion

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	10
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	11
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de Joueurs : 1

Langue : anglais

Disponible : Amiga

86%

# TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

## DISQUES DURS

### BOITIERS DISQUES DUR EXTERNES

SCSI tout Amiga	550 Frs
IDE port PCMCIA Overdrive	350 Frs

### INTERNE AMIGA 600 / AMIGA 1200

170 Mo + Câble	1790 Frs
210 Mo + Câble	1990 Frs
420 Mo + Câble	2500 Frs

### EXTERNE A 600 / A 1200

40 Mo Overdrive	790 Frs
80 Mo Overdrive	990 Frs
105 Mo Overdrive	1290 Frs
130 Mo Overdrive	1590 Frs
170 Mo Overdrive	1950 Frs
210 Mo Overdrive	2190 Frs
420 Mo Overdrive	2690 Frs

### DISQUES DUR SCSI

40 Mo	690 Frs
105 Mo	990 Frs

### SYQUEST

S44 - 44 Mo + 1 Cartouche	1290 Frs
S88C - 88 Mo + 1 Cartouche	1790 Frs
Cartouche vierge 44 Mo	350 Frs

## EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500 Plus - 1 Mo	300 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A1200 - Oko - Horlg - Emp Cop	550 Frs

### BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits	70 Frs
1 Mo en 8 bits	250 Frs
2 Mo en 32 bits	590 Frs
4 Mo en 32 bits	950 Frs
8 Mo en 32 bits	1990 Frs
16 Mo en 32 bits	3500 Frs

## LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga	400 Frs
Interne Amiga 500	350 Frs
Interne Amiga 2000	350 Frs
Interne Amiga 600/1200	350 Frs
Externe Amiga 1200/4000 HD	N.C
Interne Amiga 4000 HD	950 Frs

## ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot	40 Frs
Scanner 64 tons de gris	690 Frs
Horloge Amiga 1200	190 Frs
Alimentation Amiga	320 Frs
Souris Amiga	90 Frs
X Copy Pro	199 Frs
Solo	199 Frs

Frais de ports : logiciels 30 frs

Accessoires 50 frs - Matériels 90 Frs

## INCROYABLE!

**PORT GRATUIT**

**AMIGA CD 32**

**1290 Frs**

**AVEC 4 JEUX**

Oscar, Chaos Engine, Nigel Mansel, Diggers

\*\* sauf manette de jeux

**GARANTIE 6 MOIS\*\***

**NOUVEAU**

**AMIGA CD 32 S-PORT**

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga, un PC ou un Mac via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert.

**AMIGA S-PORT : 450 Frs**

**EXCLUSIF**

**CD ROM MULTIMEDIA**

Connectez un CD Rom multimédia double vitesse sur votre Amiga, votre PC ou votre Mac ?, connectez une CD 32 grâce à l'interface Amiga CD32 S-PORT!

**S-PORT + CD 32 + 4 JEUX 1690 Frs**

**PROMO**

SYNTHÉFISEUR KAWAI FUNI.LAB + INTERFACE MIDI + LOGICIEL.

DR TS + CABLES .....

**MIDIPACK (stock limité) 990 Frs**

## LOGICIELS

### CDTV / Overdrive CD / A570

Prey An Alien Encounter	79 Frs
ESS Mega	79 Frs
Thomas Snowsuit	79 Frs
Peter Rabbit	79 Frs
Classic Board Games	79 Frs
LTV English	79 Frs
Sim City *	99 Frs
Lemmings *	99 Frs
Bridge *	99 Frs
Mind Run	79 Frs
Chronologies Du Monde *	99 Frs
New Electronics Cookbook	79 Frs
Ordicode	79 Frs

\* = Compatibles CD 32

Nombreux titres CDTV, nous consulter

### AMIGA Non AGA

Starter Pack ( 4 logiciels )	99 Frs
Kindword - Fusion Paint - Kick Off - F18	
My first Amiga ( 4 logiciels )	50 Frs
Superword - Rtype2 - Championship golf - Shangai	
Maxiplan plus ( tableur )	90 Frs
Digiview Gold	150 Frs
Professional Draw	100 Frs
Professional Page	100 Frs
Scala MM201	450 Frs

### AMIGA CD 32

Oscar + Diggers	99 Frs
Chaos Engine	99 Frs
W Commander + Dangerous street	99 Frs

### AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4	250 Frs
Scala MM 201	450 Frs
Amigavision Professional	690 Frs
Devpac 3	600 Frs
Megalo Sound	350 Frs
Vidéo Master	650 Frs
Vidéo AGA	750 Frs
Vidéo AGA / RGB	1250 Frs
Colour Master	650 Frs
Clarity 16	1390 Frs

## DEPARTEMENT OCCASIONS

Matériel en parfait état de marche, révisé par nos soins, ce matériel peu présenté quelques défauts d'aspect ( rayures, taches ect .. ) Quantité limitée, livré complet avec doc et notice .  
Pour plus de précisions sur ces articles, contactez nous au 70.66.44.25

Amiga 500 Plus	790 F	Caddy CDTV / PC	20 F
Amiga CDTV	900 F	Imprimante MPS 1230 9 aiguilles	400 F
Amiga 600	890 F	Pack Alter Audio prise midi + Soft	150 F
Amiga 2000 B - 1 Mo ram - Rom 2.0	1790 F	Home Vidéo Kit Genlock + logiciel	350 F
Amiga 3000 25 Mhz - 2 Mo ram		Voice Master Digitalisateur	120 F
HD 52 Mo SCSI	3500 F	Amiga 1000 Ext Mem 256 Ko	100 F
Amiga 4000 030 - 2 Mo - HD 85 Mo	7900 F	Souris CDTV	90 F
Moniteur couleur 1083 S	700 F		
Moniteur Couleur 1084 S	900 F		
Moniteur Couleur 1085 S	700 F		
A 570 Lecteur CD pour A500/500+	1490 F	Carte SCSI A2091 ( A2000 )	1490 F
Clavier CDTV Noir	250 F	Cable DB9 / DB9 Male	50 F
Clavier A4000 Azerty	350 F	Télécommande CDTV	200 F
Lecteur Disk Noir ( CDTV / AMIGA )	350 F	Workbench 3.0 + Manuels	150 F
Lecteurs HD 2.5 toutes capacités	N.C	Workbench 2.05 + Manuels	100 F
		Cable Peritel Amiga	30 F
		Disk 3.5 DF DD (non vierge)	2.50 F

Tout nos prix sont TTC . Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour passer commande, écrivez sur papier libre vos noms et adresse accompagné de votre règlement par chèque bancaire  
Vous recherchez un article spécifique qui ne se trouve pas dans cette publicité ? contactez nous, nous essayerons de vous satisfaire au meilleur prix



# Jetstrike

RASPUTIN

**E**n voilà un simulateur de vol original. Plus proche de l'arcade que de la véritable simulation, *Jetstrike* est un petit jeu qui ne manque pas d'intérêt. A travers une centaine de missions, vous contrôlez un minuscule avion se muant quelquefois en un charmant hélicoptère et devant au mieux s'acquitter de la besogne dont vous êtes le garant du



Ton jet est en train de striker...

succès. Heureusement, dix missions d'entraînement ainsi que dix missions de mise en train prépareront votre échauffement avant le parcours final. Deux joueurs peuvent même s'affronter au cours d'un test contre la montre (le plus rapide à remplir les dix missions a gagné). Pour ce qui est du combat, les options disponibles placent *Jetstrike* au-dessus des jeux d'arcade traditionnels. Non seulement, on contrôle les directions de l'appareil, mais aussi sa vitesse, son armement, le carburant ou encore le train d'atterrissage. Les missions à accomplir sont variées, et c'est ce qui fait la force du jeu. Il peut s'agir d'une simple reconnaissance du territoire ennemi, du parachutage d'un agent ou du bombardement de la base adverse... Bien vite, la stratégie d'attaque succédera à l'action, le jeu est de ce côté plein de ressources. En

revanche, la réalisation n'est pas des plus impressionnantes, de plus la prise en main n'est pas évidente. Seule la musique est plaisante, ainsi que certains bruitages. *Jetstrike* aurait pu être un jeu surprenant, mais il reste tout juste attrayant. G.H.

## Arcade

GRAPHISME	09
ANIMATION	09
JOUABILITÉ	05
SON	14
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	02
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : français

Disponible : Amiga

77%

# Qwikforms

STERLING CONNECTION

**L**es mordus de la mise en page et du traitement de textes vont être servis. A condition de posséder un lecteur CD-Rom pour Amiga ou une interface de type SX1 pour CD-32, ils trouveront sur ce disque une base de données à faire pâler notre propre maquettiste. Au menu, une ribambelle de cliparts, d'images et de fontes aux thèmes les plus variés. Les cliparts (vous savez, ces petites illustrations en noir et blanc dont regorgent les logiciels de PAO) abordent les formats EPS et *PageStream*, ou se limitent au format IFF, qui reste le plus répandu de tous, sans pour autant offrir la souplesse d'utilisation de ses concurrents. En fait, 6 000 images IMG ou IFF accompagnent le tout, de quoi trouver le logo qui se mariera le mieux avec vos mises en page. Des centaines de polices (Calamus, Dos, *PageStream*)

ne pourront que contenter les plus difficiles d'entre vous. De plus, 700 exemples de lettres pré-établies épauleront les utilisateurs pour leur courrier d'affaires. Des tonnes de petits programmes remplissent le CD, pour permettre le transfert des données entre les logiciels ou pour convertir les images dans un autre format. S'y ajoutent des utilitaires pour lire le JPEG, les fichiers 24 bits ou lancer des anims. Avec *Qwikforms*, on en a pour son argent, et on ne

peut que trouver son bonheur dans l'éventail de fichiers proposés. G.H.



Je suis l'aigle de Qwikforms !

# 3615 DPSH

## Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

### Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

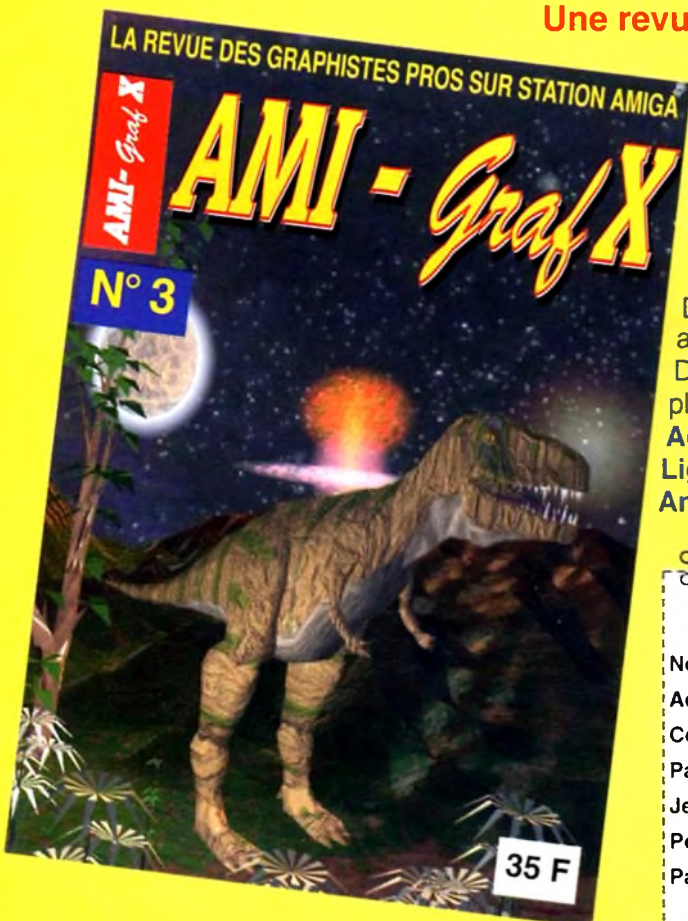
## 3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

Hi Quality Version Available on [AMIGA.AND.COM](http://AMIGA.AND.COM)

Une revue traitant uniquement du graphisme 2D, 3D, de la vidéo et du Multimédia, unique à ce jour.



Vous n'y trouverez que des **exercices pratiques**, des **astuces**, des **trucs** trouvés dans leurs tâches professionnelles par des **PROS** de l'infographie.

Découvrez les **séries Pas à Pas** pour décomposer des actions ardues, avec vos logiciels favoris. Des projets complets vous sont proposés sur les logiciels les plus connus du marché : **Adpro, Aladdin4D, Brilliance, Caligari, Dpaint, Imagine, LightWave, Médiapoint, Real 3D, Scala, Scenery Animator, VistaPro, etc...**



#### BULLETIN D'ABONNEMENT (à découper ou à recopier)

Je m'abonne pour un an soit 6 numéros à partir du numéro 3

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Pays : \_\_\_\_\_

Je joins un chèque de 185 F.

Pour l'étranger (Europe) Paiement uniquement par mandat international : 240 FF

Par avion 380 FF

Envoyer à MULTIMED 42, rue Raymond Marcheron 92170 VANVES

**UNIQUEMENT SUR ABONNEMENT**

# Sex model file

ELECTRIC DISC

**E**n veux-tu, en voilà. Les CD "x" vont de plus en plus loin sur CD-32. Après s'être limité à de vulgaires slide-shows aux images aussi dépouillées que les filles qui y prenaient pose, les éditeurs s'attaquent à un nouveau domaine que la console est tout aussi capable d'occuper. Le



Tu fais un peu de bricolage, et t'auras ton cadeau.



Non, pas le collier, je me sens nue sans lui.

vidéo-CD commence à faire un tabac, alors pourquoi les logiciels n'exploiteraient pas le format MPEG ? Pour notre plus grand plaisir, c'est à présent chose faite. Electric disc vous présente douze des plus beaux canons anglais en pleine séance d'effeuillage. Interdit aux moins de 18

ans, ce disque est plus "soft" que "hard". Aucune séquence ne dégénère en orgie, et l'ensemble reste le plus innocent possible (décidément, nous n'avons pas les mêmes valeurs). Le

CD ayant été indexé, il est possible de sauter (excuser le lapsus) de l'un à l'autre des mannequins sans perdre de temps. Chaque fille est présentée lors d'une large séquence dirigée comme un film. Comme dans les films, de véritables scénarii se déroulent sous nos yeux, pour donner un peu plus de piment à la présentation. La bande sonore, essentiellement des musiques d'ambiance et

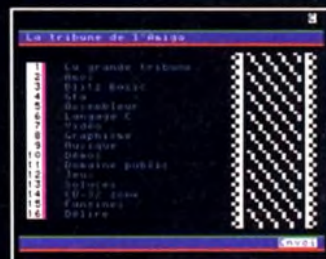
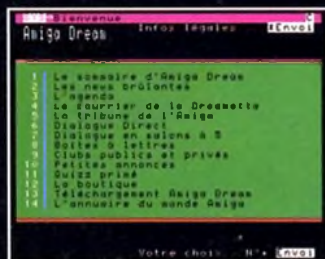
des commentaires accompagnent les images. Comme il m'arrive de le faire pour les jeux, je suis partant pour suivre dans ses moindres détails l'élaboration du prochain logiciel d'Electric disc. Le message est lancé. A suivre... G.H.

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

**Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !**

## Le service minitel des Amiga dreamers !

- ◆ Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- ◆ Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- ◆ Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- ◆ Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- ◆ Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- ◆ Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- ◆ Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- ◆ Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- ◆ Commandez les articles de la boutique !
- ◆ Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !



**36-15 ADream**

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)



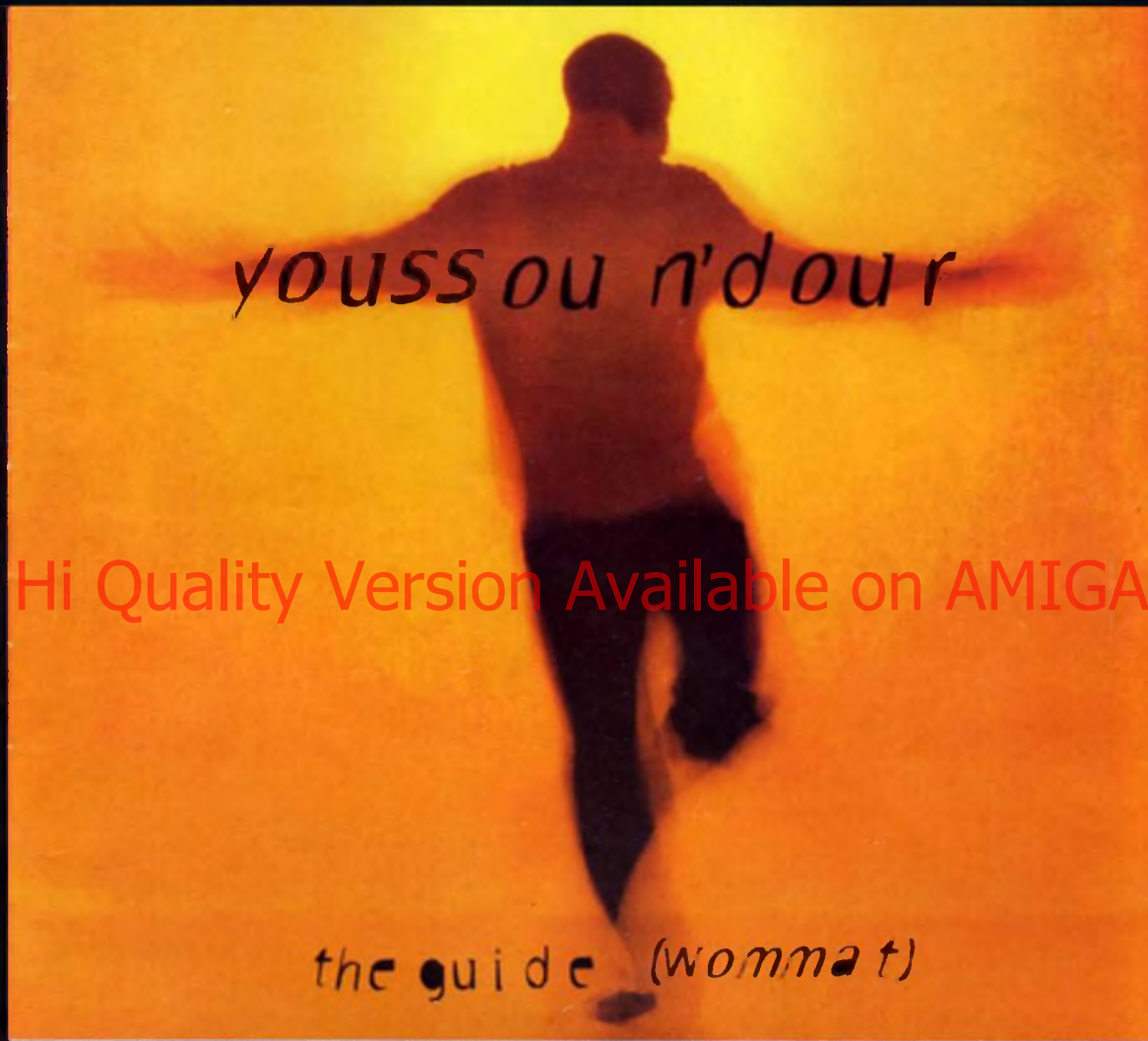


PRESENTE

AVEC



# youssou n'dour



**NANCY :**  
Festival de Jazz  
15 OCTOBRE

**MULHOUSE :**  
Le Phoenix  
22 OCTOBRE

**DIJON-TALANT :**  
Salle St Exupéry  
23 OCTOBRE

**MARSEILLE :**  
Théâtre du Moulin  
24 OCTOBRE

**LYON :**  
Le Transbordeur  
25 OCTOBRE

**REIMS :**  
Parc Expo  
26 OCTOBRE

**BERCK :**  
Le Kursaal  
31 OCTOBRE

Hi Quality Version Available on [AMIGALAND.COM](http://AMIGALAND.COM)

# PARIS-LE BATACLAN 29 et 30 OCTOBRE



LOCATIONS : FNAC - VIRGIN MEGASTORE ET POINTS DE VENTE HABITUELS  
3615 NRJ CLUB

POUR CONNAITRE LA FRÉQUENCE NRJ DE VOTRE VILLE, TAPEZ 3615 CODE NRJ, RUBRIQUE STA.

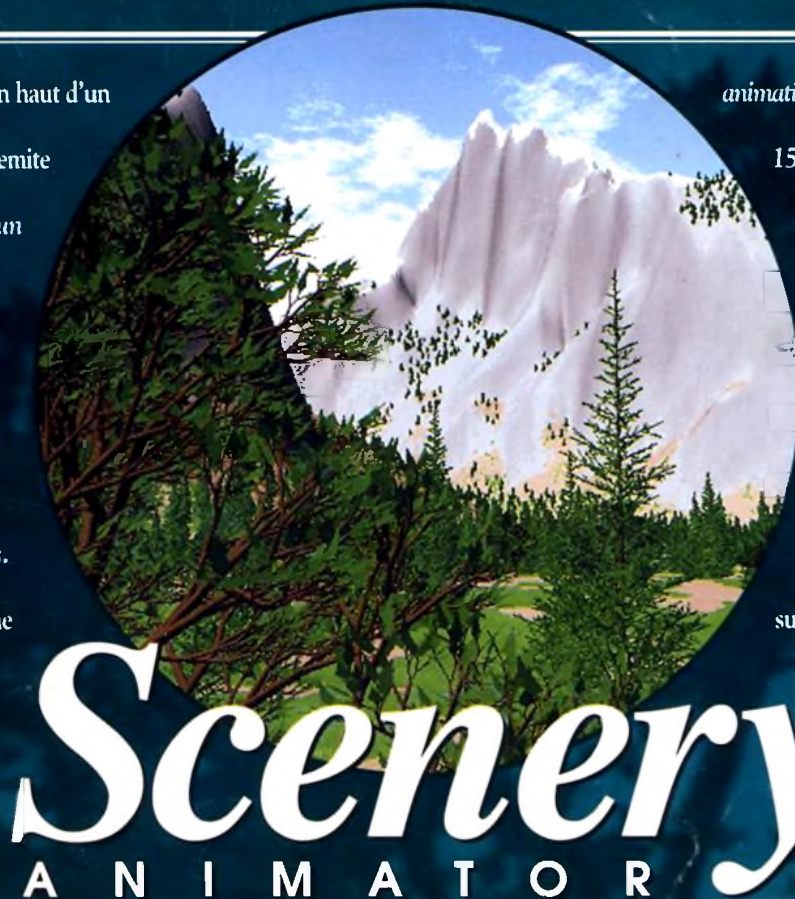


L'Amiga nous avait déposé en haut d'un des plus beaux arbres de Yosemite Park. Scenery Animator est un générateur de paysages pour Amiga. Il exploite des fichiers de relevés altimétriques existants ou crée des régions par fractales. Le ciel était dégagé et la roche apparaissait au milieu de la verdure. L'interface de Scenery permet de paramétrer tous les

éléments du paysage : ensoleillement, densité des arbres et



des nuages, nature et couleur du terrain, etc. En se balladant d'arbre en arbre, on a fait quelques images. Scenery crée des images et des



# Scenery

## A N I M A T O R

animations aux formats Amiga, jusqu'à 1536 x 1536 en IFF, IFF24, HAM et HAM8, DCTV, PCX, et permet d'incorporer des objets 3D VideoScape™, des lacs et des rivières. Avant de regagner nos pénates, on s'était promis de survoler un lac de montagne au raz des flots. Scenery Animator permet de définir des trajectoires de caméra complexes par

images-clé et de sauvegarder des animations fluides au format

ANIM5 ou image par image.

La prochaine fois, on visite la Lune.

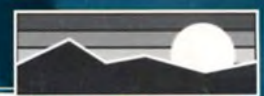
Créez des paysages

virtuels hyper-réalistes avec Scenery animator 4 de Natural Graphics.

EMMENEZ VOTRE AMIGA EN BALLADE DANS DES PAYSAGES SI RÉALISTES QU'ILS NE SONT DÉJÀ PRESQUE PLUS "VIRTUELS"



**690FF ttc\***



Natural Graphics

Disponible chez tous les spécialistes Amiga (liste sur simple appel au 57 89 11 40).

Distribué en Belgique par  
EIS 31, rue du Prof. MAHAIM  
4000 LIEGE - COINTE Tél/Fax : 41 52 71 95

Les produits Natural Graphics sont  
édités et supportés  
par CIS

14, Avenue HERTZ, Europarc,  
33600 PESSAC, France  
Tél : +33 57 891 140  
Fax : +33 56 362 846



\* Prix public généralement constaté. Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs.