

AMIGA DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

CD Dream
Le magazine de la CD-32.



Jeux

Plus de 20 jeux testés
100 previews
de l'ECTS.

N°1
35 F

En pratique :
Vidéo et Amiga
le bon choix.

Aladdin
L'image de synthèse
chez Disney.

L'ami Amos
Par François Lionet.



60 prix
à gagner
Concours CD-32

Bons plans
Jusqu'à 30% de réduction
sur votre matériel Amiga.

* Sur reprise offre C&S.
L2306 - 1 - 35,00 F

Vidéo made in Amiga.

L'Amiga de Commodore est
l'ordinateur disposant des meilleurs
logiciels vidéo : titrage, animation,
images de synthèse.

GVP a conçu
G-LOCK
pour vous
permettre

**VF
CIS**
gLOCK

d'exploiter facilement toutes ces possibilités.

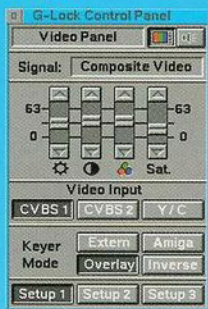
Connecté à votre caméscope et à un
magnétoscope PAL ou Y/C pour

l'enregistrement,
G-LOCK permet de
superposer les images
de l'Amiga sur vos
vidéos. Son logiciel de
pilottage met toutes les
fonctions à portée d'un
clic de souris : correction
vidéo, couleur d'incrustation,
sélection des signaux.

vidéo en entrée et en
sortie...

Grace au module EX
livré en standard, **G-LOCK**
peut être piloté par le logiciel
SCALA MultiMedia.

G-LOCK est dès à présent disponible
en Version Française par CIS chez votre
revendeur et à la FNAC.



- Boîtier externe compatible avec tous les Amiga (y compris ECS et AGA)
- 2 entrées PAL/SECAM, 1 entrée Y/C
- sorties commutables par logiciel en PAL, Y/C, RVB et YUV
- entièrement pilotable par logiciel
- Support ARexx
- Mélangeur son 2 canaux mono
- Correcteur vidéo intégré (balance RVB, luminosité, contraste...)
- Livré d'origine avec son module de pilotage EX pour SCALA Multimedia
- Fonction de filtre électronique RVB pour le digitaliseur vidéo DIGIVIEW de NewTek.

Amiga

Mes débuts en...
JetSki!

GVP
TV

GVP
TV

Incrustation
G-LOCK



Importateur exclusif GVP

14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC, France
Tél: (+33) 56 363 441, Fax: (+33) 56 362 846

G-LOCK et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Scala, Scala MultiMedia, Scala EX et le logo Scala EX sont des marques déposées de Scala AS. Photos et caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.

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

A500 : CARTES ACCELERATRICES
A 530 turbo 80Mo, 1Mo 4690 F
A 530 turbo 120Mo, 1Mo 5190 F
PROMO: équipée 4Mo 2000 F

PROMO ATA 2 BLIZZARD A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8 avec copro.33 Mhz horloge 3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES
COMBO 322 (MMU), 1Mo 3990 F
COMBO 325, 1Mo 3990 F
COMBO 340, 4Mo 6490 F
G-FORCE :68040 33Mhz +4Mo
ext. 64Mo-SCSI-port//et 9900 F
PROMO: c à 4Mo 2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES
A 1230 turbo 68030/40Mhz 2Mo 3190 F
A 1230 turbo 68030/40Mhz 1Mo 4290 F
A 1230 turbo 4Mo copro 68882 5590 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz 4Mo 5600 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz 2Mo 7000 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz 4Mo 7200 F
+68882 à 50Mhz

DISQUES A 500
GVP 40Mo 2390 F
GVP 80Mo 2790 F
GVP 120Mo 3290 F
PROMO: + kit 2Mo + NC

DISQUES A 2000
GVP 80Mo 2990 F
GVP 120 Mo 3490 F
GVP 170 Mo 3990 F
PROMO: + kit 2Mo + NC

DISQUES 600/1200
40Mo (2 1/2) 1300 F
120Mo 2000 F
120Mo 2500 F
200Mo 3500 F
Livrés avec cassettes et disquette.

AMIQUEST
40Mo 1790 F
60Mo 2190 F
80Mo 2590 F
120Mo 2990 F

DISQUES SCSI SEULS
120Mo 1990 F
170Mo 2490 F
210 Mo 2990 F
340 Mo 3990 F
540 Mo SCSI2 6690 F
1Go SCSI2 8490 F

DISQUES IDE SEULS
120Mo (31/2) 1690 F
210 Mo 1990 F
340 Mo 2990 F
420 Mo 3990 F

AMIGA 600/1200
A 600 1500 F
A 600/80 Mo 3500 F
A 1200/40 Mo 3800 F
A 1200/80 Mo 4500 F
A 1200/120 Mo 5000 F
A 1200/200 Mo 6400 F
PROMO: + kit 2Mo +900 F

LES MEMOIRES A500
512 K avec horloge 290 F
1.5 Mo avec horloge 790 F
A2000
carte ram 0 K 600 F
carte ram 2 Mo 1400 F
carte ctrl GVP + 2 Mo 2000 F

A1200
PCMCIA 2Mo 1000 F
1500 F
A 1208 extension 32bits avec ctrl SCSI 1690 F
A 1208/1Mo 2190 F
A 1208/4Mo 3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits avec 4Mo 2300 F
68882 à 33Mhz 990 F
68882 à 50Mhz 1490 F
A3000
4 Mo Static Column 1900 F
A4000
4Mo 32 bits 1500 F

DESKJET 550
4600 F

PROMO ATA 1 AMIGA 1200
disque 80 Mo extension 4Mo 32 bits horloge 6600 F

CARTES GRAPHIQUES
DCTV sauf A4000 2590 F
DCTV tout Amiga 2890 F
RETINA 24 BITS 2Mo 3990 F
RETINA 24 BITS 4Mo 4790 F
OPALVISION 24 BITS
livrée avec IMAGINE 2.0 6400 F
GVP VISION 24 12900 F

ECRANS
1084 S 1450 F
Commodore1942 3400 F
NEC 3FG 4900 F

CARTES CONTROLEURS
HCD série 2 GVP 1290 F
Oktagon + Gigamem 1290 F
Commodore A4091 2390 F
Z3 Fastlane
jusqu'à 10Mois promo

P.A.O
PAGESETTER 3 890 F
PRO. PAGE 3.1 V 850 F
PRO. DRAW 3.0 1490 F
PRO. PAGE 4.0 1490 F

DIGITALISEURS
VIDI-12 (doc en fr) 1290 F
VIDI -12 40 temps réel NC
DCTV sauf A4000 2590 F
DCTV tout Amiga 2890 F
VLAB (temps réel) port // 3490 F
VLAB (temps réel, YC) int. 3990 F

GSTLOCKS/VIDEO
GST 40a 2300 F
GST 40 a YC 2500 F
GST Gold ASF 3700 F
GST Gold SPF 4400 F
GST Gold Pro 6800 F
MSP 800 (avec TBC) 15000 F
G-LOCK de GVP 3390 F
VideoMaster (pal/YC) pro 7900 F
CP 10 (codeur) 1600 F
MT PRO+ (multitransc.) 4500 F

TITRAGE
SCALA VIDEO TITLER 590 F
SCALA MULTIMEDIA PROMO
BROADCAST TITLER SHR 1490 F
BT II Fontpack 1+2-Enhancer 1150 F
MONTAGE 24 : (16 millions) NC

ONDULEURS
400 VA (idéale pour une configuration) 2000 F
600 VA 2900 F
1200 VA 3900 F

IMPRIMANTES
CANON BJ 105X 1800 F
HP DESKJET 510 2500 F
HP DESKJET 500 C 3000 F
HP LASERJET 4L 5000 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES
DIRECTORY OPUS V.4 690 F
PRO CONTROL 590 F
CAN DO (Fr) 950 F
SAS/LATTICE C++ 2790 F
HyperCache 340 F
MAC 2 DOS 690 F
AMOS (Fr) 460 F
AMOS Pro 800 F
PRAXITEL (MINITEL) 390 F
Praxitel + cable 490 F
ON THE BALL 340 F
SCENARY ANIMATOR 1100 F
SCAPE MAKER 490 F
ART DEP. PRO 2.3 1690 F
DEVAPC 800 F
VISTA PRO 3 (Us) 790 F
Makepath du terrain 390 F
QUATERBACK 5.0 490 F
QUATERBACK TOOLS 590 F
Kit Commodore dev. 3.0 150 F

BUREAUTIQUE
PROWRITER 3.3 590 F
EXCELLENCE 3.0 590 F
FINAL COPY II (Fr) 990 F
SoftFaces 1/2/3/4 490 F
SoftClips 1/2/3/4 490 F
PRO- CALC (tableur) 1490 F

ACCESSOIRES
LECTEUR 31/2 EXTERNE 550 F
carte ctrl GVP HCD 1390 F
OKTAGON + Gigamem 1290 F
lecteur interne A500 550 F
Megachip avec SFagnus 1900 F
MULTISTART 2+ ROM 600 F
lecteur interne A2000/4000 800 F
transfo. A500/600/1200 450 F
ROM 2 ou 1.3 200 F
ext. 512K+horloge A500 290 F
cable PERITEL 100 F
DB23/DB15 VGA 100 F
souris AMIGA 290 F

DCTV, VISION 24, VIDI-12 VLAB, RETINA, MIGRAPH
en démonstration sur rendez-vous

MODEM / FAX / MINITEL
externe 14400 bds + V23
logiciel minitel français
2990 F

COMPATIBILITE PC A500
AT ONCE Plus 286/16 1700 F
CARTE 286 GVP 690 F

MORPHING
CINEMORPH 590 F
IMAGE F/X 1990 F
MORPH Plus 1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12
le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Des séquences entières noir et blanc saisies en temps réel.
Compatible AGA.
1290 F

MUSIQUE
BARS & PIPES 990 F
BARS & PIPES 1.0e (fr) 2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0 3000 F
carte SUNRIZE AD 1012 4600 F
DSS 590 F
DSS + 990 F

COMMUNICATION
FAX/MODEM 9600* 1600 F
FAX/MODEM 14400* 2600 F
logiciel MINITEL 390 F
* compatible minitel V23

DESKJET 500 C
avec driver
3000 F

Polices vectorielles et Bitmaps
Outline Fonts-35 fontes Calligraphiques pour tous les softs 1150 F
GDT Deconvolutive : 3 fontes 390 F
GDT Designer 390 F
GDT Publisher 390 F
GDT Video 450 F
VideoFonts1 (Serif 1) 690 F
VideoFonts2 (Sans Serif 1) 690 F

SCANNER A MAIN
MIGRAPH
262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc pour l'achat d'un MIGRAPH 600 F

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906
en 22x15 avec styllet 2900 F
GENIUS GT 818
en 45x30 (styllet + souris) 5900 F
KURTA 30x30 4990 F
KURTA 30x43 7790 F
KURTA XGT 30x30
à pression variable 8990 F

NOM/PRENOM
ADRESSE
VILLE CP Tel.
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel
(envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
10/93D hors promotion	montant total	
	port	
	à payer	

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

Ce n'est pas parce que nous avons voulu un "édito de caractère" que celui-ci doit en avoir un mauvais (caractère). Oh que non ! car en fait nous sommes très sympathiques, plein d'humour et un même sentiment nous unit : la passion de l'Amiga.

Voilà notre histoire... Il était une fois une équipe jeune et dynamique qui déclara un beau jour d'optimisme forcené de "faire" un magazine Amiga comme d'autres décident de se faire des fettucine al dente pour leur petit-déjeuner. Pourquoi ? me direz-vous, tout simplement parce que nous en avons rêvé.

Bref, c'est bien connu, la nuit porte conseil. Amiga Dream (remarque la cohésion du champ lexical) est né de ce rêve là, étrange, familier et commun.

Tous les mois (si vous êtes nombreux à l'acheter) vous le retrouverez en kiosque accompagné de sa petite disquette (pourquoi petite ? elle fait 3"5, ce qui est une taille standard). Quoi de neuf dans Amiga Dream ? Des news brûlantes et étonnantes (voir "une époque formidable", absolument pas sponsorisée par les SDF), un dossier mordant (aie !) à pleines dents l'actualité ou allant au fond (de la piscine) mais non, des choses (un exemple : la vie des tartes à la crème après leur explosion faciale) et puis des jeux, non de jeux, des démos (nous savons qu'il y en a qui aiment ça), des domaines publics, le technicien de l'Amiga (en d'autres termes le labo-test), l'ami Amos (à ne pas confondre avec l'un des acolytes de Darnagann)... le tout animé par notre mascotte très sexy, la Dreamette (à quand le 36-15 Dreamette ?). Et puis dans la série "un magazine peut en cacher un autre", nous vous offrons CD Dream (pages 65 à 74) exclusivement consacré à la console CD-32.

Christine Robert

S o m

6 Disquette

Un logiciel de musique, un jeu, une démo, et d'autres surprises !



8 Actualités

Zoom sur l'actualité du monde Amiga

14 Bons plans

Exclusif !

Des offres exclusives et démentielles sur une avalanche de produits pour votre Amiga.

15 Bande dessinée

Le musée interdit



18 Dossier

Amiga CD-32

Nous avons décortiqué la bête, impressions.

20 Reportage

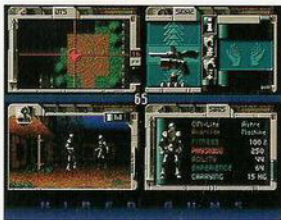
Aladdin



Les dessous du prochain Disney Aladdin ou comment oncle Walt joue l'apprenti sorcier.

22 Jeux

Des tests, des previews, des astuces



Hired guns de Psychosis.

En test : Hired guns, Space hulk, Prime mover, Genesis, Turrican III, Soccer kid, Uridium II, Overdrive...

Concours P. 41

Abonnements P. 75

42 Espace lecteurs

Cinéma et bande dessinée à l'affiche



Jurassic park, le film.

44 Démonos

ASS, Extension, 242 et leurs nouvelles productions

46 Domaine public

Six logiciels incontournables du DP Amiga

50 Labo

Brilliance est arrivé dans nos laboratoires !

56 Amos

La routine, chez l'ami Amos, est souvent très animée !

60 En pratique

Réalisez votre clip vidéo

65 CD Dream

Le magazine de l'Amiga CD-32



Vous trouverez dans CD Dream une foultitude de nouveautés (jeux, previews, news, dossier) exclusivement sur CD-32 !

Amiga Dream, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92100 Boulogne.

Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.

Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.

Directeur de la publication : Francis Poulain.

Directeur commercial : Romain Canonge.

Rédaction : 46 23 90 48.

Rédactrice en chef : Christine Robert.

Chefs de rubriques : Romain Canonge, Michel Houng, François Lionet, François Pinault, Francis Poulain.

Ont collaboré à ce numéro : Charles Ancé, Stéphane Anquetil, Philippe Bérard, Fred Bourbon, Gregory Halliday, Christophe Marie, Mister B., Jean-Christophe Piquet, Yann Serra.

Premier rédacteur graphiste : (conception/réalisation) : Pierre-Yves Roudy. Photos : Bernard Martinez.

Illustrateur : Weg.

Bande dessinée : Mouloud Oussid.

Publicité : au support 46 26 78 67.

Abonnements : 46 26 78 66.

Fabrication

Photogravure : Promographic, Paris.

Impression : Berger-Levrault Graphique - route Villers St Etienne - 54200 Toul.

Diffusion : MLP

Dépôt légal : à parution

N° ISSN : en cours

Commission paritaire : en cours.

Tirage : 40 000 exemplaires

Droits de reproduction : tous droits réservés.

Copyright 1993. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur.



La première disquette d'Amiga Dream ne risque pas de vous décevoir. Aux programmes (avis aux défenseurs de la langue française : le pluriel, c'est exprès) : DSS, Tetris pro, A maze in, Hermès. Comme nous vous l'indiquons dans notre logo : "entrez dans l'univers d'Amiga Dream".

DSS

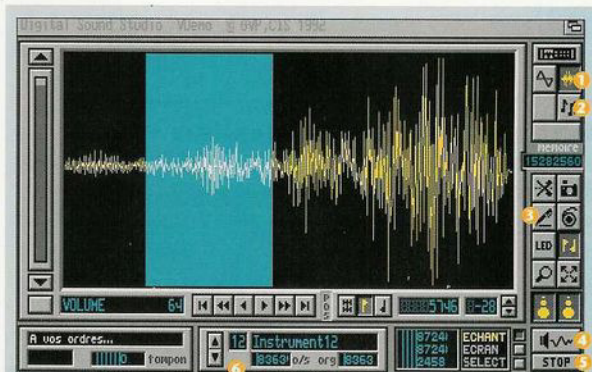
MUSIQUE

Un logiciel d'une valeur de 300 francs pour les lecteurs d'Amiga Dream ! Grâce à GVP et CIS, voilà DSS, un logiciel musical de grande qualité permettant de composer de la musique sur quatre voies et d'éditer des échantillons sonores. Très simple d'utilisation, DSS est sans aucun doute l'un des plus puissants trackers sur Amiga.

Si votre Amiga dispose d'un seul lecteur de disquette, vous pouvez copier l'icône "AssignFonts" dans le RAM DISK et cliquer sur son icône avant de lancer DSS. Ceci évite de nombreux changements de disquettes pendant le chargement de DSS (merci François !)... Pour aider les débutants voici quelques manipulations qui vous permettront de découvrir une infime partie des innombrables possibilités du logiciel. Sélectionnez l'icône "partition" (voir écran ci-dessus) et cherchez dans le menu "Projet", la fonction "charger/chanson". Choisissez dans le requester le fichier "Dss-Tracker-Demo" puis confirmez.

Des instruments et une partition sont maintenant en mémoire. Choisissez l'icône lecture (petit haut-parleur en bas à droite) pour lancer la musique. Amusez-vous à placer sur on/off les différentes pistes ou à modifier le tempo (en bas à gauche de l'écran). Pour arrêter, sélectionnez "stop" en bas à droite.

Nous allons maintenant voir comment vous pouvez composer. Appuyez sur l'icône représentant un crayon ("écriture") à droite de l'écran. Cherchez dans le menu "Edition", la commande "effacer



- ① Menu traitement
- ② Menu partition
- ③ Écriture

- ④ Lecture
- ⑤ Arrêt de lecture
- ⑥ Sélection des instruments

chanson" et validez. La chanson n'est maintenant plus en mémoire, mais vous avez conservé les instruments. Sélectionnez l'instrument 10 avec les flèches (au centre bas de l'écran) et cliquez avec la souris la première des quatre pistes à l'écran. Maintenant, le clavier fait figure de piano. Appuyez sur les touches suivantes : S, S, Espace, Espace, Espace, E, E, Espace, Espace, Espace, S, S, Espace, Espace, Espace, ainsi de suite jusqu'à la fin du premier bloc. Vous devriez entendre en même temps vos notes et voir apparaître à l'écran leurs noms Do, Do, off, off, off (silence), La, La, off, off, off, etc. Ces notes sont suivies de deux chiffres, l'un indiquant l'octave, l'autre la référence de l'instrument.

Lancez la lecture en appuyant sur le petit haut-parleur en bas à droite. Et voilà votre première (et terrible) oeuvre. Le principe vous est acquis, à vous de nous concocter de superbes musiques. Appuyez sur "stop" pour arrêter le défilement. Nous allons maintenant voir (brièvement) une autre possibilité du programme : le menu "Composition" en appuyant à nouveau sur son icône. Dans le menu des instruments choisissez l'instrument 15. Puis appuyez sur l'icône "traitement" (avec une courbe). Vous devriez voir apparaître la courbe de votre son. Pour l'écouter appuyez sur le haut-parleur. Sélectionnez ensuite à la souris cette courbe et cherchez dans le menu "Traitement" la com-

mande "retourner". Ecoutez à nouveau votre son. Saissant, non ? Pour les lecteurs d'Amiga Dream, CIS propose une reprise de la version DSS d'Amiga Dream (300 francs) pour l'achat de DSS+ (DSS +, c'est plus comprenant un module de digitalisation, une disquette de sons et un manuel en français. N'hésitez pas à profiter de cette offre en page 32.

DSS_TRACKER_DEMO est un module de musique qui peut être joué sans DSS (double-cliquez sur son icône).

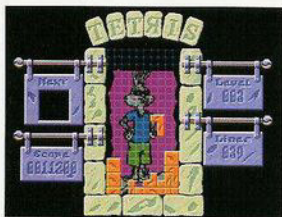
Tetris pro

JEU



Bienvenus dans Tetris pro.

Tetris pro va vous étonner : 64 couleurs, musique 4 voies, options paramétrables, scores sauvegardés, installable sur disque dur... Pour découvrir le premier jeu DP d'une longue série proposée par Amiga Dream, cliquez sur l'icône de



Il n'y a pas de bugs, Bunny.

Tetriz pro. Un petit clic avec le bouton de votre joystick et vous voilà dans le menu des options. Là, il vous est possible de choisir le niveau (Facile, Normal, Difficile), la présence d'une musique et des effets sonores. Le principe est simple : empiler les formes les unes sur les autres pour compléter les lignes. Chaque ligne terminée permet de faire apparaître une image en arrière plan. Lorsque cette image est entièrement affichée vous passez au niveau supérieur. **Tetriz pro** dispose de variations originales : certaines pièces sont gravées avec des petits symboles : une bombe permet de combler tous les trous, un "+" ou un "-" augmente ou baisse la vitesse, un "P" (symbole de "Panique") noircit l'écran de jeu pour 60 secondes (mais votre score

augmentera plus rapidement), un "N" désactive l'écran "Next" (qui affiche la pièce suivante), un "B" donne un bonus de 10 000 points, enfin "R" remet à zéro les options "Panic", "Vitesse" et "Next". Programmé en assembleur par Rob Blanker Junior, plus connu sous le nom de Cash, **Tetriz pro** bénéficie également des graphismes d'Andre Van Der Elst (Art) et de la musique de Marco Van Steen (Sid). Cette équipe hollandaise, baptisée Software logic production, fait partie du groupe 2000 AD qui possède des membres dans le monde entier : Allemagne, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Norvège, Suisse, USA... D'abord programmé pour la mégademo **Runaway** qui ne fonctionnait pas sous 1200/4000, **Tetriz pro** fut développé de manière indépendante pour être compatible avec les chips AGA. LSP prépare actuellement la démo **Manic raves III** qui sortira pour la fin de l'année, avant l'édition d'un jeu commercial. **Tetriz pro** est copyright 2000 AD, les organismes de diffusion de domaine public ne sont pas autorisés à le distribuer.

Une autorisation exclusive a été donnée à Amiga Dream. Si ce jeu

vous plaît, n'hésitez pas à envoyer vos encouragements et dons à Logic system production/2000 AD, Pauwendans 3, 2907 Tc Capelle a/d IJssel, Hollande.

A maze in

DÉMO

La superbe démo fournie sur cette disquette a été réalisée par le groupe Digital France pour la Arise party en Allemagne où elle a remporté le deuxième prix dans la catégorie démo A500. Elle ne fonctionne pas sur A4000 avec carte accélératrice 040 mais Gengis, le coder, accepte tous les dons de possesseurs de ce genre de configuration pour leur concocter une démo compatible. Digital France travaille sur une nouvelle Trackmo 1200 depuis quatre mois qui sera présentée en décembre à la Party 3 au Danemark.

Musiques, images, animations, jeux, utilitaires... vous êtes un auteur et vous souhaitez vous faire connaître ? N'hésitez pas à nous présenter vos oeuvres ! Ecrivez à Amiga Dream, Rubrique Disquette, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Hermès

TÉLÉCHARGEMENT



36-15 DPSH pour votre Amiga.

Bienvenue dans le monde du 36-15 DPSH (Domaine public hardware et software). Serveur professionnel dédié à l'Amiga, DPSH dévoile un univers d'abondance de logiciels, de trucs et de montages hardware DP de qualité professionnelle (circuits imprimés et composants). **Hermès**, le protocole de téléchargement est un des

programmes les plus puissants : il fonctionne à toutes les vitesses et possède la sauvegarde automatique en cas de coupure de courant vous évitant de tout recommencer. Les dernières nouveautés, importées en direct des USA et du Canada, sont très rapidement disponibles en téléchargement et compressées avec Pkzip. Pour télécharger avec **Hermès** vous devez brancher, à l'aide d'un câble, l'Amiga à votre Minitel. Il vous suffit de lancer **Hermès** et de composer le 36-15 DPSH rubrique Téléchargement. Plus d'informations sont disponibles en cliquant sur la documentation d'**Hermès** présente sur la disquette.

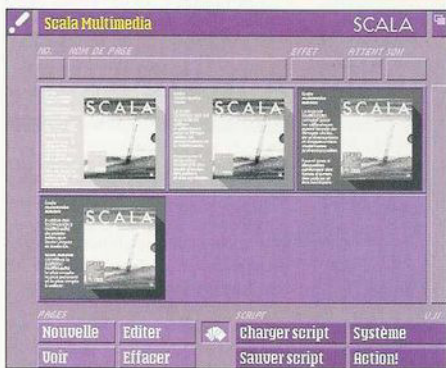
Important : pour accéder à la démonstration **A maze in** du groupe Digital, il convient que vous lanciez directement votre Amiga sur la disquette Amiga Dream. Pour accéder aux autres programmes, lancez d'abord le **Workbench** puis insérez la disquette Amiga Dream.

CAVEAU!



Thorn-Emi soutient Scala

MULTIMÉDIA



L'étonnant Scala.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Scala, rappelons qu'il s'agit d'un logiciel multimédia permettant de mixer images vidéo, sons, images informatiques, textes, etc.

Fonctionnant sur Amiga, la qualité du logiciel a déjà convaincu bon nombre de sociétés. Parmi les derniers convertis, citons la Bundesbahn (équivalent de la SNCF en Allemagne), l'aéroport de Aalborg au Danemark, la Bank of Scotland, la chaîne d'hôtels Gleneagles en Ecosse... Même IBM a utilisé Scala sur Amiga lors d'un récent forum technologique en

Allemagne ! Devant l'ampleur du succès, Scala est associé avec le géant anglais de la communication Thorn-Emi pour faire la promotion du logiciel. Une association qui devrait être très bénéfique pour l'Amiga en Europe !

Octamed enfin en France

MUSIQUE

France festival distribution annonce la disponibilité de deux programmes de qualité en français. Octamed 5.0, un excellent logiciel de musique ainsi que PCTask, un émulateur PC, permettant de faire fonctionner les programmes PC XT sur votre Amiga.

France festival distribution, 3 rue Anatole France, Chateaufort-Lès-Martignies.

Storm news

PIONNIER

Storm, spécialiste de la musique sur Amiga, a donné quelques informations qui tendent à prouver que l'Amiga est une machine de pionniers. Le célèbre logiciel musical *Bars & Pipes*, révélé sur l'Amiga, devrait être adapté sous peu sur station *Silicone Graphics* (vous savez, ces ordinateurs qui ont servi à faire les effets spéciaux de *Terminator II* et *Jurassic park*). Il en est de même pour le logiciel *Superjam* qui sera également disponible sur PC. Pour revenir à l'Amiga, Storm annonce pour la fin de l'année une baisse du prix de *Bars & Pipes* (en version classique et non professionnelle) à 990 francs TTC. De même, le prix de *Superjam*, qui est en cours de francisation, devrait baisser. Pour les spécialistes des studios d'enregistrement, Storm prévoit la carte *Sunrise 3.0* qui devrait être présentée à Atacom. Le tout sera disponible avec un manuel en français. Enfin, un convertisseur analogique/numérique est dans les cartons de Storm pour permettre la sauvegarde de données (mais également de disques durs entiers) sur cassettes DAT.

Storm, 83 rue du Chemin vert, 75011 Paris, Tél. : 43 57 46 57.

Une extension Intuition pour l'Amos !

AMOS

Une société allemande, The software society, est en train de terminer un ensemble de deux extensions nommées *Amips* et *Talis* pour l'Amos et l'AmosPro. Celles-ci permettent d'ajouter plus de deux cents commandes au langage, permettant d'ouvrir et de gérer des écrans Intuition. L'ami Amos (voir notre rubrique page 56) est bien sûr à l'affût de la sortie de ces extensions et fera un banc d'essai dès que possible (patience, ce ne sera plus très long). The software society, Schwarzachstrasse 41, 88214 Ravenburg.

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 Amiga Dream que pour l'informatique

Chute libre

Klint Freemantle, 22 ans, peut remercier le ciel. Ce dernier était pourtant très couvert, le 7 août dernier, jour de son premier saut en parachute. Piqué, Klint a mal ouvert son parachute et l'a laissé s'em mêler à 1 100 mètres d'altitude. La chute libre n'a duré que quelques secondes, le temps exact pour notre homme de murmurer une prière... exaucée ! Tombant de plein fouet dans une mare d'un mètre de profondeur, Klint s'est relevé indemne avec une petite coupure sous l'oeil (c'est le coup du "Klint oeil"). Un véritable miracle quand on sait qu'une chute de cette altitude ne lui laissait qu'une chance sur un milliard.

Vendredi 13

Paraskavidekatriaphobie, ou la maladie du vendredi 13, des personnes qui, ce jour là, ont peur de sortir, de travailler, de faire des courses, de rencontrer des gens parce que le malheur peut les frapper. Ce qui peut être considéré comme une superstition est en fait une véritable maladie développée par 21 millions d'américains ! Les Etats-Unis perdent d'ailleurs chaque vendredi 13 près de 720 millions de dollars à cause du ralentissement de l'activité économique.



VOUS PROPOSE SON CONTRAT BLEU

- (Généralement réservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :
- Assistance **HOT LINE** par Numéro Vert
 - **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables
 - **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
 - **Priorité** pour le S.A.V.
 - **Gratuité** des installations et tests périphériques
 - **Réinstallation** + formatage du disque dur
- Un contrat complet vous sera remis lors de votre achat.

La toute nouvelle console 32 bit de Commodore

- Lecture CD Audio
- Option lecture CD Vidéo
- Livrée avec 2 Jeux

A1200
Avec **Moniteur HR**
RVB et Vidéo composite
3790 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Vidéo Composite
Idéal pour Vidéo Informatique
1490 Frs TTC

A600
Avec HD 40Mo Installé
Excellence 2.0
2490 Frs

* Tous nos prix sont ceux en vigueur le jour de la création de cette annonce. Ils seront bien entendu actualisés si nécessaire le jour de l'achat.

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total	4870 F
PRIX DE LA CONFIGURATION	
4290 F	
(Total Mémoire Vive 2Mo)	

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo + Horloge + Co-Pro	3280 F
TRUE PAINT	990 F
Total	6790 F
PRIX DE LA CONFIGURATION	
5990 F	
(Total Mémoire Vive 6Mo)	

OPTION DISQUE DUR

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le WB 3.0 et Excellence! 2.0 (Traitement de Texte avec dictionnaire)

Avec une Config MAD :		Acheté Séparément :	
40 Mo :	1190 F	40 Mo :	1390 F
80 Mo :	2190 F	80 Mo :	2390 F
120 Mo :	2790 F	120 Mo :	3190 F

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB1200 0ko	: 1290 F
Extension DKB1200 1Mo	: 1790 F
Extension DKB1200+Co-Pro 1Mo	: 1990 F
Extension MM 1200 1Mo	: 1790 F
Extension MM 1200 5Mo	: 2690 F
Extension PCM CIA 4Mo	: 1490 F
Scanner Alfa Data 256 gris Ham8	: 3190 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner Alfa Data 16 gris Ham	: 3190 F
Lecteur ext. 3.5 DD	: 490 F
Scanner Epson 6500 (24 bit)	: 8590 F
Tablette SUMMAGRAPHS A4	: 4290 F
Home Music Kit (digit 8 bit)	: 490 F
Fun Color (Ham8 pour tout Amiga)	: 890 F
Alimentation A500/600/1200	: 590 F
Megachip (2 Mo chip A2000/A500)	: 1790 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	: 890 F	DPaint IV AGA	: 790 F
Morph+	: 1590 F	Art Depart.Pro 2.3	: 1690 F
Vista Pro 3.0	: 650 F	Excellence! 3.0	: 590 F
Final Copy II (Fr)	: 890 F	PPage 4.0 (Us)	: 1390 F
Pro Draw 3.0 (Us)	: 1280 F	Page Setter 3.0	: 690 F
Karafonts	: 590 F	Gold Disk Type	: 590 F

MUSIQUE

Interface Midi	: 525 F	Home Music Kit	: 590 F
Bars&PipesPro 1 (Fr)	: 2990 F	Bars&PipesPro 2 (Us)	: 2990 F
Bars&Pipes Jun. (Fr)	: 1350 F	Modules B&P	: 440 F
Deluxe Music 2.0	: 990 F	SuperJam! (Arr.)	: 1290 F

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.	: 2490 F	DevPac 3.0	: 790 F
AREXX	: 379 F	Quarterback + Tools	: 790 F
Amos Professional	: 790 F	DiskMaster 2.0	: 420 F

CECI N'EST QU'UN CONDENSE CONSULTEZ-NOUS POUR TOUS VOS BESOINS INFORMATIQUES

S.A.V. MAD

Nous réparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables. Clients province: 48 heures (plus délais de transport). Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Crédit traditionnel (Libre) ou 3 fois sans frais pour 1500 et + ou 4 fois sans frais pour 4000 et + fournir fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID Accord immédiat.

SERVICE MAD

Conseils d'utilisation Etude de configuration Optimisation de votre budget Notre règle: Un client satisfait rachète toujours.

Depuis 1988, Mad est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

(33) 1 48 78 11 65
FAX (33) 1 42 80 66 49

BON DE COMMANDE à découper ou recopier à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : _____
 ADRESSE : _____

Je désire commander les produits suivants :
 au prix de : _____ F
 Pour un total de : _____ F

que je règle par
 chèque c/joint
 carte bleue N°1
 Date d'expiration : _____

Signature : _____

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

en
hausse

● La console CD-32 de Commodore

Très bien accueillie par les utilisateurs et les développeurs, David Ward d'Ocean souligne que c'est "une plateforme superbe pour les éditeurs de jeux, offrant le nec plus ultra en matière de graphismes, de sons et de stockage des données. Ce produit est destiné à la gloire".

● Atacom

Atacom persiste et signe. C'est avec le plus grand plaisir que nous les retrouverons le samedi 23 et dimanche 24 octobre à Juvisy. Une trentaine d'exposants, dont Amiga Dream, seront au rendez-vous pour vous parler que de l'Amiga !

● US Gold

Géant européen du logiciel ludique, US Gold a réussi la gageure de décrocher l'une des 25 licences mondiales accordées par le comité d'organisation des Jeux olympiques de Lillehammer. Sortie de la version Amiga avant Noël.

Offre de reprise pour Brilliance

BON PLAN

Dans le cadre du lancement en France de l'excellent programme de dessin et d'animation *Brilliance* de Digital création, CIS lance une opération de "reprise des concurrents". En effet, si vous décidez d'acheter *Brilliance* avant le 15 décembre 1993, CIS reprend 500 francs votre logiciel de dessin Amiga actuel. Pour plus d'informations, contactez directement l'importateur exclusif pour la France : CIS, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac. Tél. : (16) 56 36 34 41.



Les dessous de Brilliance.

Les démos de Commodore

AVANT-PREMIÈRE

C'est lors du World of Commodore qui se tiendra du 5 au 7 novembre à Cologne en Allemagne que sera faite l'annonce en avant-première d'une démo-party officielle sponsorisée et organisée en collaboration avec Commodore Allemagne. Des concours démos, graphs, intros, musiques, vidéo, utilitaires seront organisés ainsi que des compétitions de jeux. Pour réserver votre place, envoyer vos réalisations ou obtenir des informations vous pouvez contacter : Roland Amon, Hardenbergstr, 31 90491, Nuremberg, tél. : (19 49) 911-593035 ou Martin Donner Kieferner 190559 Mimbberg, Fax : (19 49) 9183-4995.

Supra !

ROM

La Rom 1.8 des Supra Fax 14 400 est sortie, et elle règle tous les problèmes d'échec de connexion, de perte de porteuse, d'erreurs de transmission/réception. Disponible auprès de Supra, USA.

Le DCTV en RVB et à un prix plancher

PROPOSITION INTERESSANTE

Face au succès remporté par le module RGB Converter pour DCTV, CIS propose l'ensemble DCTV + RGB Converter pour 3 390 francs au lieu de 4 680 francs. Rappelons que le RGB Converter permet d'obtenir l'affichage du DCTV en RVB sans rien perdre de ses possibilités d'affichage et d'animation et en y ajoutant toutes les capacités de genlockage et d'incrustations spécifiques au signal RVB de l'Amiga. Disponibles chez tous les revendeurs Cis et à la Fnac (liste transmise sur simple appel au 16-56 36 34 41).

Le DP en direct !

TÉLÉVISION

Il existe en Allemagne sur la chaîne de télévision câblée WDR3, une émission, *Computer club*, pendant laquelle a lieu un service de distribution de domaines publics, lesquels sont récupérables grâce à un boîtier relié à votre Amiga. Une autre chaîne spécialisée (Channel videodat) fournit un service régulier de diffusion de logiciels du domaine public PC, Atari et Amiga. Les données informatiques qui sont encodées dans le signal vidéo de manière transparente, sont restituées par un boîtier relié à l'Amiga. Voilà une information qui donne envie d'aller vivre en Allemagne !

RERMERCIEMENTS

Nos plus vifs remerciements à Jean-Louis Olané et son grand moniteur, à Laurent Delage, Boris Fichou, François Galand, Sébastien René et Philippe Stourme de la Synthèse de presse pour leur bienveillance, à Georges Rize pour ses conseils, à Valérie Van Aal pour son talent, à Pascal Kazmierczak pour sa confiance, à Stéphane Carre pour son enthousiasme, à Pascal Grange, Philippe Rachas de Silicone DP, Pascal Rullier de Bugss et l'équipe du KAF pour leur aide, à toute l'équipe de CIS pour leur gentillesse et leurs compétences, à Pascal Varennes pour sa disponibilité, à Commodore France, à Claude Filée de Commodore Belgique, à Thierry Montaz, à Eric Vannueten, à Muriel Régnier et toute l'équipe de Promographic, à tous nos annonceurs pour y avoir cru.

AmiQuest et DemonQuest

DISQUES DURS



AmiQuest.

Archos annonce la disponibilité des disques durs Pcmcia *AmiQuest* et *DemonQuest*. Se branchant sur le côté gauche de la machine, ils ont l'immense avantage d'être simples à installer et permettent à l'utilisateur de ne pas



DemonQuest.

invalider la garantie Commodore en ouvrant son Amiga. Le premier d'entre eux, *AmiQuest 2,5"*, a le grand avantage de pouvoir être connecté et déconnecté en cours d'utilisation sans éteindre l'ordinateur. Idéal pour passer des informations d'une machine à l'autre, il saura séduire les consommateurs de place de stockage ou les Amigaphiles itinérants. *AmiQuest* peut être utilisé au choix comme un disque dur unique ou en plus d'un disque dur interne sans risque d'incompatibilité. Il peut également être formaté comme disque système ou simplement comme disque de sauvegarde de données. Son contrôleur IDE de dernière génération (pour les non initiés, il s'agit de l'interface entre l'ordinateur et le disque) lui permet d'atteindre une vitesse de croisière de 880 Ko par seconde, soit une vitesse deux à cinq fois supérieure à un disque dur interne. Livré formaté et installé avec le Workbench 3.0, *AmiQuest* reste extrêmement simple d'utilisation.

Le *DemonQuest 3,5"* dispose d'un boîtier plus important qui se marie discrètement au design de la machine. Il intègre les mêmes avantages que l'*AmiQuest* avec une rapidité accrue. Grâce à son contrôleur, la vitesse de transfert peut dépasser les deux millions de caractères par seconde !

Renseignements : Archos, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-Le-Buisson, Tél. : (1) 60 13 90 49.

Et l'Amiga dans tout ça ?

RUMEURS, FIN

Voilà quelques semaines, deux rumeurs persistantes circulaient dans le monde de l'Amiga. L'une portait sur un projet d'Amiga 1400 et l'autre sur un Amiga PC. Depuis, les démentis et les confirmations ont fleuri. Amiga Dream fait un point de la situation.

D'après les rumeurs, l'Amiga 1400 devait corriger les petits défauts que certains reprochent au 1200 : plus petit, plus rapide, avec un lecteur haute densité, 4 Mo de Ram et un disque dur en version de base de 80 Mo... Une machine très belle qui tendait à prouver aux utilisateurs que Commodore a la capacité de déchiffrer leurs envies. Hélas, Commodore Allemagne a démenti formellement le développement de cette machine sortie de l'esprit d'un utilisateur visionnaire. Mais maintenant, Commodore sait ce que nous voulons...

La deuxième rumeur concernait un Amiga PC, appelé Amiga 5000. La machine reprendrait la technologie AGA tout en l'améliorant. La résolution atteindrait 1 000 x 1 000 pixels. Equipé d'un processeur Risc (Reduced instruction set chip), l'ordinateur serait cinq fois plus rapide qu'un PC tout en restant compatible avec Windows NT. Son prix devrait avoisiner celui d'un PCS86. Cette deuxième information n'était qu'une rumeur jusqu'à la présentation officielle de la console CD-32 le 9 septembre dernier. Au cours de son discours d'introduction, le Directeur Général de Commodore France a en effet confirmé le développement de cet Amiga PC sans toutefois donner de date précise sur sa sortie.

en baisse

Les PC de Commodore

Commodore dit adieu aux PC. La firme abandonne le marché du compatible pour se consacrer à la gamme Amiga. Un pas qui devrait permettre à CBM de mieux satisfaire les Amigaphiles très exigeants vis à vis de Commodore.

HB - Marketing

HB Marketing, l'un des plus anciens et plus importants importateurs de produits Amiga en Grande-Bretagne vient de faire faillite. Un coup dur pour la communauté Amiga anglaise qui se voit privée pendant quelques temps de quelques grands produits américains.

Cats

Réductions d'effectifs au service technique de Commodore Corp ces derniers mois. Parmi les départs, Lauren Brown, l'un des évangélistes du Cats (Commodore applications and technical support's), Mike Sinz, responsable des dernières améliorations du Workbench et Brian Jackson. Une minute de silence.

AGENDA

- **Salon Atacom**
23-25 octobre 1993

Juvisy.

La référence en matière d'Amiga en France, incontournable.

- **Future**

Entertainment Show,

11-14 novembre 1993

Olympia, Londres, Angleterre.

Le forum anglais des jeux vidéo sur micros et consoles.

- **International Computer Show**

19-21 novembre 1993

Wembley, Londres, Angleterre.

Foire aux logiciels et au hardware...

à ne pas manquer pour vos achats de Noël.

- **Supergames Show**

24-28 novembre 1993

Porte de Versailles, Paris.

15 000 m² de jeux vidéo et de high-tech.

- **Bit Movie '94**

31 mars-4 avril 1994

Riccione, Italie.

Le plus grand festival d'infographie, généralement squatté par les Amigaphiles du monde entier.

Votre association ou votre société organise une réunion sur l'Amiga ou l'informatique grand public ? N'hésitez pas à nous contacter, nous en parlerons !



Bienfaiteurs

SERVEUR

Le serveur Minitel 36-15 DPSH s'est lancé dans une opération de bienfaisance pour les associations d'utilisateurs Amiga. Ce serveur met en effet gratuitement à la disposition de ces associations un service Minitel sur lequel elles peuvent gérer à leur gré les relations avec leurs adhérents. Premiers bénéficiaires de l'opération, plusieurs associations : Evolution qui fait de l'Amiga un outil exceptionnel d'intégration des handicapés, Atacom qu'on ne présente plus et Amiga Télécom Paris. Les organisations intéressées par ce service peuvent demander des informations sur le 36-15 DPSH. Attention, les places sont limitées...

Atacom

SALON

La deuxième version du salon Atacom aura lieu les 23 et 24 octobre 1993 de 10 à 19 heures à la salle des fêtes Jean Lurçat à Juvisy sur Orge. La fête promet d'être encore plus réussie que l'année dernière. Sur 1 500 m² de salon se rassembleront près de trente exposants : Amiga Dream, Amiga News, Amiga Revue, AmigaTel, Archos, Artiodactyl, Atelier numérique, Avancée, Bélier production, BGSN, Buggs, Clavius international, Cuda informatique, Free distribution software, Grafix & music system group, Les films du genièvre, MAD, Overscan, Phase, Rombo, Someware, Storm media production, Tecsoft images, VEM, VSPFE, Vitepro. Seront également présents quel-

VSPFE

EXCLUSIVITÉ

La société VSPFE devient le distributeur officiel pour les pays francophones européens des produits AsimWare : l'Asim CDFS 2.0, l'AsimVTR et le CD-Rom *Texture heaven*. L'AsimCDFS est un logiciel de contrôle de lecteur CD-Rom. Il permet aux Amiga équipés d'un lecteur CD-Rom de lire des CD audio, des CD-Photo, des CD-Rom à la norme ISO9660, HighSierra et Macintosh HFS. Le logiciel est livré avec *FishMarket II*, un CD-Rom comprenant les disquettes du domaine public Fish n°100 à 800. *AsimVTR* est un logiciel professionnel de lecture et de stockage d'animations générées sur Amiga. Il permet notamment d'accélérer la lecture d'ani-

mations directes à partir du disque dur de façon à obtenir un débit moyen de 25 images par secondes. Enfin, *Texture heaven* est, comme son nom l'indique, un CD-Rom de textures dédié aux graphistes sur Amiga. Toutes les images sont en 16,7 millions de couleurs. D'autre part, VSPFE annonce la sortie prochaine de *CanDo Professional 2.5*, compatible avec l'Amiga 1200 et 4000. Rappelons pour ceux qui l'auraient oublié que *CanDo* est un logiciel à mi-chemin entre le langage de programmation et le multimédia et permet de réaliser aussi bien des jeux que des présentations professionnelles. Cette version nécessite la version 2.04 du système d'exploitation, un disque dur et 1,5 Mo de Ram. Bien entendu, la version 2.0 du logiciel, restera disponible pour les utilisateurs ne possédant pas une telle configuration. VSPFE, 36 rue des Prés-Bataille, 77220 Tournan-en-Brie, Tél. : (1) 64 07 19 76

Offre d'emploi

CIS recrute traducteur (trice) anglais/français, poste à plein temps à pourvoir sur Bordeaux, niveau Bac+2, bonne connaissance environnement Macintosh souhaité, pratique d'un outil PAO, adresser lettre de motivation, CV + photo et prétentions à : CIS Service recrutement, 14 avenue Hertz, 33600 Pessac.

Jusqu'à présent, les meilleurs réparateurs laissaient environ 35 erreurs sur 39 et parfois même en rajoutaient lors de leurs réparations...

Lancé en automatique, le réparateur d'A.B.E. 3.050.D ne laisse souvent plus que 0 erreur. Mais on peut aussi l'arrêter à chaque erreur rencontrée et il vous propose alors immédiatement sa solution, et les explications précises de sa suggestion.

Son éditeur en clair et ultra puissant de tous les volumes reconnus par votre Amiga vous propose soit une représentation claire et aérée (Mode ABE) adaptée à chaque format de mot long, soit une présentation classique (Mode Old) hexadécimale ou ascii. S'il y a une erreur, le encadre elle saute immédiatement aux yeux et son aide en ligne, intégrée et en direct, vous propose alors la meilleure solution. Si vous hésitez encore, appuyez sur la touche **Help** pour faire apparaître des écrans d'aides graphiques et textuelles dans la langue de votre choix.

Grâce à son incroyable avance technologique, A.B.E. arrivait à tester et afficher tous les octets présentés à l'écran quand les autres logiciels commençaient à peine leur seul affichage ; pour un contre-craquement efficace, A.B.E. peut aussi fonctionner avec très peu de mémoire. Mieux encore, les sources de nombreux utilitaires ou routines du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga... le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, ordinateur, afficheur d'images, et bien d'autres choses.

A.B.E. 3.050.D : 460.00 FF* (environ 130 FS, 2.947 FF)*

Apprendre avec les codages ArtioDactyl.

Par l'auteur de nombreux articles dans AmigaNews 34 à 51 et A.N.T. 29 à 35.

ANNABELLA GFA : 8 disquettes de cours en français pour tout comprendre sur GFA 3.00 à 4.0a. 350 FF*

JENNIFER AMOS : 5 disquettes de cours comprenant aussi les dernières mises à jour françaises du basic et du compilateur 1.36 avec leurs syntaxes françaises. 195 FF*

SPÉCIAL MISE A JOUR AMOS PRO : 35 FF*

CORRECTION DE LA BIBLE AMIGA : 65 FF*

ArtioDactyl France - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriot
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

* Frais de gestion : France compléte, envoi normal : 28 FF ou urgent 37FF.
DOM-TOM : 35 FF.
Étranger : mandat postal + 35 FF, ou chèque bancaire + 155 FF.
* A.B.E. 3.050.D : 460 FF (manuel + 5 disquettes) sur copie de cette fiche, sinon 690 FF.
* Mise à jour disquette : Les disquettes A.B.E. - version 3.x = 45 FF ; 2.x = 62 FF ; 1.x = 100 FF.
* Livre d'A.B.E. 3xxx : indispensable pour utiliser A.B.E. 3.x : 90 FF au lieu de 100 FF.
* Manuel seul sans posséder A.B.E. : 190 FF.
* Coffret de base : 23 FF. Ce coffret est compris dans A.B.E. 3.050.D

Midisong

SERVEUR



Menu général du 36-17 Midisong.



Menu téléchargement.



Téléchargement de sons.

Serveur spécialisé pour les musiciens sur Amiga, 36-17 Midisong recense près de 1 000 titres sous forme de fichier Midifile. Les branchés de l'interface Midi peuvent télécharger tous les styles de musique et faire "swinger" leurs synthétiseurs et cartes sons. Les séquences musicales sont totalement "éditables" : changement de tempo, "mute" des pistes, changement de sonorité, remixage, visualisation de la partition (selon votre logiciel). La musique, programmée par une équipe de musiciens professionnels est d'une fiabilité étonnante. La compatibilité "Midifile" et "General Midi" les rendent accessibles à tous les logiciels musicaux et multimédia actuels. La version Amiga du logiciel *Smodem*, déjà très répandue, permet un téléchargement fiable et pratique : recherche automatique, reprise du téléchargement en cas de coupure de courant... Les écrans clairs et rapides vous mènent à votre hit préféré et quelques minutes plus tard la "musique" se trouve sur votre disquette ! Et si vous êtes sages, vous devriez retrouver sur la disquette du prochain numéro d'Amiga Dream le logiciel *SModem*.

Phase à Atacom

SURPRISE

Phase sera présent à Atacom et présentera les produits suivants importés par C1S : *Vision-24*, *Opalvision*, *DSS+*, *Brilliance* (testé dans ce numéro), *A1230 Turbo*, *Scala* ainsi que quelques autres surprises...
Phase Informatique, 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris.

Edi

LECTEUR EXTERNE

Edi annonce la sortie du *KCS DHD-Drive*, lecteur haute densité de KCS. Equipé d'un interrupteur à trois sélections, ce double lecteur externe (deux lecteurs 3 1/2 superposés) permet : la lecture de disques haute densité (1,7 Mo), la lecture de disques classiques Amiga (880 Ko), l'utilisation des disquettes PC (HD et DD) avec la carte d'émulation PC

Powerboard, la sauvegarde 2 Mo (DD) ou 4 Mo en mode compressé spécial KCS sur une seule disquette HD, la lecture et la sauvegarde des modes compressés type *PowerPacker*, l'affichage des pistes, la compatibilité avec *Blitz*, *Cyclone*, *Cyclone T3* et *Synchro Express*.
Autres produits à signaler chez Edi : *Technosound Turbo II*, logiciel musical et

les *DataFlyer 4000 SX* et *XDS*, cartes contrôleur SCSI pour unités de sauvegarde respectivement pour le 4000 et le 1200/600. Edi, BP 282, 75625 Paris Cédex 13, Tél. : 45 89 32 00.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Bons plans

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, découpez les bons ci-dessous (seuls les originaux seront acceptés). Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 22 novembre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

● Phase

Phase, le pionnier de l'Amiga en France, propose une réduction de 10% sur trois de ses produits phares.

CARTE MEMOIRE A1200 BLIZZARD

4 Mo : 10% de réduction.

DIGITALISEUR COMPATIBLE

AGA VIDI 12 : 10% de réduction.

CARTE CONTROLER SCS12 Z3

FASTLANE : 10% de réduction.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande ou présenter le magazine à la boutique Phase, galerie "Le square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél. : 45 45 73 00.

● Storm

Storm, importateur d'utilité publique des produits de Blue ribbon software, propose un petit cadeau à tous ceux qui souhaitent acheter le génialissime logiciel de musique Superjam : deux disquettes gratuites avec des styles de musique.

SUPERJAM : deux disquettes gratuites avec des styles musicaux.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Storm, 83, rue du Chemin Vert, 75011 Paris, tél. : 43 57 46 57.

● Ascii

Vous avez un vieux Amiga et la nouvelle génération AGA vous tente ? Pourquoi ne pas bénéficier de l'offre d'Ascii informatique qui peut revendre votre ancien Amiga ?

AMIGA 1200 OU 4000 : revente de votre ancien Amiga.

À l'attention des utilisateurs professionnels, Ascii propose également une formation et installation sur site gratuite (région PACA uniquement) pour l'achat d'un "Journal cyclique d'information" Amiga.

JOURNAL D'INFORMATION : formation et installation gratuite.

Présenter le magazine à Ascii Informatique, 10, rue Lepante, 06000 Nice, tél. : (16) 93 13 08 66.

● Amigatel

Vous avez besoin d'un cordon minitel ? N'hésitez pas, Amigatel vous propose une affaire géante. Et vous recevrez une surprise en plus !

CORDON MINITEL : 50 francs au lieu de 65 francs.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande et un chèque à Sud-Est Communication, 3, place des Grands Jours, 30210 Remoulin, tél. : (16) 66 37 38 70.

● Archos

Nous ne ferons jamais assez de compliments à la société Archos, supporter inconditionnel de l'Amiga et leader en matière de bornes interactives. À l'occasion du salon Atacom, elle propose, sur présentation du magazine, 10% de remise sur tous ses produits (disques durs, TurboPrint Pro...).

ARCHOS : 10% de remise sur sa gamme de produits.

Présenter le magazine au stand Archos sur le salon Atacom.

● Club français du logiciel

Vous aimez l'image et la 3D ? Le Club français du logiciel se met en quatre pour vous satisfaire et propose une opération originale pour stocker vos images : cinq disquettes vierges vous seront offertes par tranche de 100 francs sur le montant de votre commande.

CLUB FRANCAIS DU LOGICIEL : cinq disquettes vierges par 100 francs de commande.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande au Club français du logiciel, 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94146 Alfortville cédex.

● Cuda

Avez-vous jamais rêvé de disposer d'un lecteur haute densité sur votre Amiga ? Près de 1,76 Mo contre 880 Ko cela vous tente ? Cuda vous permet de bénéficier d'une réduction sur ce superbe lecteur de disquette.

DRIVE XL HAUTE DENSITE : 10% de réduction.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél. : 42 46 47 60. Cuda, présent sur le salon Atacom, offrira également ces 10% de réduction sur présentation du magazine.

● Edi

Les nouveaux produits ne manquent pas chez la dynamique et sympathique société Edi, qui souhaite en faire profiter tous les lecteurs d'Amiga Dream.

NOUVEAUTES EDI : 5% de réduction sur toutes les nouveautés de l'annonce publicitaire.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à Edi, BP 282, 75625 Paris Cédex 13, tél. : 45 89 32 00.

● Axe informatique

Du matériel à acheter ? Pourquoi ne pas opter pour Axe Informatique. Très proche des préoccupations des lecteurs d'Amiga Dream, Axe offre un superbe jeu aux huit premières commandes. N'attendez pas !

MATERIEL AXE : un jeu aux huit premières commandes.

Présenter le magazine à la boutique Axe ou renvoyer un bon avec votre commande à Axe Informatique, 92, cours Julien, 13006 Marseille, tél. : (16) 91 48 40 55.

● Fbi

Que diriez-vous d'un disque dur pour votre 600 ou 1200 ? Fbi pense à vous avec l'AmiQuest et le DemonQuest. Venant se brancher sur le port Pmcia, ces disques durs à petits prix font figure de bolides. N'a-t-on pas contrôlé un DemonQuest à plus de deux millions de caractères par seconde ?

DEMONQUEST ET AMIQUEST : 10% de réduction.

Renvoyer un bon et votre commande à Fbi, 18, rue du Roux, 91160 Longjumeau, tél. : 60 13 12 23.

● Phoenix DP

Phoenix, spécialiste du domaine public en France, offre 10% de réduction sur toute sa gamme de disquettes DP. Une occasion à ne pas manquer pour découvrir les bijoux du domaine public.

DP PHOENIX : 10% de réduction.

Renvoyer un bon avec votre commande à Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél. : (16) 59 82 95 00.

● Artiodactyl

On ne présente plus Artiodactyl. Didacticiel, éditeur de volumes ultra-puissant, réparateur de disquettes et disques durs, détecteur de virus... la dernière version de ce maxi-logiciel est proposée à un mini-prix.

ABE : 430 francs au lieu de 609 francs.

Renvoyer un bon accompagné de votre commande à l'ordre d'Artiodactyl France, Pierre-Philippe Launay, 83, rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand.

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

AMIGA DREAM
FOOT - L'UNIVERS - DE L'AMIGA

N°1

Les bons plans d'Amiga Dream

AMIGA DREAM
FOOT - L'UNIVERS - DE L'AMIGA

N°1

Les bons plans d'Amiga Dream

AMIGA DREAM
FOOT - L'UNIVERS - DE L'AMIGA

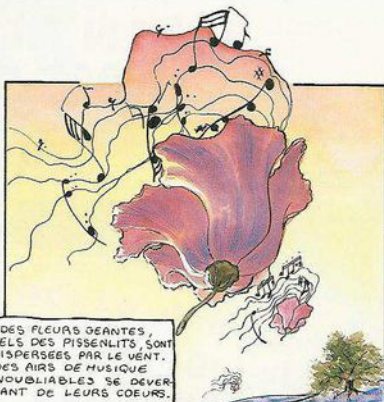
N°1

Les bons plans d'Amiga Dream

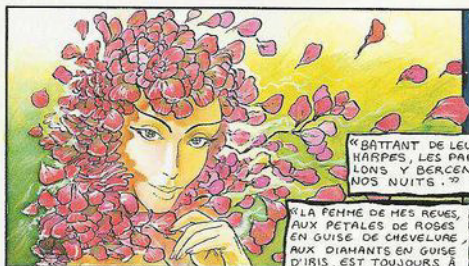


"VOL REGULIER SUR LES LIGNES
D'IR-MAGINA, JE SURVOLE LE
DELTA DES RÊVES.
JE VOIS UN MONDE OÙ LES COL-
LINES SONT RECOUVERTES DE
NAPPES À CARREUX, OÙ, SUR
LES ARBRES, POUSSENT DES
COUPES DE SALADES DE FRUITS."

LE MUSEE INTERDIT
- DEPARTS -
PAR : OUSSEID MOULOUD



"DES FLEURS GEANTES,
TELS DES PISSENLITS, SONT
DISPERSEES PAR LE VENT.
DES AIRS DE MUSIQUE
INDOUBLABLES SE DEVERS-
SENT DE LEURS COEURS."



"BATTANT DE LEURS
HARPES, LES PAPI-
LLONS Y BERCENT
MOS NUITS."

"LA FEMME DE MES RÊVES,
AUX PETALES DE ROSES
EN GUISE DE CHEVELURE,
AUX DIAMANTS EN GUISE
D'IRIS, EST TOUJOURS À
MES CÔTÉS.
UN MONDE OÙ.....?"



"AU LAC DES SONDES,
NULL LOYER À PAYER
SOUS CES NUITS À LA
BELLE ÉTOILE TOUTE
L'ANNÉE."



LE RER DE LA LIGNE B
TRAVERSE LA STATION
AUBERVILLIERS - LA COUR-
NEUVE À TOUTE VITESSE
EN DIRECTION DE
ROISSY - CH. DE GAULLE

EMPORTANT DANS SON
SILLAGE LES PENSÉES
D'UN HOMME SURPRIS
EN FLAGRANT DÉLIT
D'UTOPIE
DE NOUVEAU MOROSE
ET FATIGUÉ ...



"PAR UNE JOUR-
NÉE DE TRAVAIL
SOUTÈNEU À GARNI
RENFORT DE CAFÉ."



"IL N'ENTEND PAS LE
CLAQUEMENT DE TA-
LONS SUR UN QUI-QU
POURTAINT IL EST SEUL."

EXCUSEZ-MOI,
C'EST BIEN CETTE
LIGNE QUI VA
VERS ROISSY ?



OUI !

FIN

2^{ème} SALON DE L'AMIGA

AMIGA 93
ATACOM

23, 24 et 25
octobre 1993
de 10h à 19h



**La plus grande exposition et
vente de logiciels, de
périphériques et
d'accessoires Amiga
à des prix salon !**

Le rendez-vous le plus
important de l'année.
La vitrine de tout
l'environnement
Amiga en France.

**VOIR,
TESTER,
ACHETER.**

5 000 visiteurs
1 500 m² de salon
30 exposants

**Toutes les
nouveauités
Toutes les
avant-premières
93 / 94 !**

Graphisme
Animation
Image de synthèse
Vidéo
Musique
Bureautique
Télécommunication
Programmation
Domaine Public



Conférences

Vidéo, Image de synthèse, Animations,
Musique, Multimédia, Programmation ...

Le 23 et 24 Octobre journées grand public
entrée 90 francs

Le 25 Octobre journée professionnelle
entrée avec invitation ou carte professionnelle seulement

Entrée gratuite pour les membres ATACOM

Pour plus d'information, invitation, billet 20% de réduction SNCF,
contacter nos partenaires ou téléphoner au + 33 (1) 64 34 03 42

**Salle d'expo Jean Lurcat
allée Jean Olivier Nicolas
91260 Juvisy sur Orge
du 23 au 25 octobre 1993
de 10h00 à 19h00**

Voiture : (20 Km Sud de Paris)
Boulevard périphérique prendre A6,
direction aéroport d'Orly, puis RN7, direction Evry
suivre Juvisy sur Orge centre ville.

Train SNCF :
Gare de Lyon → Juvisy sur Orge (18 mn),
train toutes les 15 mn

RER Ligne C :
Gare d'Austerlitz → Juvisy sur Orge (11 mn),
train toutes les 15 mn (Elsa, Yeti, ...)

AVEC LA PARTICIPATION DES SOCIÉTÉS

ARCHOS
tél. : (1) 60 13 90 49

Atelier Numérique
tél. : (1) 40 24 17 51

AVANCEE
tél. : (1) 45 45 00 50

Modern Applications
Développement
(M.A.D.)
tél. : (1) 48 78 11 65

SOMEWARE
tél. : 27 57 41 05

Storm Média Product.
tél. : (1) 43 57 46 57

TECSOFT IMAGES
tél. : 87 69 19 50

Vidéo Editions
Multimédia (V.E.M.)
tél. : (1) 64 97 96 54

V.S.P.F.E.
tél. : (1) 64 07 19 76

VITEPRO
tél. : (1) 46 38 17 15

Amiga Dream, Cuda,
AmigaNews, BUGGS,
AmigaRevue, Clavius,
AmigaTel, ArtioDactyl,
Bélier Production,
FDS, Grafix & Music,
Les films de Genièvre,
OverScan, développeurs,
graphistes,
musiciens,
etc...

Organisé par : ATACOM Ile-de-France 3, mail des Courses 77100 Meaux - Tél. : +33 (1) 64 34 03 42 - Fax : +33 (1) 64 33 63 51



AMIGATEL

Téléchargement de Logiciels :

Des milliers de logiciels disponibles immédiatement (Kit gratuit)

Contacts en Direct :

Dialoguez avec des passionnés d'Amiga sur la France entière

Rubriques Spécialisées :

Amos, Graphisme, Musique, Programmation, Communication, Domaine Public, Tribunes, ...

Quiz Primé :

A gagner : un Amiga 1200, des périphériques, des abonnements à Amiga-News !!!

36.14/36.15

AMIGATEL

LE SERVICE MINTEL DE L'AMIGA



16

LA BOUTIQUE SERVICE

OCTOBRE

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEVELOPPEMENT BORNE INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION (BUS: 6-7-P-8-11-81)

PAYEZ EN 10 FOIS AU TAUX DE 7,5%
APRES ACCEPTATION DU CREDIT

SERVI PRIX 2490 F

AMIGA 1200 Processeur 68EC020 - 14 Mhz - 2 Mo exten 10 Mo, Port PCMCIA option SCSI - Connecteur CPU pour Carte accélératrice - Nouveau Chip SET AA
32 bits, empl. DSP Vidéo 2625 000
Coeurs/16 millions

CARTES GRAPH.
Carte DCTV 16 M couleurs 2490 F
GVP VISION 24 1390 F
Opal Vision 6690 F
VD 2001 + TV Paint Junior 17600 F
VD 2001 + TV Paint Pro 23600 F
Retna 3560 F
V52 12 1290 F

ONDULEUR
400 VA 1680 F
600 VA 2590 F

SERVICES
BIENTÔT LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICE!

AMIGA 600 1490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo 3390 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo 3790 F

AMIGA 4000 / 50:
68020 / 25 Mhz 2 Mo, HD 80 Mo 8990 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 4 Mo, HD 120 Mo 14590 F
AMIGA 4000 / 40: HD 260 Mo **15690 F**

PERIPHERIQUES
GVP Phone Pack 4490 F
GVP DSS 549 F
Tablette Graphique Kurta A4 6490 F
Tablette Génius GT 906 2990 F
Lecteur 3.5 externe 490 F
DSS + 3990 F
Siquet 88 C 3960 F
Siquet 3185S 5160 F
Alimentation externe
AS50/A600/A1200 790 F
SIMM A4000 4 Mo n.c.
Ca re Ethernet 1640 F
Vortex 486 DX 25 Mhz 5560 F
Modem Fax / Minitel 1990 F

CARTES ACCELE.
A 1230 Turbo 68EC020 à 40 Mhz 2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo, Ram 32 bits 3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo, Ram 32 bits 5190 F
+ Copro. 68882 à 40 Mhz 2350 F
BLIZZARD 2350 F

DISQUES DURS
40 Mo 60 Mo 80 Mo 120 Mo
60Mo 1390 F
80 Mo 2190 F
120 Mo 2790 F
210 Mo 2990 F
2840 F

DISQUE DUR 2 1/2
40 Mo 60 Mo 80 Mo 120 Mo
60Mo 1390 F
80 Mo 2190 F
120 Mo 2790 F
210 Mo 2990 F
2840 F

DISQUE DUR 3 1/2
80 Mo 1540 F
120 Mo 1240 F
170 Mo 1440 F
210 Mo 1640 F
260 Mo 1840 F
340 Mo 2190 F

Tous nos disques durs sont formatés et testés Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo ! plus 10 Mo de Freeware !

DISQUES DURS
HD A600/A 1200 42 Mo 1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo 1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo 1890 F
HD A600/A 1200 125 Mo 2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo 3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo 3690 F

GENLOCKS
Genlock g-lock e/syc/pal 3790 F
Vidiomaster 9950 F

CABLES
NAPPE 2' 1/2 - 3'1/2 200 F
NAPPE 2' 1/2 - 2'1/2 50 F
Cable PERTEL 90 F
Adaptateur 35 BD / 15 SYGA 130 F
BLIZZARD 2350 F

LOGICIELS PRO
Broadcast Titrer 2 1390 F
Scala Vidéo Titrer 690 F
Deluxe Paint IV MGA 835 F
Kindworks 3 412 F
Maxiplan 4 412 F
The Art Department Pro 2 1690 F
Scala Vidéo Studio 1990 F
Fun Color 890 F
Morphus 490 F
Morph+ (ASDG) 1490 F
Imagez 2 1990 F
Broadcast titler 2 1390 F
Flammiter 2 490 F

MONITEURS
Monitor 1803 1190 F
Monitor 1085 s 1490 F
Monitor 1942 3490 F

SCANNER
EPSON GT (500) 9900 F
EPSON GT 8000 (couleur) 15900 F
MICRAPH (à main) pour Amiga 4990 F
SCANNER (à main) 61 niv. de gris 1290 F

DEMONQUEST
89 Mo 1790 F
130 Mo 2290 F
214 Mo 3190 F

SERVI REPRESE

IMPRIMANTES
CANON BJ 10 SX 1990 F
CANON BJ 200 2390 F
Seikosha SL 30 + 21 zig 1690 F
CANON LBP IV Plus 5990 F
HP Laser Jet IV L 5990 F
CANON LBP 8 IV 10990 F
Fournie avec câble
H.P. DJ 1200 C 12250 F
EPSON Stylus 800 3590 F
H.P. Deskjet 510 3590 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) 4990 F
PANASONIC KXP 1170 1490 F

MONITEURS
Monitor 1803 1190 F
Monitor 1085 s 1490 F
Monitor 1942 3490 F

SCANNER
EPSON GT (500) 9900 F
EPSON GT 8000 (couleur) 15900 F
MICRAPH (à main) pour Amiga 4990 F
SCANNER (à main) 61 niv. de gris 1290 F

SERVICES
BIENTÔT LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICE!

CD³² : the fu

Cet été Commodore a annoncé qu'il recentrait toute son activité sur l'Amiga et abandonnait de ce fait la gamme compatible PC. Le nouveau cheval de bataille de la marque devient l'Amiga CD-32. La CD-32 est un énorme pari sur l'avenir, la question est : pourquoi Commodore y croit autant ?

La CD-32 possède ni clavier ni lecteur de disquette mais intègre en revanche un lecteur CD. Son boîtier gris anthracite prend légèrement plus de place sur un bureau qu'une feuille A4. La CD-32 possède le même bloc d'alimentation que celui des Amiga 500, 600 et 1200 sauf que le bouton de marche-arrêt est situé non pas sur le bloc mais directement sur la console. La CD-32 se charge par le dessus et s'ouvre simplement en soulevant le capot de protection, qui agit aussi comme frein sur le mécanisme du disque. Sur le côté gauche on trouve deux ports joystick et un connecteur marqué "aux" pour un périphérique. Il est déjà possible de y brancher un clavier (venant d'Amiga 4000 par exemple). Sur le devant il y a un bouton "reset", une prise "casque" de type jack (une bonne chose pour les voisins allergiques aux bruits !) et une molette de réglage de volume pour le casque. Sur l'arrière, se trouve le bouton de marche-arrêt, la prise d'alimentation, deux prises jack correspondant aux sorties stéréo droite et gauche et une sortie mini din de huit broches. Cette dernière prise n'existe que pour les

disponible fin octobre. La Fmv consiste à reproduire des

séquences vidéo animées sans sac-cade, à la vitesse habituelle de déroulement d'un film (soit 25 images par seconde). Autrement dit vous allez pouvoir vous éclater en regardant *Jurassic park* en entier, avec rugissements (ça rugit, un dinosaure ?) en dolby stéréo numérique... quand ce film paraîtra en format vidéo-CD.

La CD-32 bénéficie des mêmes possibilités que l'Amiga 1200 grâce aux chips AGA. Les jeux pourront donc utiliser 256 0000 couleurs parmi 16,8 millions et tout ça dans une résolution de 800 par 600 ! Mais il est à parier que les éditeurs vont nous sortir des jeux venant des PC avec "seulement" 256 couleurs ! A ce propos, Commodore a justement pensé à ces adaptations. Pour qu'elles soient les plus simples possibles, la CD-32 possède sur sa carte mère un composant qui n'existe dans aucun autre Amiga : le "Planar". Celui-ci permet la transformation en temps réel d'une image de type PC (sous chunky pixels pour les initiés) dans le mode Amiga (donc en bitplanes). En résumé, un jeu PC, peut être adapté en un temps record pour la CD-32... mais non pour les autres Amiga, ce qui pourrait poser des problèmes de compatibilité avec certains jeux CD-32 sur un Amiga possédant l'extension CD promise par Commodore. L'autre différence par rapport aux Amiga 1200 et 4000 sont les ajouts qui



L'arrière de la CD³² avec ses différentes prises.



Les deux prises joystick et la prise "aux".



- ① Le kickstart 3.1.
- ② Les 2 Mo de RAM.
- ③ Le microprocesseur 68C020.
- ④ Le VLSI incorporant le Planar.
- ⑤ Les trois composants AGA.

console destinées au marché français. Elle rassemble les signaux RVB, Pal composite et S Vidéo (la console est livrée avec un câble péritel se branchant sur cette prise). Il existe également un connecteur de cent cinquante broches protégé par un-cache... et c'est là que se trouve peut-être la plus grande innovation : grâce à ce bête connecteur, vous pourrez avoir accès au monde merveilleux et enchanteur de Wal... oups, je dérape... de l'image animée. Et oui c'est ici que la carte Fmv (Full motion video ou vidéo plein écran), s'introduit, celle-ci est optionnelle et sera

Il emotion !



ont été faits dans le kickstart (version 3.1) pour la gestion du CD et de ce nouveau chip planar. Le lecteur de CD est à double vitesse (taux de transfert maximum de 300 Ko/s) et multi-sessions : il peut lire aussi bien des CD audio que des CD+G, des CD-Rom, des vidéo-CD et des CD-photos. Si vous êtes un peu perdu, je vous conseille d'aller jeter un coup d'oeil sur l'encadré ci-contre.

Un certain de jeux devrait sortir d'ici la fin de cette année. Certains d'entre eux existent déjà pour l'Amiga mais ont été améliorés pour bénéficier des avantages de la console (plus de couleurs, bande sonore de qualité laser), comme *James pond II*, *Robocod*, *Zool* et *Pinball fantasies*. D'autres sont totalement nouveaux comme *Jurassic park*, et le très populaire jeu d'arcade *Mortal kombat*. Deux jeux seront vendus avec la CD-32. Ce sont *Oscar* et *Diggers* (testé dans ce numéro). Toby Simpson, programmeur de *Diggers*, dit à propos de ce jeu : "il a été écrit directement pour la CD-32, ça n'est pas une adaptation, il y a six pistes audio-numériques, et au moins 256 couleurs sont utilisées avec un background copper de 24 bit. Les 34 niveaux correspondent à 32 000 locations, avec 7 types de terrain. Comme nous n'étions pas limités sur la taille du jeu, we were able to go to town with the amount of graphics", les initiés comprendront. Le pari de Commodore n'est donc pas aussi risqué au vu des capacités de la CD-32. La console CD-32 pourra-t-elle répéter dans les années 90, le succès du Commodore 64 des années 80 ? L'avenir nous le dira. Le prix de la console CD-32 : environ 2 500 F, la carte Fmv : environ 1 500 F (prix communiqués par Commodore).

Le vidéo-CD

Il y a environ deux mois, un accord a été signé entre les sociétés Commodore, JVC, Matsushita, Paramount home video, Philips et Sony sur un standard mondial pour la vidéo

sur disque compact. Le module Fmv de la CD-32 sera le premier à respecter cette norme (Philips annonce, seulement pour la fin de l'année, une carte Fmv pour son CDI). Grâce à ce standard, il est désormais possible de stocker 74 minutes de film sur un simple disque compact. Cette prouesse est due au fait que chaque image du film (donc 74*60*25 images) et la bande son sont fortement compressées sans perte de qualité visible. Le lecteur est chargé de décompresser l'image et le son en temps réel. Comme la fabrication et la duplication des disques compacts est parfaitement maîtrisée et donc peu onéreuse (au contraire des CD-vidéo, qui sont fragiles et compliqués à dupliquer), le marché devrait être immense. Certains éditeurs de CD audio pensent déjà sortir des clips vidéo-CD avoisinant le prix d'un CD sans vidéo. Une dernière remarque : le vidéo-CD ne doit pas être confondu avec le CD-vidéo (ou CDV, ou encore "disque vidéo laser"), qui permet à peu près la même chose mais avec beaucoup moins de souplesse. ■



Vous avez dit CD ?

- **Le CD+G** : ce sont des disques compacts audio comportant des images fixes ou de courtes animations qui défilent sur la musique avec le texte des paroles (une de ces applications est le karaoké).
- **Le CD audio** : qui ne connaît pas le CD audio ou disque compact ? si vous en introduisez un dans le lecteur de la CD-32, vous obtiendrez un menu qui s'affichera sur l'écran de votre télévision.
- **Le CD-Rom** : le CD-Rom (qui se présente comme les autres sous la forme d'un CD) est un disque laser où sont stockés des sons, des textes, des images fixes ou animées, des séquences vidéo (grâce notamment au procédé CDXL). Il permet de stocker environ 600 Mo d'informations, soit environ 300 000 pages de textes. Ceci permet aux développeurs de jeux de créer des scénarios plus riches avec des séquences plus longues et des personnages plus nombreux, des animations sophistiquées ou ultra-réalistes et d'y ajouter une bande sonore de qualité laser. La console CD-32 respecte la norme ISO 9660 ce qui permet une adaptation rapide des CD-Rom existants pour les compatibles PC. De toutes façons, la CD-32 peut lire la plupart des titres CD-Rom du CDTV.
- **Le CDXL** : c'est un procédé inventé par Commodore pour le CDTV et fortement amélioré pour la CD-32. Il permet des animations vidéo en 256 000 couleurs sur un tiers d'écran SANS carte Fmv et donc utilisable en standard. Certains jeux ou bandes annonces utilisent ce procédé (comme celle du jeu *Jurassic park* d'Ocean).
- **Le CD-photo de Kodak (non testé sur la CD-32)** : d'après Commodore, il sera prochainement possible de lire des photos CD sur la CD-32 grâce à un CD spécial contenant le programme de lecture et d'affichage des photos.

Aladdin

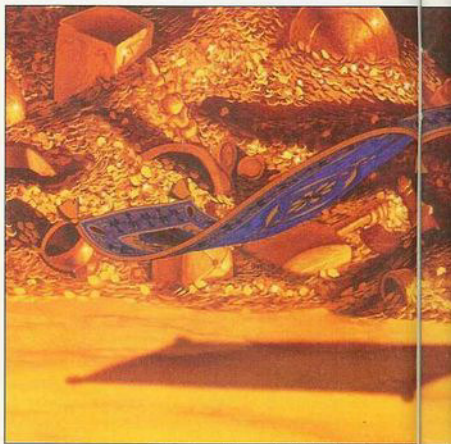
Walt Disney Pictures

MISTER B.

Incroyable ! Les studios Disney ont encore battu leurs propres records. L'année dernière, La belle et la bête surpassait les recettes de La petite sirène, qui avait pourtant reçu, dans le monde entier, un accueil sans précédent (couronné de deux oscars à Hollywood). Aujourd'hui, Aladdin s'installe comme le plus gros succès jamais rencontré par les usines de tonton Walt. Preuve que le public a envie de rire et de s'amuser. Car Aladdin est avant tout un grand film comique. Bien sûr, depuis toujours, les films de Disney font une large place à l'humour. Mais souvent, ils s'enlisent dans une poésie fabriquée et douceuse. Avec Aladdin, on retrouve le ton des vrais "cartoons".

C'est l'arrivée, il y a une dizaine d'années, de nouveaux animateurs, plus jeunes que ceux de l'ancienne équipe, qui a donné naissance à ce nouveau style. "C'est surtout dans le rythme du film que l'on sent l'apport de cette nouvelle génération d'animateurs" raconte Eric Goldberg. A partir d'une caricature de l'acteur Robin Williams (le professeur du *Cercle des poètes disparus*) Eric Goldberg a animé le Génie qui sort de la lampe magique, pour se mettre au service d'Aladdin. Chaque apparition du Génie provoque des tempêtes de rires. La vraie star du film (ex aequo avec le tapis magique) c'est lui. Emprisonné depuis dix mille ans dans une lampe, au fond d'une caverne, il en jaillit comme un beau diable, volubile, hystérique, et se lance dans un monologue vertigineux. Infatigable, il chante, danse, se trémousse, se transforme en dix personnages à la seconde, devient présentateur de télé, hôte de l'air, meneur de revue, tailleur, maître d'hôtel... Son numéro est un étourdissant moment de comédie musicale. "On a essayé de faire plus rapide encore que Chuck Jones avec Bugs Bunny ou Tex Avery et ses loups !" poursuit Eric Goldberg. "Certains spectateurs trouvent que les gags sont trop rapides. D'autres se précipitent pour revoir le film et rire une deuxième fois".

Aladdin a fait travailler sept cents dessinateurs et la réalisation a duré deux ans seulement. *Blanche neige et les sept nains,*



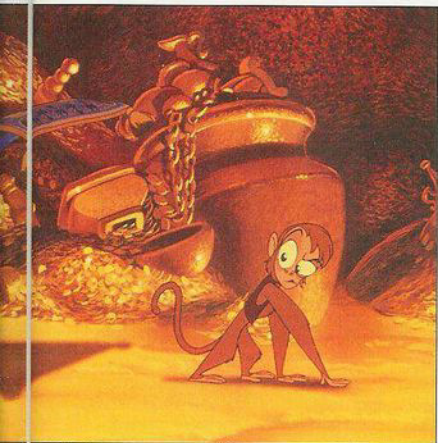
Abu, le meilleur ami d'Aladdin et le tapis magique

(1937), avait fait travailler mille personnes pendant quatre ans. Plusieurs centaines d'entre elles étaient chargées de la mise en couleurs, au pinceau, des millions de dessins, tracés sur cellulose transparents, puis placés sur les décors et filmés un par un. "Pour Aladdin, nous n'avons pas eu à tracer un seul cellulo", explique Andreas Dejas, l'animateur chargé de donner vie à l'infâme Jaffar, qui veut "être sultan à la place du sultan". "Nous sommes huit chefs animateurs, et nous dirigeons chacun une équipe d'une dizaine d'animateurs. Nous traçons sur papier les croquis des positions-clés des personnages. Derrière nous, les intervalistes "croquent" les positions intermédiaires. Ensuite, des centaines de traceurs épurent le trait brouillon de nos "roughs". Alors, tous les dessins mis au net sont passés au scanner et mis en mémoire. La coloration se fait également de façon électronique, avec une palette graphique, qui permet d'ajouter des effets impossibles à obtenir au pinceau. Il reste ensuite à incruster les personnages dans les décors, qui, eux aussi, ont été scannés".

Finie donc la manipulation fastidieuse et interminable qui consistait à passer les cellulose, un par un, sous la caméra. L'ordinateur s'avère



également un outil précieux pour étudier la décomposition d'un mouvement. Déjà dans *Basile détective privé*, on avait remarqué que les très géométriques rouages de Big Ben avaient été tracés et animés par ordinateur. Même chose pour les voitures d'*Oliver et compagnie*. Dans *La belle et la bête*, c'est l'animation en images de synthèse 3D qui faisait son entrée aux studios Disney. Personne n'a oublié cette superbe séquence dans laquelle Belle valse avec la Bête, tandis que le décor bascule,

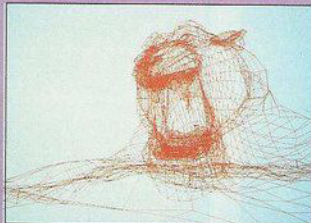


Aladdin volant dans la Caverne des merveilles.

comme filmé par une caméra montée sur grue. Dans *Aladdin*, deux personnages sont entièrement animés en images de synthèse : la tête de tigre géante, qui garde l'entrée de la grotte magique, et le tapis volant. A partir des croquis d'Eric Goldberg, une maquette en volume de la tête du tigre a été exécutée. Sur cette maquette, on trace un réseau de lignes, qui se croisent en une multitude d'intersections. Avec un crayon magnétique, on mémorise ces centaines de points d'intersection. L'ordinateur a donc en mémoire une sorte de squelette en fil de fer du personnage,



L'envers du décor...



Exemple d'utilisation de l'infographie dans *Aladdin*.

que l'infographiste anime à volonté. Un des clous du film, la grande scène d'éruption dans la Caverne des merveilles, a également été réalisée en images de synthèse. Avec le Génie, le tapis volant est la deuxième star du film : il est muet mais il marche, ondule, rampe, s'enroule et, bien sûr, s'envole. Ses "mimiques" quasi humaines sont autant de ressorts comiques dans l'histoire ! L'infographiste Tina Price a dessiné à la main ses motifs décoratifs. Et c'est l'ordinateur qui les a animés, en suivant les mille et une déformations du tapis. En mêlant de plus en plus l'animation classique et la création assistée par ordinateur, les productions Disney espèrent continuer à réaliser un film par an. Deux longs métrages sont actuellement en chantier : *Le roi lion* et *Pocahontas*.

Aladdin : 1h30. Réalisation : John Musker et Ron Clements. Musique : Alan Menken. Sortie Paris le 10 novembre 1993, sortie nationale le 24 novembre 1993.



La rubrique "jeux" d'Amiga Dream se veut résolument riche en nouveautés, previews et astuces. Tout ce qui sortira sur Amiga sera dans Amiga Dream. Gregory Halliday, Michel Houng et Christophe Marie, nos trois testeurs de jeux, risquent fort de rendre vos nuits plutôt blanches.

Hired guns



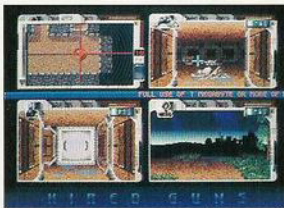
Les quatre fenêtres sont indépendantes et permettent de jouer à plusieurs.

Alors que certains s'évertuent à produire des jeux tout juste potables (je ne citerai pas de noms !), Psygnosis persiste et signe en tant que meilleur éditeur sur Amiga avec des productions de plus en plus remarquables.

Hired Guns est un jeu de rôle à la réalisation irréprochable. L'intro est déjà impressionnante : une musique à vous couper le souffle et des graphismes en haute résolution de très bonne qualité, un avant-goût qui se veut bien prometteur ! Et pourtant, ceci n'est rien comparé au jeu lui-même. L'écran principal, divisé en quatre parties égales, laisse perplexe : est-il possible de diriger plusieurs personnages comme dans *Space Hulk* ? Et bien oui ! Et cette fois,

chaque personnage peut être contrôlé par un joueur différent. En clair (et sans décoder), pour les esprits lents, on est en face d'un jeu de rôle d'un style nouveau qui permet à quatre individus de s'affronter (ou de s'entraider) sur un même terrain de jeu au même moment ! Ici, l'"heroic-fantasy" est mise à l'écart, supplantée par une toile de fond futuriste qui a permis à l'imagination fertile des concepteurs de laisser libre cours à la fantaisie.

La planète Luyten est le siège d'un énorme complexe visant à produire génétiquement des organismes hostiles, afin de conquérir la galaxie. Pour les en empêcher, il faudra détruire tous leurs moyens logistiques (réacteurs, tours de communication, labos, centres de commandement) et sortir indemne(s) de leur repère. Les missions sont nombreuses et variées, chacune ayant un but bien précis qui portera un coup décisif à l'adversaire. Trois modes de jeu sont présents : le mode "entraînement" pour se faire la main (cinq missions), le mode "action brève" proposant une quinzaine de courtes missions, et le mode "campagne" permettant d'effectuer la totalité des missions, les



Baladez-vous dans les détails d'*Hired Guns*.



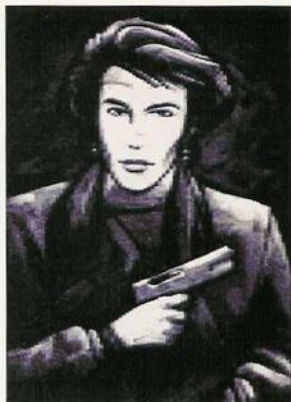
Vous aurez à choisir votre personnage parmi une liste impressionnante.

personnages évoluant au fur et à mesure de votre progression. Petit clin d'oeil à une autre production Psygnosis : l'une des missions du mode "action brève" vous opposera à des adversaires inattendus : des Lemmings aux intentions belli-

être endommagés, devenant alors inutilisables ! Les armes vont du simple pistolet au lance-flammes, en passant par les mines anti-personnelles et les objets sont multiples et variés (clés, rations...). Le scanner, dont tous les personnages ne sont pas pourvus, active la carte des environs y plaçant pièges, ennemis ainsi que passages secrets. Enfin, un tableau dresse vos statistiques : endurance, énergie, expérience, et capacité maximale de charge personnelle, limitant le nombre d'objets transportés.

Comme je le disais précédemment, il est possible de jouer à quatre simultanément. Cependant (à moins de faire partie d'une famille nombreuse), il se peut qu'une, deux, ou trois personnes seulement désirent jouer à *Hired guns*. Dans ce cas, pas de problèmes, chaque joueur guidera les pas de plusieurs aventuriers qui seront déplacés soit simultanément, soit séparément. Encore mieux, deux Amiga peuvent être connectés ensemble, rendant le jeu à plusieurs bien plus convivial. De plus, les bruitages sont superbes, créant une ambiance sonore hors du commun. Les machines dotées de 2 Mo de mémoire auront la chance de disposer de 400 ko de digits sonores supplémentaires ce qui ravira les possesseurs de 1200.

Option intéressante : les sprites des personnages sont modifiables à loisir sous n'importe quel soft de dessin ; les graphistes en herbe et autres mordus de la digitalisation apprécieront ! Que dire de plus si ce n'est que le logiciel est installable sur disque dur et configurable en français, le jeu a donc été peaufiné dans les moindres détails. Pour



résumer, la possibilité de jouer à quatre, la beauté des graphismes et la magnificence des sons font de ce jeu un véritable chef-d'oeuvre à ne manquer sous aucun prétexte.



Les pieds dans l'eau.

queuses ! Les déplacements sont identiques à *Eye of the beholder*, vous vous déplacez case par case dans un environnement en 3D. Les graphismes sont très réussis et les décors variés (intérieurs, extérieurs et même aquatiques !). Outre cette vision des alentours en trois dimensions, chaque fenêtre possède plusieurs menus. L'inventaire, comme son nom l'indique, fait état des objets que vous transportez (armes, cartes d'accès...). C'est depuis ce menu que vous pourrez ramasser un objet, le déposer ou l'utiliser. Il est intéressant de souligner que les objets peuvent



Modifiez vos personnages à volonté.



Le choix des armes.

93%

Jeux de rôle

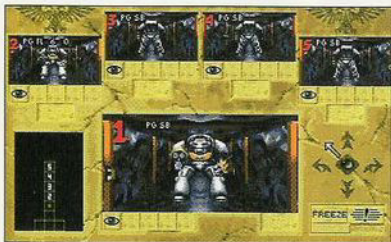
SON	18
JOUABILITÉ	16
GRAPHISME	17

1 à 4 joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram, 2 Mo pour profiter pleinement des sons
- Notice en français, texte en français à l'écran
- 5 disks

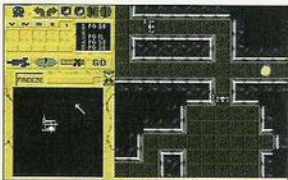
Space hulk

ELECTRONIC ARTS



La vue principale en 3D.

Devant la menace que représentaient les Genestealers, l'Empire décida d'agir sans détours. Pour ce faire, plusieurs détachements de Terminators furent envoyés pour anéantir l'ennemi sur son propre terrain. Celui-ci se terre dans d'immenses vaisseaux que les innombrables voyages interstellaires ont rendu méconnaissables : les Space hulks. C'est au beau milieu de ces dédales de métal et de pierre que les Terminators devront débusquer leurs adversaires sanguinaires et les exterminer. De nombreuses missions se succéderont dans des couloirs aux décors aussi variés que sinistres. Avant chacune d'entre elles, un briefing en expose les points essentiels. Le but de la mission n'est pas toujours de détruire le maximum d'ennemis, il peut s'agir de récupérer un objet ou encore d'incendier l'un de leurs quartiers généraux. De plus, il ne faudra pas oublier de regagner au plus vite l'issue de secours, afin de ne pas subir les représailles des aliens (d'ailleurs fortement inspirés du film). Deux écrans principaux permettent aux deux modes de jeu (action et stratégie) de se relayer. Le premier



Écran 2D de déplacement.

permet de se mettre à la place de l'un des cinq Terminators qui composent une escouade. La vue centrale contrôle le personnage principal tandis que les autres vues surveillent les faits et gestes des quatre autres. Il est donc possible de diriger ce Terminator en temps réel, à la manière de Eye of the beholder, en le

faisant avancer, reculer, se tourner, tirer et prendre des objets. A tout moment, on est en mesure de changer de personnage principal en choisissant l'un des autres Terminators. Mais, vous allez me dire : "dans ce cas, on ne peut pas contrôler tous les Terminators en même temps !". Et bien si ! Le second écran susnommé est là pour y remédier.

Grâce à lui, chacun des cinq robots peut être programmé pour effectuer une ou plusieurs actions particulières (jusqu'à cinq), comme se déplacer de tel endroit à tel autre, se tourner, changer d'arme ou bien ouvrir une porte. C'est de cette programmation que dépend le succès de la mission. Par exemple, si l'un des Terminators détient un canon à longue portée, il sera plus à l'aise dans un long couloir. En revanche, s'il porte un lance-flammes, il pourra éliminer plusieurs aliens d'un coup, bloquer un croisement ou mettre le feu à une vaste salle. Il faut donc décider qui fait quoi, où et comment. Dans ce mode, le jeu est vu de dessus, ce qui permet d'avoir un champ de vision assez large et plus pratique pour la gestion des robots. La programmation peut s'effectuer en temps réel, mais il est conseillé d'utiliser l'option "freeze" pour interrompre momentanément tous les déplacements (même ceux des monstres), et réfléchir en toute liberté à la stratégie que l'on va adopter. Seule ombre au tableau, le temps imparti pour l'option "freeze" est limité. Une fois cette limite atteinte, il ne reste



Rencontre du troisième type.

plus qu'à courir vite ou à prier, car les ennemis ne font pas de quartiers. Il est néanmoins possible de regagner de précieuses secondes : en effet, à chaque fois que l'on évolue en mode "temps réel", la réserve de "freeze" augmente proportionnellement. Il suffit de bien gérer son temps pour éviter une bien mauvaise surprise.

La réalisation est impressionnante. Le mode de déplacement 3D est assez rapide et moins saccadé que pour Eye of the beholder ; on est vraiment au coeur de l'action. La partie gestion est très simple dans son fonctionnement, laissant la stratégie s'exprimer à son gré. La difficulté est progressive, une phase d'entraînement ayant été prévue. Le son n'est toutefois pas au rendez-vous. Autre petit regret : l'impossibilité d'installer le jeu sur disque dur. Mais bien sûr, l'intérêt principal surpasse largement ces détails et fait de Space hulk LE jeu idéal pour les adeptes de stratégie.

91%	
Stratégie/action	
SON	11
JOUABILITÉ	14
GRAPHISME	15
1 Joueur	
<ul style="list-style-type: none"> • Tous les Amiga • Non installable sur disque dur • 3 disks • Notice en français 	

ECTS

Ludik Park

MICHEL HOUNG

Du 5 au 7 septembre, se tenait à Londres l'ECTS d'automne, salon professionnel spécialisé dans les jeux vidéo. Au sein d'une majorité écrasante de consoles, l'Amiga n'avait pas à rougir des nouveautés présentées par des éditeurs aussi réputés que Renegade, Team 17 ou Psygnosis...

● Cocktail Vision

Ce brillant éditeur français ne prévoit pour l'instant qu'un seul produit sur Amiga : le troisième épisode de *Goblins*.

● Codemasters

La plus originale des sociétés d'édition anglaises présentent deux jeux pour l'Amiga : *Cosmic spacehead*, ou les aventures d'un petit cosmonaute et *Fantastic Dizzy*, un oeuf trébuchant dans un jeu de plates-formes.

● Core Design

Cet éditeur, bien connu pour ses nombreux hits, nous prépare *Dark stone*, *Heimdall II* et *Universe*. On ne sait pour l'instant pas grand chose mais on vous tiendra au courant. A l'heure où vous lirez ces lignes, *Bubba'n stix*, *Cyberpunk*, *Wonderdog* et *Darkmere* devraient être chez les revendeurs.

● Empire

Signalons, dans le désordre : *Cartoon animator*, *Maelstrom*, *Twilight 2000*, *Cyberspace*, *Combat classics* (qui comprend *Pacific islands*, *Silent service II* et *F19 stealth fighter*), *Campaign II*, *Award winner II*, *Dream web* et *Magic boy*. Une grande carrière de "classique" est attendue pour ce dernier jeu : *Magic boy*, un bébé équipé d'une cape et d'une baguette magique aura à démêler les énigmes de 64 niveaux et 32 pièces cachées...

● Flair



Genesis.

Flair prépare des hits comme *Oscar* (déjà disponible sur CD-32), un fantastique jeu de plates-formes en version Amiga et A1200 pour octobre. Pour novembre, on devrait voir *Genesis*, un magnifique jeu d'aventure dont le héros est une héroïne aux formes des plus avantageuses. Plus près de nous, il y aura *Reach out for gold*, un jeu multi-sports humoristique, *Treasure in the silver lake*, un autre jeu d'aventure et enfin *Surf ninja* sur Amiga et A1200.

● Gandslam



Reunion.

Gandslam prévoit une série de nouveautés qui vous feront mieux connaître notre triste futur ou, à l'inverse, les temps barbares du



Tensai.

Moyen-Age. Pour les jeux d'anticipation, *Reunion* vous mettra aux commandes d'un vaisseau

intergalactique gérant la colonisation de l'univers. De son côté, *Tensai* met en scène le combat mortel de deux clans survivants à une explosion nucléaire.

The seventh sword of mendor et *Realms of darkness* vous feront remonter dans le temps. L'un est un jeu de rôle, l'autre est un jeu de stratégie, dont l'écran de commande n'est pas sans rappeler celui de *Populous*.



Realms of darkness.

● Gremlin

Autre grand éditeur Amiga, Gremlin nous prépare *Zool II* (avec la Zoolette et le Zool dog) sur Amiga et A1200, *Kit vicious* et *K240* (la suite d'*Utopia*) sur Amiga pour novembre. *Legend of sorasil* et *Premier manager II* arriveront quant à eux en octobre.

Toujours en octobre, un shoot'em up nommé *Disposable hero* sera disponi-



Zool II.



L'œil diabol.

ble. Le peu que nous avons pu en voir laisse augurer d'un très bon soft.

● Interplay

Cet éditeur américain, à qui l'on doit la série des *Battle chess*, prépare *Castles II*, *Star trek* et *Lords of the rings* pour Noël.

● Kompart



Fatman.

Kompart représentait en Angleterre bon nombre d'éditeurs. Thalamus en tout premier lieu qui annonçait *Arsenal*, une simulation de football très maniable. *Shenandoah*, un shoot'em up très classique (avec un vaisseau disposant de plus de trente armes différentes) réalisé par une équipe suédoise. Enfin, *Fatman*, un jeu hilarant basé sur un scénario complètement affolant : un sa-



Shenandoah.

vant fou a mis au point une formule destinée à détruire tous les gros de la Terre. Heureusement, un héros bedonnant répondant au doux nom de *Fatman* (genre *Superman* avec une triple bouée à la place des abdos) saura détruire la formule. Signalons enfin *Naughty ones*, *Survival* et *Airline combat* d'Interactivision.

● Krisalis

Après *Soccer kid* testé dans ce même numéro, de nombreux jeux sont en route et devraient arriver pendant

l'hiver. Il s'agit de *Manchester united premier league champions* qui s'annonce comme un sérieux concurrent de *Sensible soccer* et *Goal* pour octobre. En novembre, *Sabre team* débarque sur A1200. A plus long terme, c'est-à-dire début 94, *Soccer kid* devrait sortir sur A1200 accompagné de *Formula one* (titre provisoire), *Kingdoms of Germany*, *Legends*, *Soup trek* et *The club* (titre provisoire). Nous y reviendrons.

● Max Design

Max Design, société allemande, présentait *Burntime*, un logiciel de simulation économique dans un environnement plutôt hostile : l'après troisième guerre nucléaire. Plusieurs joueurs peuvent prendre part à la simulation pour contrôler le maximum d'espace vital. Un jeu qui rappellera à certains le célèbre *Utopia*.

● Microprose

Outre *Dogfight*, Microprose devrait nous offrir *F117A nighthawk* pour octobre. Ce dernier jeu vous met aux commandes d'un avion furtif devant effectuer des missions de bombardement pendant la Guerre du golfe. Les prévisions à plus long terme annoncent *Starlord*, programmé par Mike Singleton et *Fields of glory*, qui promet d'être le meilleur wargame en 1994.

● Millenium

Le premier éditeur de jeux CD-32 continue à produire des titres pour Amiga et A1200. Ainsi *Brutal sports football* (véritable apologie de *Rollerball*) en octobre et *James Pond III* en novembre devraient être leur fer de lance.

● Mindscape

Beaucoup de jeux CD-32 pour *Mindscape* et une grosse nouveauté pour Amiga : *Battletoads*. Dans ce soft, Zitz, Rash et Pimple sont trois testeurs de jeux infectés par un virus informatique (alors comme ça c'est contagieux ?), projetés dans un monde pixelisé peuplé de monstres.

● Mirage

Ce jeune éditeur possède plusieurs softs en cours dont *Jack the ripper* pour octobre, *Rise of the robots* version Amiga pour début 1994, juste avant les versions A1200 et CD-32.

● Ocean

Ocean ne lésine pas sur les moyens. Tous les softs qui sortiront sur Amiga auront une adaptation particulière pour l'A1200. Il en est ainsi pour *OM superfootball*, *Burning rubber*, une course de voiture autour du monde, *Ryder cup*, une simulation de golf et *TFX*, un simulateur de vol ultra-perfectionné. A plus long terme, *Inferno* (que l'on peut également appeler *Epic II*), *Dennis* (accompagné de sa malice) et *Mr Nutz* (ci-dessus) devraient voir le jour.



OM super football.



Burning rubber.

● Psygnosis

Récemment racheté par Sony, cet éditeur prépare une ribambelle de softs d'ici Noël. Préparez-vous, voici la liste complète.

Courant octobre, *Globule* risque d'accrocher plus d'un joueur. Il en va de même pour *Theater of death*, sorte de jeu de stratégie et *Perihelion* qui n'est en fait que la suite d'*Armourgeddon*. Toujours pour le mois d'octobre, *Benefactor* sera disponible. On ne sait pas grand chose de ce jeu alors suivez bien les prochains numéros d'Amiga Dream.

Au mois de novembre, *Psygnosis* sortira *Wiz'n liz*, adapté d'un jeu Megadrive, *Innocent until caught*, leur tout premier jeu d'aventure à la Lucasarts, *Magician's castle*, *Brian the Lion*, *G2* et *Second samurai*, la suite de *First samurai* qui s'annonce grandiose. En décembre, on découvrira enfin *Puggys* adapté d'un jeu Megadrive. Beaucoup d'autres titres sont en préparation principalement sur CD-32.

● Renegade



Elfmania.

Chez ces programmeurs, on va découvrir très prochainement *The chaos engine* version A1200 en octobre, *Elfmania*, un beat'em up qui risque de surpasser *Street fighter II* et *Body blows* pour décembre. Plus tard, printemps 94, un jeu d'aventure nommé *Flight of*



Flight of the amazon queen.

the amazon queen devrait voir le jour tout comme *Ruff'n tumble*, un jeu de plates-formes fort sympa, *Sensible world of soccer*, la suite sur célébrissime *Sensible soccer* et enfin *KTM motocross*. Les Bitmap Bros préparent dans le plus grand secret un jeu pour l'instant intitulé Z. A suivre.



Ruff'n tumble.

● Sierra on line

En attente chez Sierra, *King quest VI* qui devrait arriver à la fin octobre.

● Supervision

Supervision prévoit deux logiciels. *Donk*, qui sortira également sur CD-32, devrait être disponible pour l'Amiga et le 1200 en 256 couleurs. Une version française du *Monopoly* devrait suivre. Agrémentée d'images superbes du plateau de jeu et de l'évolution de vos pions devant les hôtels et autres gares, *Monopoly* devrait enthousiasmer les abonnés à la rue de la Paix.

● Team 17

L'éditeur star sur Amiga par excellence possède de nombreux hits en puissance. Mis à part *Overdrive* testé dans ce numéro, on devrait voir arriver *Body blows galactic* sur Amiga et A1200 ainsi qu'*Alien breed II* aussi sur Amiga et A1200.

Toujours actifs sur le marché des jeux "budgets" (moins de 150 francs), *F17*, un jeu de course de F1 et *Qwak* (tous deux testés dans ce numéro), *Cardiacc*, *Assassin b-mix* et *Apache*.

● US gold

Une énorme nouveauté est prévue du côté de chez US-Gold : *Winter olympics*, adaptation des Jeux olympiques d'hiver, dont la licence a été obtenue avec éclat par l'éditeur. Au programme : saut à ski, bobsleigh, ski alpin, biathlon, luge, patinage de vitesse.

● Virgin



Mortal kombat.

L'un des plus grands éditeurs nous concocte un maximum de softs. En octobre sera visible enfin *Apocalypse*, sorte de *Choplifter* (que les vétérans du C64 et de l'Apple II ne peuvent avoir oublié) revu et corrigé. Programmé par Revolution software, *Beneath a steel sky* emmènera de nombreux aventuriers dans un monde futuriste bien glauque. De chez Akkaim, le célébrissime jeu de baston *Mortal kombat* déboulera dans les chaumières pour novembre. Toujours pour le mois de novembre : *Krusty's fun house*, *Cool spot*, *Alien III*, *Bart vs the world*, *Canon fodder* et *Terminator II*, le jeu d'arcade. Pour 94, un seul titre a été annoncé pour l'instant, il s'agit d'*Overlord*.

Voir également le dossier en page 72 pour tout connaître des nouveautés CD-32 annoncées à l'ECTS

LE TOP DU DP Selection Special A1200

- 3188 Relokick 1.3 Pour passer du système 3.0 au 1.3
- 3191 Giger Tetris Une version de Tetris en 256 couleurs
- 3364 Planet Groove de Team Hq La 1ère demo pour 1200
- 3594 Demo 1200 de Digital La demo officielle de Commodore
- 3709 Aga Soft Compilation d'utilitaires pour 1200 (3)
- 3890 MSM V1.8 Moniteur système pour A1200
- 3757 Zool Aga Preview du jeu en 256 couleurs
- 3747 Aga anlm de NightBreed une animation en 256 c
- 3765 Aga Intros Vol.1 Compilation d'intros AGA
- 3782 Motorola Invaders II Jeu DP en 2 disquettes pour 1200

LES NOUVELLES DEMOS POUR AMIGA 1200

- 3832 CHROMAGIC de Dual Crew
- 3867 NOP AGA de Muffbusters
- 3868 PANTA RHEI de Talent
- 3900 MINDWARP de Team Hoi

NOUVEAUTES MEGADEMOS & MUSIC-DISKS

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 3824 BOOK OF SONGS | Complex (2 disks) |
| 3827 RAVENANCE | Cyclone |
| 3850 SKIZZO DEMO 2 | Gnu Design (4 disks) |
| 3856 NEGRAL ASSAULT | Rage |
| 3857 3 FOR ONE | Chryslers |
| 3858 Romanik Demo | Melon Design |
| 3859 242 (Elfmania) | Fairlight |
| 3860 Subtle Shades | Nuance |
| 3861 Extension | Impulse Project |
| 3862 Art and Go | Impulse |
| 3864 World of Confusion | Vomit (2 disks) |

(Toutes ces disquettes sont compatibles 1.3, 2.0 et 3.0)

COLLECTIONS DISPONIBLES

PHOENIX DP	1 - 3900 et plus
FRED FISH	1 - 390 et plus
CAM	680 - 820 et plus
AMOS DP	1 - 359
DPAT	1 - 36 et plus
17 BIT SOFT.	1 - 2301
LSD Legal Tools	1 - 347
SCPE	1 - 100
X*AGA	1 - 34

CATALOGUE COMPLET EN 2 DISQUETTES 15 Frs

TARIFS DP	(Frais de port inclus)	ADRESSEZ VOTRE
	de 1 à 9 disks : 20 frs	COMMANDE
	de 10 à 48 disks : 14 frs	ACCOMPAGNEE
	de 50 disks et plus : 10 frs	DE VOTRE
		REGLEMENT PAR
	CHEQUE, MANDAT	
	OU CB	
	option envoi collissimo +10 Frs	
	option recommandé +15 Frs	
	contre remboursement +50 Frs	

POWERPACKER PROFESSIONAL V.4

De Nico Francois

Le cruncher le plus efficace enfin disponible (Incluant: PPSHOW, PPMORE, PPAanim, PPTYPE, REMAPINFO, PPLIB, REQTOOLS etc...)
VERSION FRANCAISE
Compatible 1.3/2.0/3.0 **150 Frs**

COURS ASSEMBLEUR SPECIAL DEMOS

N°1 à 12

L'ASSEMBLEUR FACILE AVEC SOURCES ET
EXEMPLES COMMENTES
Compatible 1.3/2.0/3.0

150 Frs par numéro

PHOENIX-DP

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel: 59 82 95 00

Genesis

MICROIDS



Le relief peut s'avérer un allié utile.

Quoi de plus fabuleux que de pouvoir contrôler le destin d'un peuple entier ? Le challenge est de taille, mais l'éditeur relève le défi en produisant un logiciel à la hauteur de cette ambition. Originellement programmé en Amos (oui vous avez bien lu !), ce jeu au look Populousque est tout à fait digne de son prédécesseur. Genesis est un subtil mélange de Populous, Mega-lo-mania, Powermonger avec un zeste de Sim city. En effet, ce programme intègre la plupart des options de tous ces jeux tout en y intégrant certaines de son propre cru.

Votre but est de vaincre l'adversaire (humain ou non), que ce soit militairement, économiquement ou



Utilisation des reliefs pour la construction.

encore foncièrement. Vous êtes totalement maître du destin de vos citoyens. Vos sujets (en nombre limité) peuvent exercer une activité professionnelle allant du paysan à l'architecte en passant par le bûcheron qu'il faudra choisir avec discernement. En effet, chacun de ces métiers a une importance dans la chaîne économique. Le bûcheron coupe du bois pour que le menuisier le travaille, et ce même bois est utilisé par l'architecte pour construire un édifice possédant lui aussi une fonction bien définie. Ainsi, une foreuse alimentera en matières premières la population qui pourra ainsi construire encore plus de bâtiments. Plus la ville semblera prospère, plus il faudra faire attention à ce qu'elle ne dépérisse pas, en construisant notamment un entrepôt pour y stocker les fruits de la production ou bien des maisons, prêtes à accueillir les nouveaux venus. Plus tard, lorsqu'un atelier sera créé, des inventeurs et des forgerons se mettront à l'oeuvre pour faire progresser la cité et lui permettre, pourquoi pas, de commercer avec l'extérieur. L'aspect militaire n'est pas en reste, l'un de vos colons peut



L'entrepôt où les réserves sont stockées.

choisir en effet une carrière dans l'armée et tenter de conquérir un territoire voisin. Détrompez-vous, car malgré l'innocence de ses graphismes, ce jeu n'est pas si simpliste qu'il n'y paraît. Plus on avance et plus on s'aperçoit qu'il est diaboliquement complet. En effet, il faut penser à tout : production, construction, invention, colonisation. Tout cela n'est pas rebutant, bien au contraire, et on a vite fait de se prendre à ce jeu qui, croyez-moi vous occupera pendant de nombreuses soirées (surtout à plusieurs !).



Les saisons se succèdent tout comme le décor.

90%

Stratégie

SON

12

JOUABILITÉ

15

GRAPHISME

14

1 à 3 joueurs

- Tous les Amiga
- Notice en français
- 3 disks

Terminées les situations inextricables et les pannes devant l'ordinateur. Nous inaugurons cette rubrique dédiée aux "cheat modes" par quelques codes et astuces pour cinq brillants sujets du monde des jeux sur Amiga : The lost vikings, Humans, Desert strike, Superfrog et A-train.

The lost vikings

Interplay

Rien n'est plus simple que de découvrir les niveaux de ce superbe jeu aux relents nordiques grâce aux codes d'Amiga Dream.

Level 2 - GRBT
Level 3 - TLPT
Level 4 - GRND
Level 5 - LLMO
Level 6 - FLOT
Level 7 - TRSS
Level 8 - PRHS
Level 9 - CVRN
Level 10 - BBL5
Level 11 - VLCN
Level 12 - OCK5
Level 13 - PHRO
Level 15 - SPKS
Level 16 - JMNN
Level 17 - SMRT
Level 18 - V8TR
Level 19 - NFL8
Level 20 - WKYY
Level 21 - CMBO
Level 22 - BBLL
Level 23 - TTRS
Level 24 - JLLY
Level 25 - PLNG
Level 26 - BTRY
Level 27 - JNKR
Level 28 - CBLT
Level 29 - HOPP
Level 30 - TRDR
Level 31 - FNTM
Level 32 - WRLR
Level 33 - TRPD
Level 34 - TFFF
Level 35 - FRGT
Level 36 - 4RN4
Level 37 - MSTR

Humans the jurassic levels

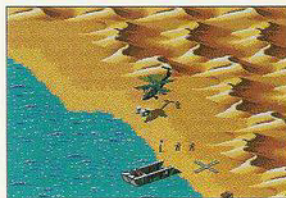
Mirage

Que dire de ces codes pour Humans si ce n'est qu'ils combleront ceux qui ne connaissent qu'une partie infime de ce jeu géant.

Level 1 - WHEELS ON FIRE
Level 2 - ROLLING DOWN
Level 3 - THE ROAD
Level 4 - SKIVE OFF
Level 5 - DAY TRIP
Level 6 - GIRAFFES
Level 7 - MAKE UP
Level 8 - FLYING AVENGER
Level 9 - WIBBLE
Level 10 - BILL AND BEN
Level 11 - SPITFIRE
Level 12 - DESERT ANGEL
Level 13 - NOONEKNOWSUS
Level 14 - APRIL 1993
Level 15 - ALMONDBURY
Level 16 - KATE
Level 17 - SNESSY
Level 18 - OLDHAM8BORO1
Level 19 - FROG AND TOAD
Level 20 - DANSPAM
Level 21 - SAVERANCER
Level 22 - 19ACOPY
Level 23 - M LOVE BONE
Level 24 - ASYLUM
Level 25 - WINOPUSKA
Level 26 - ALICEINCHAINS
Level 27 - ABSOLUTELY
Level 28 - FABULOUS
Level 29 - ED AND PATS
Level 30 - SWEETIES

Desert strike

Electronic arts



Des retours prometteurs.

Codes des différents niveaux : BQQQAEB, ALHHZV, WEIVJVT, ONKKQKF.

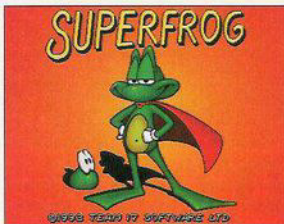
Après avoir utilisé le code BQQQAEB pour bénéficier de dix vies, vous pouvez presser sur la touche "F9" pour disposer des réserves maximales de munitions.

Essayez également le code

HARDCASE afin d'obtenir des armes inépuisables. Attention, ce code vous attribue en revanche un coefficient "Armour" assez faible.

Superfrog

Team 17



La super-grenouille, à ne pas confondre avec la tortue-ninja, peut être corrompue. La preuve avec ces codes :

Forest World : 234644, 447464, 747822
Catsle World : 392822, 446364, 984448, 477444
Circus World : 343522, 822311, 922334, 091332
Ancient World : 4674654, 818234, 182394, 298383
Ice World : 452234, 984841, 383772, 093152
Moon World : 387211, 981122, 017632, 398112

A-train

Maxis

Astuce surprenante pour le non moins surprenant A-train de Maxis : pendant la partie, tapez "CHEATERCHEATERWIMP" pour obtenir beaucoup, beaucoup d'argent.

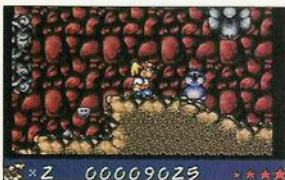


Construire et prospérer sans frais.

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Amiga Dream, Astuces, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon.

Wonderdog

CORE DESIGN



Un héros qui a du chien.

Déjà sorti sur la Mega-CD, *Wonderdog* est un nouveau jeu de plates-formes des créateurs de *Chuck rock*. A ce sujet ces deux jeux se ressemblent beaucoup. Le but du jeu : diriger un "super-chien" (pourquoi pas !) parti délivrer huit planètes (en fait les huit niveaux) dans des décors "cartoonesques". Le héros est lui-même assez sympathique, affublé de grandes oreilles et est un peu roublard. L'humour est omniprésent dans *Wonderdog*. Il suffit d'apprécier les attitudes du héros et surtout celles des ennemis lorsqu'ils sont touchés. Quelque soit le niveau, de nombreuses salles secrètes regorgeant de bonus sont à découvrir et de mini-énigmes sont à résoudre pour progresser. La préversion que nous avons pu voir (avec des graphismes et une animation qui méritent le détour) laisse augurer d'un excellent jeu de plates-formes (peut-être même meilleur que la version Mega-CD). En test très bientôt dans Amiga Dream.

Krusty's fun house

VIRGIN

Fans des *Simpsons* et du clown Krusty, réjouissez-vous. Vous allez pouvoir découvrir ce cher ami clown dans des aventures très curieuses. Adapté d'un jeu Megadrive, *Krusty's fun house* vous met dans la peau du clown surmédiatisé de la série *Les Simpson*. Son job est de débarrasser de nombreuses pièces qui regorgent de rats (beurk !). Avec l'aide de Bart (vous savez, le garnement le plus sadique de la planète) qui a inventé

The Settlers

BLUE BYTE



Création d'un domaine.

Blue byte nous revient avec un nouveau produit qui va certainement faire parler de lui. Dans le même registre que *Genesis* (voir le test), *The settlers* met le joueur à la tête d'un peuple qu'il faudra faire progresser. Ce qui marque au premier abord dans *Settlers* c'est le contexte graphique hors



Retrouvez l'univers des *Simpsons*.

spécialement pour la circonstance une machine à écraser les rongeurs, Krusty devra se débrouiller pour diriger les rats vers leur triste destinée... Ce jeu s'inspire du principe de *Lemmings* mais avec une réalisation beaucoup plus proche du dessin animé. Les sprites bien que petits sont suffisamment reconnaissables. Sortie incessamment sous peu sur Amiga. Testé dans le prochain numéro.

norme mais ô combien agréable. Prenez l'animation des personnages à la Lemmings avec des décors médiévaux et le tout en vue aérienne de trois quarts et vous aurez *The settlers*. La convivialité est exemplaire et l'intelligence de l'ordinateur ne cesse



d'étonner... Tout se joue à la souris et on peut même participer à deux, chacun ayant, une moitié d'écran pour visualiser son territoire. Nous y reviendrons plus longuement lors du test mais de toutes façons *The settlers* risque de connaître le même succès que *Battle isle* et c'est tout le mal qu'on lui souhaite. Sortie prévue pour mi novembre.

Globdule

PSYGNOSIS

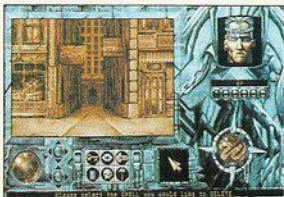
Globdule s'annonce palpitant. La démo de ce superbe jeu de plates-formes aux idées novatrices (surtout dans le maniement du personnage) laisse présager d'un énorme hit pour Noël. Vous serez une petite boule de caoutchouc capable de sauter dans tous les sens et de s'accrocher partout. La réalisation est déjà très impressionnante avec des scrollings à tomber par terre. Test le mois prochain (si tout va bien).



Globdule, un jeu qui vous mettra en boule.

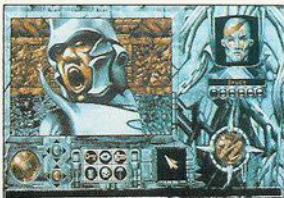
Perihelion

PSYGNOSIS



Un avant-goût impressionnant.

Perihelion va remplir de joie les fans de jeux de rôle. Nous avons malheureusement que des screenshots à vous proposer mais après nous avoir produit un RPG du calibre de *Hired guns*, on peut envisager l'avenir de *Perihelion* avec sérénité. Là encore test dans le prochain numéro.



Une réalisation soignée.

Brian the lion

PSYGNOSIS



Un jeu exotique.

Brian the lion reste dans la lignée des produits Psygnosis plus orientés console avec des graphismes plutôt "cartoons" et fort sympathiques. Psygnosis possède en plus dans ses cartons un nombre impressionnant de titres. Vous découvrirez, ainsi, un data-disk pour Noël nommé *Xmas lemmings*. Les inconditionnels apprécieront.

Titus en tête

Quatre projets sont en cours de développement pour l'Amiga chez Titus : *Lamborghini american challenge*, *Blues II*, *Rabbit always run* et *Préhistorik II* (que nous n'avons pas pu voir).

◆ Premier à voir le jour : *Lamborghini american challenge*, un remake de *Crazy cars III* permettant de jouer à deux. L'écran de jeu se décompose en deux parties, chacun des joueurs ayant son propre moniteur de contrôle. La route défile suivant les pressions sur le joystick : conduite en ville, route désertique, tunnel sombre, bord de plage, les paysages changent à grande allure. *Lamborghini* saura séduire tous ceux qui aiment jouer en couple.



Jouez à l'aigle de la route.

◆ Les *Blues brothers* reviennent. Dans *Blues II*, Jake le ventripotant et Elwood le maigrelet reprennent leurs aventures. Ce platform-game les fera passer d'une forêt verdoyante peuplée d'insectes mortels aux sous-sols forts sombres d'une fabrique de disques parsemée d'embûches : pieux, langues de feu, pièges... Pour se défendre, Jake et Elwood doivent emmagasiner des disques qu'ils pourront ensuite lancer sur leurs adversaires. Ils trouveront également sur leur passage des crèmes glacées à la fraise (détail essentiel), leurs permettant de se transformer en Rambo. L'utilisation intelligente de ces deux "armes" est nécessaire pour atteindre le juke-box qui se trouve à la fin de chaque niveau. L'usage fort astucieux des capacités graphiques de l'Amiga 500 donne au joueur l'impression d'évoluer sur un écran en 256 couleurs. Côté musique, on retrouve le thème des *Blues* revu et



Blues II, ça va swinger!

corrigé à la mode techno... très amusant.

◆ *Rabbit always run* est un jeu de plates-formes efficace mettant en scène un petit lapin dans une jungle plutôt hostile : écureuils, renards, chauves-souris ne pensent qu'à lui faire la peau. Notre lapin peut tourner sur lui-même, à la manière



Les graphismes exploitent à fond l'A 1200.

de Sonic, et sauter sur ses adversaires pour les faire disparaître. De force, il n'en manque pas grâce aux carottes et aux fioles qu'il trouve sur son parcours. Courses dans des tunnels interminables, sauts au-dessus de falaises abruptes, grimpe dans des arbres géants... les obstacles sont nombreux avant que M. Rabbit ne retrouve sa dulcinée en jupes courtes. Les décors, spécialement conçus pour le 1200, sont particulièrement travaillés tout comme le contexte sonore. Bref, un jeu que la rédaction d'Amiga Dream attend avec impatience.



Sondage express

Prochain
numéro
en kiosque
le 22 novembre

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

1 - Age :
2 - Activité :
3 - Région :
4 - Configuration :

5 - Budget consacré à l'Amiga par an :
6 - Utilisation :

- jeu
- bureautique
- graphisme
- musique
- autres

7 - Autres magazines lus :

8 - Quelles sont les rubriques que vous préférez ?
 actualités
 BD

- dossier
- reportage
- jeux
- espace lecteurs
- démos
- domaine public
- labo
- Amos
- en pratique
- CD Dream

9 - Quelles sont les rubriques que vous détestez ?
.....

10 - Quelles sont les rubriques que vous jugez
inutiles ?

11 - Que pensez-vous de la disquette Amiga
Dream ?

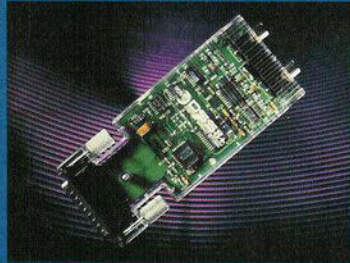
12 - Ce qu'il manque dans Amiga Dream ?
.....

Nous retourner ce sondage à Amiga Dream - Sondage 19, route de Vaugirard - 92190 Meudon

OFFRE SPECIALE   

GAGNEZ 300FF SUR DSS+ DE GVP!

Offre valable jusqu'au
30 Novembre 1993



Amiga Dream vous permet de gagner 300 francs sur l'achat du pack DSS+ de GVP (prix public 990 FF - 300 = 690 FF). DSS+ est un ensemble comprenant un module de digitalisation sonore hautes performances et la toute nouvelle version 2.0 du logiciel de création et d'édition Digital Sound Studio. La disquette de couverture vous donne un avant-goût des possibilités offertes par ce logiciel.

Compatible avec les principaux formats sonores Amiga, DSS+ vous permet d'explorer tout le potentiel du son numérique : jingles, remixes, trucages, composition musicale... DSS+ est livré avec une disquette de sons et un manuel en français. Il fonctionne avec tous les Amiga™. Cette offre est réservée aux lecteurs d'Amiga Dream, profitez-en !

Je souhaite profiter de l'offre spéciale DSS+ Amiga Dream. Je renvoie la disquette de couverture de ce numéro, le bon de commande ci-dessous lisiblement rempli ainsi que mon règlement à: **CIS / Offre spéciale, 14, Avenue HERTZ, Europarc, 33600 PESSAC**

Ce bon peut être photocopié. Offre exclusivement valable pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis. GVP et DSS sont des marques déposées de Great Valley Products Inc.

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
CP VILLE

Je joins mon règlement de (690 FF + 50 FF de port)
Je souhaite payer par :
 Chèque bancaire (à l'ordre de CIS)
 Carte Bleue
N° / / Date d'exp.
Signature obligatoire

Je préfère régler en contre-remboursement (+ 90 FF)

NOUVEAU!

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 performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci mais 2 à 10 fois plus rapide. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 42 Mo	1 490 F
Overdrive 130 Mo	1 990 F
Overdrive 170 Mo	2 590 F
Overdrive 214 Mo	2 990 F

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public!

AMIGA 4000

Processeur Motorola 68040 à 25 Mhz avec coprocesseur intégré + 10 Mo de RAM extensible à 18 Mo sur carte mère + disque dur 250 Mo et lecteur Haute Densité + 16,7 millions de couleurs + Workbench 3.0 en français **PROMO**
Autres configurations A4000 nous consulter
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 1600 F
Contrôleur SCSI A4091 2 490 F
68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 600 F
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 800 F

Scan-Doubler

Rend tous les moniteurs VGA compatibles avec les modes 15 KHz de l'AMIGA 4000. Il est normalement impossible d'afficher un écran PAL ou NTSC à 15 KHz avec un moniteur VGA Multisync standard, ni d'avoir le "TrueMemory" ni de lancer des jeux qui exigent automatiquement un écran PAL. Avec le Scan-Doubler, un simple moniteur VGA suffit pour remédier à ce problème. De plus, la sortie 23 broches reste disponible.
Scan-Doubler 1 690 F

SUPER PROMO!

AMIGA 1200
+ OVERDRIVE 120 Mo
+ Ext. 4 Mo 32 bits
4 990 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 2 490 F
Autres Configurations A1200 nous consulter
Disque Dur 60 Mo pour A1200 1 590 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200 2 190 F
Disque Dur 200 Mo pour A1200 3 490 F
Les disques durs sont livrés complets avec vis, câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Sharp 1065S 1 390 F
Moniteur Couleur Sharp Multisync 1942 2 490 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels de maquette et de traitement de texte: HP Desktop 500, 500C et 500C, Citizen Sweet32, etc... Manuel en français, Multilicence, entièrement transparent pour l'utilisateur 490 F

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500
QUANTUM 85 Mo, 17 ms, 0 Ko 2 590 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko 2 790 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko 2 990 F
CONTRÔLEUR SEUL 1 190 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000
QUANTUM 85 Mo, 17ms, 0 Ko 2 390 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko 2 590 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko 2 790 F
CONTRÔLEUR SEUL 990 F

DISQUES DURS SEULS ET MEMOIRES
QUANTUM 85 Mo, 17ms 1 590 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms 1 790 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms 1 990 F
Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD 1 190 F
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD 2 200 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore
CHINON FZ-354A interne A500 460 F
CHINON FZ-354A interne A1200 460 F
CHINON FZ-354A externe TOUT AMIGA 490 F
CHINON FZ-357A externe Haute Densité 1 190 F

Vidi-Amiga 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, jusqu'à une taille de 704x566 de 2 à 202 14 couleurs en HAM. Permet de capturer des séquences entières de vidéo. Vidi-Amiga 12 avec lire VHS. Incorporé entièrement compatible avec les nouveaux modes AGA du 1200 et du 4000.
Vidi-Amiga 12 1 190 F

Megamix-Master

Digitaliseur HI-FI avec effets numériques temps réel !
Megamix-Master digitalise vos musiques préférées et envoie des clips en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diaboliques. D'une qualité remarquable, il est le chouchou manquant entre votre AMIGA et votre matériel HI-FI.
Megamix-Master 350 F

SWITCH-ITT

de Global Visions : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebotant sur un clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) 280 F
ROM 1.3 170 F ROM 2.04 180 F

Composants

Alimentation A500 et A2000 nous consulter
Super Denise 8373 130 F
8075 170 F
8520 CIA 60 F
Gary 519 60 F
Advanced Amiga Analyzer 690 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 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et constitue un disque. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez botcher dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme un disque qui ne peut emmener chez

ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche. Il se monte, de plus, 2 à 5 fois plus rapide qu'un disque dur interne.
AMIQUEST 40 Mo nous consulter
AMIQUEST 60 Mo 2 190 F
AMIQUEST 80 Mo 2 590 F
AMIQUEST 120 Mo 2 990 F
«...l'AmiQuest est un excellent produit... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer... (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Cartes PC Vortex

ATOnce-Plus pour AMIGA 500/500+/2000 : émulateur AT avec un processeur 286 à 16 Mhz, 512 Ko de RAM 1 490 F
Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur 2 990 F
Golden Gate 486SLC : item 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM 4 490 F

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM32 : carte 32 bits interne pour A1200 avec horloge, support co-processeur et 4 Mo de RAM 2 190 F
AMEM32 à Ms + 68882 à 25 Mhz 2 790 F
AMEM32 à Ms + 68882 à 33 Mhz 2 990 F
1 Mo interne avec horloge pour A600 450 F
1 Mo Chip pour A500 Plus 350 F
Extension mémoire pour A500 et A2000 nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc 1 190 F
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc 2 290 F
SIMM 32 bits de 2 Mo de Chip RAM pour A4000 800 F
SIMM 32 bits de 1 Mo de Fast RAM pour A4000 400 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de Fast RAM pour A4000 1 600 F
Reprise de barrettes de 1 Mo pour l'ajout de barrettes de 4 Mo 100 F

CARTES ACCELERATRICES

En direct d'Allemagne, fabriquée par UNHD, économique et performante, elle s'installe très simplement sur le support 68000 et ne nécessite aucune soudure. Permet en option de basculer en mode 68000 (garantie 6 mois).
68030 + 1 Mo 32 bits pour A500 et A2000 2 290 F
68030 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000 3 290 F
68030 + 68882 + 4 Mo 32 bits pour A500 et A2000 3 990 F

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 DATE SIGNATURE AD-BC1193 Règlement à la commande par chèque Frais de port

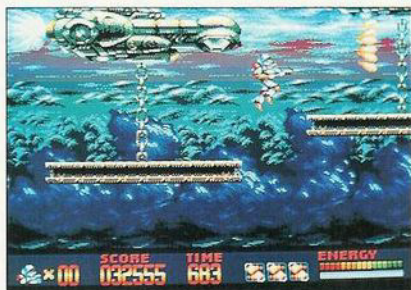
Demande de catalogue, liste de prix Règlement en contre-remboursement TOTAL

Fra. TTC au 10 septembre 1993. 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 reconduction. Envoi par la poste en COLISIMMO. Frais de port: 60 F. Contre-remboursement: 100 F. Frais d'expédition des ordonnances: nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité? Contactez-nous et demandez notre catalogue!

Turrican III

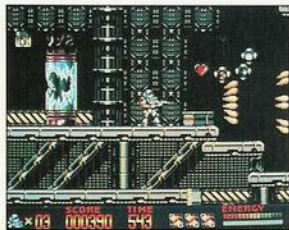
RENEGADE

Absents de la scène informatique depuis quelques mois déjà, Factor 5 nous concoctait, dans le plus grand secret, le troisième volet de leur indétronable hit *Turrican*. Une fois encore, le mal refait surface et Bren Macguire, c'est-à-dire vous, doit de nouveau éliminer les intrus. Pour une fois, on ne vous a convoqué que pour l'ultime bras de fer avec les forces maléfiques des aliens. Votre mission est de détruire le vaisseau mère de ces ignominies. Le joueur a toujours pour personnage principal un magnifique cyborg aux qualités athlétiques au-dessus de la normale et à l'arsenal très impressionnant d'autant plus que durant le jeu diverses armes seront disponibles. Les décors très inspirés d'*Alien* (film incontournable !) sont oppressants à souhait. La qualité graphique un peu en-deçà des précédentes versions reste tout de même acceptable. Le point fort de *Turrican III* réside dans ses sprites (bougeant parfaitement) et ses scrollings (multidirectionnel). Quelques innovations sont apparues. Ainsi, le personnage a un grappin fixé sur son bras. Autant vous le dire tout de suite, cela augmente grandement la variété et oblige tout joueur à le maîtriser sans quoi la progression sera plus que difficile. Les fans des précédents volets seront



Un monde sans pitié.

comblés, les nouveaux ne seront pas déçus. C'est un grand shoot'em up digne de l'Amiga.



Cyborg m'était conté.

88%

Action

SON

15

JOUABILITÉ

16

GRAPHISME

14

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

Overdrive

TEAM 17



La route réserve bien des surprises.

S'étant fixé comme but de réaliser des hits dans chaque type de jeu, Team 17 nous livre cette fois une course automobile très "arcade". Vous devrez tester vos capacités de pilote sur vingt circuits, et ce au volant d'un véhicule que vous aurez choisi parmi les quatre

proposés.

Des flaques d'huile, des bosses ou des plaques de verglas ralentiront votre course alors que vos deux adversaires, contrôlés par l'ordinateur, tenteront de prendre le large. Heureusement deux modes d'entraînement développeront votre



Des circuits très variés, ici le désert.

pilote et pendant la course un turbo augmentera temporairement la vitesse. Mais attention tout de même à la panne sèche ! De bons graphismes ainsi qu'une animation de qualité font d'*Overdrive* un jeu sympa, dont l'ambiance sonore en séduira plus d'un. Et pour ceux qui auraient peur de s'ennuyer tout seul, sachez qu'il est possible de jouer avec un copain en reliant deux Amiga. En résumé, *Overdrive* constitue un bon jeu éclatant pour vos longues soirées d'hiver.



Les circuits enneigés ne laissent pas de glace.

Soccer Kid

KRISALIS



Une parfaite maîtrise du ballon se révélera très utile.

Vu le succès rencontré par les simulations de football sur micro, Krisalis nous propose un jeu de plates-formes intéressant reprenant en partie l'esprit de ce sport si populaire. Jeune garçon muni d'un ballon et passionné de football, vous partez à la quête des cinq morceaux du trophée de la coupe du monde qu'un alien a pulvérisée en voulant s'en emparer. Ceci est prétexte à un jeu aux niveaux riches et variés qui vous entraîneront aux quatre coins de la planète. L'originalité de *Soccer kid* réside dans l'utilisation du ballon pour progresser. En effet, en shootant dedans, celui-ci lui permet de détruire les ennemis (des gamins en vélo, en skate, des chiens...) ou encore d'atteindre des objets perchés en l'utilisant comme trampoline. Il est capable d'effectuer des têtes et même des retournés. Au long de sa quête, il collecte différents objets comme des bonbons, des glaces et aussi des vignettes représentant des footballeurs. Les graphismes très

"cartoon japonais" sont sympas et dépayés. On peut même choisir la couleur des vêtements du kid. L'animation ainsi que le scrolling sont parfaits. La maniabilité du personnage est aisée. L'ambiance sonore est riche avec des bruitages et des thèmes variés. Partant d'un concept vraiment original, *Soccer kid* parvient à se démarquer de jeux habituels de plates-formes. Sa bonne réalisation en fait un jeu passionnant et accessible à tous.

83%

Simulation

SON

14

JOUABILITÉ

16

GRAPHISME

14

1 joueur

- Tous les Amiga
- 2 joueurs en mode "link"
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

85%

Action

SON

15

JOUABILITÉ

16

GRAPHISME

15

1 joueur

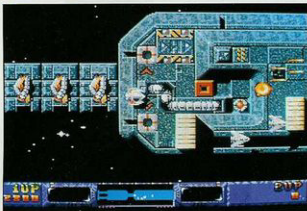
- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en anglais
- 4 disks



Testez votre agilité à travers le monde.

Uridium II

RENEGADE

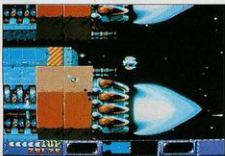


Votre cible : la station orbitale.

Uridium, ça vous dit quelque chose ? Rappelez-vous ce fut un hit sur C64 avant d'apparaître sur Amiga et pour connaître le même succès. Voici donc sa deuxième édition.

Cette nouvelle version fait face à la diversité des configurations possibles d'Amiga avec tout de même un minimum d'un Mo. Suivant la disponibilité de la mémoire en fast et chip, vous aurez droit à plus ou moins d'effets audio et vidéo. La version optimum étant réalisée sur A1200 avec deux Mo (celle que j'ai testée pour vous).

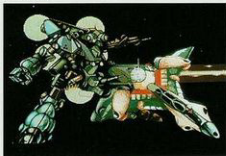
Le scénario du jeu est constitué toujours de deux parties : une phase de shoot'em up horizontal suivie d'une scène où il faut détruire le cœur d'une station orbitale, afin d'achever la mission. Le vaisseau que vous commandez est petit, mais très bien animé. Le scrolling est un modèle du genre et est d'une rapidité hallucinante, ce qui donne au jeu un aspect difficile, surtout que les ennemis sont très agiles et précis. Un radar annonce les "lands" et les



Accrochez-vous, ça va vite !

appareils adverses, ce qui vous permet d'anticiper sur le jeu. Le graphisme est d'un excellent niveau ainsi que l'ambiance sonore, agrémentée d'une voix féminine et sensuelle annonçant les phases importantes du jeu. Des difficultés apparaissent au fil des niveaux avec des murs à éviter ou encore la mise hors service du radar. Uridium

n'est pas un shoot'em up classique, ce qui en fait un jeu à part. Sa difficulté pourra en dérouter quelques uns mais ne manquera pas, j'en suis sûr, d'en passionner d'autres.



83%
Action

SON

15

JOUABILITÉ

13

GRAPHISME

14

1 à 2 joueurs

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

Blastar

CORE DESIGN



Des scrollings à vous faire tourner la tête.

En dehors de leur futur produit nommé *Wonderdog* (voir la rubrique previews), Core design propose un shoot'em up un peu particulier. En effet, loin des clones de *R-type* et autres *Raiden*, *Blastar* est



Suivez le radar.

un shoot'em up avec scrolling multidirectionnel. A travers des niveaux très hétéroclites (scroll vertical et horizontal, boss de fin de tableau), le joueur se doit de débarrasser la Terre d'un envahisseur alien. A chaque tableau, une mission



Un arrière-plan mobile.

est allouée. En général, il faut mettre hors d'état de nuire certaines installations fort protégées. Bien entendu, de nouvelles armes, de l'énergie ou des bonus sont

disponibles... lorsqu'on les trouve. Du point de vue de la réalisation, *Blaster* ne bénéficie que de peu d'innovations. On a droit aux incontournables scrollings hyper fluides et rapides (Amiga oblige !), des musiques parfaitement reproduites pour peu que vous aimiez la techno et des graphismes "aliènes-ques".

Dogfight

MICROPROSE



Choix du mode de jeu.

Fidèle à leurs réalisations de qualité sur micro, Microprose entre désormais dans la simulation de combat aérien avec *Dogfight*. En plus de vous offrir le choix entre douze avions légendaires allant du Sopwith Camel de 1918 au fameux F-16A actuel, *Dogfight* vous permet de participer aux six principaux conflits de cette décennie. Ainsi rien ne vous empêche de combattre, à bord d'un Mirage III, les Messerschmidt de la Seconde guerre mondiale. Cela donne lieu à de captivantes batailles anachroniques. Comme tout bon simulateur, l'instrumentation de chaque appareil est fidèle à l'originale ainsi que les

caractéristiques techniques qui sont prises en compte lors des diverses manœuvres. *Dogfight* possède bien



Prêt pour le grand frisson ?

sûr les différentes vues intérieures et extérieures habituelles. Le graphisme est correct pour de la 3D et l'animation est d'une fluidité plus qu'acceptable. Les thèmes musicaux du style "marche militaire" renforcent l'ambiance du jeu.



79%
Action

SON

14

JOUABILITÉ

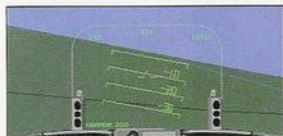
12

GRAPHISME

13

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks



Choisissez votre époque au travers des différentes missions.

80%
Simulation

SON

12

JOUABILITÉ

14

GRAPHISME

15

1 joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Installable sur disque dur
- Notice en français
- 3 disks

nombreuses armes
tête grâce aux
vous leurs tiendrez
en empêcher, mais
céder afin de vous
ses vont se suc-
de vaisseaux adver-
hostile. Des vagues
toute présence
nettoyer la zone de
à l'autre, il faut
passer d'un tableau
début à la fin. Pour
train d'entrer du
est menée à un
chable et l'action
fluidité irrépro-
mation est d'une
En revanche, l'ani-
musique très speed est assez banale.



La comparaison avec Defender est inévitable.

es plus anciens se rappelleront
sûrement d'un logiciel qui fit
fureur à l'heure où l'Amiga n'en
était qu'à ses balbutiements :
Defender. Mindscapre a repris cet
excellent concept et l'a remanié afin
de le remettre au goût du jour. Par
tenu ! Ce jeu pourrait passer pour un
vulgaire shoot'em up à scrolling
horizontal : les graphismes ne sont
pas exceptionnels (bien que le décor
du second niveau soit très joli) et la
musique très speed est assez banale.



Choisissez votre planète.

MINDSCAPE

Overkill!

Un hour d'essai.



L'animation est franchement rapide
et fluide (50 images/seconde). Prime
mover est vraiment agréable et dans
le genre, c'est le seul. Super hang on
n'étant plus disponible.

Mieux mourir que jamais.



plaisir est vraiment présent.
mais une fois cet obstacle passé, le
manuel" peut en rebouter plus d'un
de "contrôle
Psychosis édité la un jeu vraiment
de leurs productions habituelles,
piloteage. Loin des fourdes de guerre
compte car cela influence votre
votre disposition, il faut en tenir
caractéristiques différentes sont à
c'est aussi le cas ici. Cinq motos aux
la possibilité de choisir son engin et
circuits. Tout pilote qui se respecte a
lutte à la poie à travers ces douze
championnat lancera le pilote
disposables ayant chacun des décors
qui leur sont propres. Le mode
se faire la main sur les douze circuits
championnat. Le premier permet de
deux modes de jeu : le pratique et le
professionnel. Le menu propose
met le joueur au poste de pilote
l'illustre Super hang on, Prime mover
de (le dire). Reprenant le concept de
l'aspect arcade qui prime (C'est le cas
(qui illustre notre couverture), c'est
moto. Cette fois-ci, avec Prime mover

Il y a quelques temps déjà, nous
avons eu droit chez Psychosis à
Red zone, un simulateur de course
Red zone, un simulateur de course

On sent déjà l'odeur de l'asphalte.



PSYCHOSIS

Prime mover

82%
Action

SON

JOUABILITÉ

GRAPHISME

1 Joueur

• Tous les Amiga

• 1 Mo de Ram

• Notice en français

• 2 disks

14

13

14

Theatre of death

PSYGNOSIS



Pourquoi tant de haine ?

Abandonnant pour quelques temps les gentils petits Lemmings, Psygnosis a décidé de se dévouer en sortant un jeu plus "barbare". *Theatre of death* vous propose tout bonnement de massacrer une ribambelle de petits bonshommes et cela en toute impunité. Plusieurs de vos unités devront débusquer l'ennemi et l'exterminer par n'importe quel moyen. Chacun de vos personnages est autonome, mais vous pouvez à tout instant prendre le contrôle de l'un d'entre eux, en particulier pour



Massacres en tous genres.

exercer votre propre technique de carnage ! Mais les adversaires ne sont pas du genre à se faire occire sans broncher (même si vous rappliquez avec un tank). Il faudra donc être prudent, leurs grenades étant tout à fait indigestes. Les munitions de vos soldats sont limitées, mais le terrain est truffé de baraquements leur permettant de se ravitailler. Le terrain de jeu est en 3D isométrique et peut scroller dans tous les sens. Les troupes seront cependant déplacées à partir d'un écran 2D facilitant la visualisation de l'ensemble de la



Une des façons de finir le jeu...

carte, propre à chaque mission. *Theatre of death* séduit par l'originalité de son scénario, le déroulement qu'il procure au joueur et ses animations d'un style très "gore". Un bon logiciel pour se détendre après le boulot.



Le terrain avant la bataille.

79%

Action

SON

12

JOUABILITÉ

16

GRAPHISME

12

1 Joueur

- Uniquement sur Amiga 1200 et 4000
- Notice en français
- 2 disks

82%

Action

SON

12

JOUABILITÉ

14

GRAPHISME

13

1 Joueur

- Tous les Amiga
- 1 Mo de Ram
- Notice en français
- 2 disks

Le but : tirer vite ou se tirer encore plus vite.

Combat air patrol

PSYGNOSIS



De belles scènes intermédiaires.

Soyons honnêtes, les simulateurs de vol n'ont jamais vraiment été la tasse de thé de l'Amiga et ce surtout depuis l'explosion du marché des PC. Psygnosis s'est risqué sur ce terrain glissant et s'en sort avec brio (avec qui ?).

Combat air patrol possède toutes les qualités requises pour ce type de produit. Les options sont nombreuses avec divers modes comme le



Choisissez bien votre armement.

vol d'entraînement, le mode campagne ou le mode simple mission. Pour que votre Amiga ne souffre pas trop il est aussi possible de régler le niveau de détail des graphismes en 3D surfaces pleines. Une fois sur les machines AGA comme le 1200, on prend une superbe claqué. L'animation est si fluide et si rapide que cela rend le jeu encore plus réaliste et plus difficile à



Cible repérée, à vous de jouer.

maîtriser. Le scénario est fortement inspiré de la Guerre du golfe. Le joueur doit piloter un F14 ou un F18 selon ses compétences et son unité. Chaque mission bénéficie d'un briefing, d'une sélection de l'armement. Le pilotage est plutôt intuitif et au bout de quelques minutes, on prend un malin plaisir à fendre l'air à plus de Mach 2. Le contexte sonore est rempli de digitalisations et ce aussi bien pour les bruitages que pour les commentaires et les contacts radio. Combat air patrol est sans aucun doute un simulateur qui intéressera les Amigafans.



L'incontournable briefing.

87%

Simulation

SON	16
JOUABILITÉ	15
GRAPHISME	13

1 joueur

- Tous les Amiga
- 2 joueurs en mode "link"
- 1 Mo de Ram
- Installable sur disque dur
- Notice en français
- 3 disks

♦ **Alfred chicken**
Mindscape
70%

Avec un personnage des plus loufoques Alfred chicken ne se démarque guère du lot des jeux de plates-formes. La réalisation n'utilise que peu les capacités des Amiga et le jeu lui-même n'offre que peu d'innovations. Dommage car mieux fini, Alfred chicken pourrait être un hit. Néanmoins il devrait plaire aux plus petits.

♦ **F17 challenge**
Team 17
85%



Au volant d'une formule 1, vous tentez de décrocher la pole-position, pour remporter la course sur les seize circuits, au programme (France, Mexique, Japon...). Mais attention ! vos vingt et un concurrents (même votre coéquipier !) ne l'entendent pas vraiment de cette oreille... Quelques oublis (absence de schéma du circuit, pas de mode multi-joueurs, etc.) sont compensés par la qualité de l'animation, des scrollings et des bruitages. F17 challenge est un assez bon jeu pour un rapport qualité/prix intéressant (aux environs de 100 francs !).

♦ **Ishar II 1200**
Silmaris
85%

Cette nouvelle mouture augmente l'intérêt de ce superbe jeu de rôle made in France. Les graphismes en 256 couleurs impliquent encore plus le joueur dans l'aventure. Le système a été grandement amélioré par rapport au premier épisode. De longues heures de jeu devant vous.

♦ **Qwak**
Team 17
80%

Compte tenu du succès rencontré par leurs précédents produits de la gamme "budget", Team 17 ne pouvait en rester là. Qwak confirme la qualité de cet éditeur. Digne héritier de Bubble bubble, vous dirigez un canard mutant à travers des dizaines et des dizaines de niveaux. Le but est de collecter un maximum de bonus et ouvrir la grille de sortie. Un excellent jeu pour moins de 100 F.

grand concours

60 GAGNANTS !

1^{er} prix : 1 console Amiga CD-32
1 abonnement d'un an à Amiga Dream
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

2^e prix : 1 abonnement d'un an à Amiga Dream
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

3^e prix :
1 coupe-vent Commodore Explorer
1 sweat-shirt Commodore Explorer

4^e prix : 1 coupe-vent
Commodore Explorer

5^e prix : 1 sweat-shirt
Commodore Explorer

6^e au 10^e prix :
1 sweat-shirt
Commodore Explorer

10^e au 60^e prix :
1 tee-shirt Commodore

AMIGA
DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

Commodore



Coupon - réponse

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Coupon à retourner à Amiga Dream - Concours Commodore
19, route de Vaugirard - 92190 Meudon,
avant le 30 novembre 1993.

Questions

- 1 - Quel est le processeur de la nouvelle console Amiga CD-32 ? :
- 2 - Quel est le nombre de couleurs de la palette graphique de la CD-32 ? :
- 3 - Quels sont les deux jeux livrés avec la console ?

Question subsidiaire

- Combien de bonnes réponses Amiga Dream aura-t-il reçues au 30 novembre à minuit ? :

E.D.I.

Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93



Européenne de Distribution Informatique

Les NOUVEAUTÉS

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3.5" Slim Line. Premier ou second HD. Installation facile. Doc. en français. Avec un 3.5", utilisez de plus grandes capacités mémoire tout en économisant ! 650 F

DataFlyer XDS IDE 174 MO PROMO de lancement 2 400 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compressé (2 M0/4 MO) -
Compatibilité soft Blitz, Cyclone, Cyclone type 3, Synchro Express. 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2 (tous Amiga)
Nouveaux menus déroulants. Enregistrement direct sur HD (Direct to disk). Tracker, Sequencer, Module Midi, Effets temps réels "Fun TIME"... TT2 à prix anglais 390 F

M1230 XA (MICROBOTICS). A1200 carte accélératrice 68030 MHz.
Extensible de 2 à 128 MO RAM 32 Bits. Horloge.
Peut recevoir un co-pro. M1230 XA, 50 MHz, 4 MO 4 950 F

CD³² la première console 32 bits ! Signée Commodore.
Livrée avec 2 jeux : OSCAR et DIGGER et une manette. Des Super Jeux,
il va en arriver des boîtes, et à des prix européens... CD³² pour seulement 2 490 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ - A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port : XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre-remboursement : + 60 F

BON DE COMMANDE à envoyer avec votre règlement :

Mon Amiga : Je passe commande à :

E.D.I.

B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

Nom	<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> CCP
Adresse	<input type="checkbox"/> Carte bancaire	<input type="checkbox"/> Contre-Remboursement
C. Postal Ville	Carte bancaire	
Qté Article	
 Prix unit.	
Frais de port		
Contre-Remboursement (si besoin)		
TOTAL		

expire à /
DATE
Signature

CR

Bande dessinée

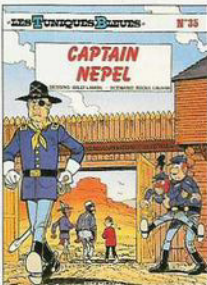
par Yann Serra

Pour ce premier numéro nous avons survolé l'actualité de ces deux derniers mois.

DUPUIS

Captain Nepel

(Les tuniques bleues T35)
de Lambil et Cauvin



Telle une institution, cette série est indémontable. Chaque album est bien. Sachant cela les auteurs ont aujourd'hui pris le risque de s'attaquer au leader de l'extrême droite française. C'est bien sympathique mais pas vraiment méchant.

44 pages,
46 F.

L'Appeau de l'ours

(Agent 212 T15)
de Kox et Cauvin

Encore Cauvin ! Ce monument de l'humour est absolument génial ! Il traîne une fois de plus son pauvre policier aux quatre coins du décor (dans l'air, sur l'eau, sous terre et à l'hôpital). Le dessin de Kox est comme il faut (bien élevé ce garçon).

44 pages,
46 F.

AIRE LIBRE (DUPUIS)

Halona

de Berthet



Ce thriller est le premier album en solo de Berthet. Le dessin y est admirable (bien que le héros ressemble à XIII) et l'intrigue bien ficelée. Je reste toutefois persuadé que le lecteur superficiel (celui qui ne fait pas attention à tous les détails) trouvera la fin évidente.

64 pages, 74 F.

DARGAUD

La malle aux sortilèges

(Mac coy T18)

de Palacios et Gourmelen

Un western magique ? J'ai rien compris. A suivre...

48 pages, 53 F.

Le soleil est mort deux fois

(Colby T2)

de Blanc-Dumont et Greg

Le scénariste de ce polar est le papa d'Achille Talon et autres excellents scénarios pour *Spirou* et *Fantasio*. Voilà peut-être pourquoi l'histoire m'a paru si sympathique, à moi qui n'aime pas les policiers. On y retrouve une atmosphère bon enfant et une véritable

interaction entre les personnages. Le dessin est très agréable. J'ai aimé. 58 pages, 53 F.

Sioban

(La complainte des landes perdues T1)

de Rosinski et Dufaux



Voilà un très bon album ! Du fantastique en plein Moyen-Age. Les dessins sont biens (mieux que dans le dernier *Thorval*) et l'histoire est captivante. De toutes façons Rosinski a toujours fait de beaux albums, rappelez-vous le génialissime *Grand pouvoir du chninkel*. On reste cependant sur sa faim (à suivre aussi...). 48 pages, 72 F.

LES HUMANOIDES ASSOCIÉS

Convoi

(Karen Spingwell, trois tomes)

de Smolderen et Gauckler

Pas un album mais une série entière, et qui ne date pas d'aujourd'hui encore (bien que le quatrième et dernier album ne soit pas encore paru) ! Pourquoi je vous en parle alors ? Car il s'agit tout simplement d'une pure merveille qui ne pourra que passionner les lecteurs d'Amiga Dream que vous êtes. Le sujet : dans le futur (2069), une intrigue politique sur fond de mondes virtuels et de voyages spatiaux. Génial ! 3 x 47 pages. Prix NC.

FLUIDE GLACIAL

Pulsions zéroétiques

de Héran

Un recueil dont l'humour et le dessin vont en crescendo au fil des pages : si la première histoire m'a juste extirpé un vague sourire, la dernière m'a par contre fait rire aux éclats. 45 pages, 51 F.

Opération camembert

(SuperDupont T3)

de Lob, Gotlib, Solé

Voici enfin rééditées les aventures parodiques du super héros français. Si vous avez aimé *Hot shots II* au cinéma, achetez cet album ! Le seul problème est que Solé se prend vraiment trop au sérieux et que son dessin est ennuyeux à mourir.

47 pages, 51 F.

Melon bago

de Edika



Edika en est à son 18^e album et fait toujours rire avec la même chose. Si vous avez déjà lu quelques albums, achetez celui-ci, il est vraiment drôle, mais une fois que vous aurez compris la mécanique, vous risqueriez de vous lasser.

45 pages, 51 F.

Cinédream
par Mister B.

STEVEN SPIELBERG.

Jurassic park.

Américain
(2h07) avec Richard Attenborough, Sam Neill, Laura Dern et Jeff Goldblum.



Steven Spielberg.

Impossible d'échapper à *Jurassic park* : c'est le film phénomène de la saison ! D'abord, parce qu'il pulvérise actuellement tous les records de recettes de l'histoire du cinéma. Ensuite parce qu'il marque une date dans l'histoire des effets spéciaux. Le scénario ? Il tient en quelques lignes :

à partir d'une microscopique goutte de sang (recueillie dans la trompe d'un moustique fossilisé) un milliardaire américain reconstitue le code génétique des dinosaures. Il réussit à re-

créer plusieurs dizaines de monstres préhistoriques, qu'il réunit dans un gigantesque parc d'attractions. Mais, avant d'ouvrir ce parc au public, il doit le faire visiter par quelques savants, afin d'avoir leur avis sur son projet. La visite tourne au cauchemar... Après une mise en place un peu longue (Spielberg ménage son suspense : on les attend un bon moment, ses fameux dinosaures) *Jurassic park* fonctionne comme un film d'épouvante. Chaque apparition de monstre est l'objet d'une scène choc, à tel point que, dans certains pays, le film est interdit au moins de douze ans. Mais quel talent de businessman ! *Jurassic park* sort après



une campagne de presse sans précédent. Et quel perfectionnisme dans les trucages ! Les maquettes de Stan Winston et les images de synthèse de Dennis Murren (deux techniciens déjà récompensés d'un oscar pour leur travail sur *Terminator II*) sont extraordinaires. Les vraies stars de *Jurassic park*, ce sont les animaux préhistoriques. Le brontosaurus de vingt mètres de haut, broutant la cime des arbres sous les yeux des visiteurs ébahis, le combat du tyrannosaure dévorant un gallinimus dans la plaine, sont si criants de vérité qu'on croirait ces images captées par une caméra cachée dans la nature... il y a quelques millions d'années.

EGALEMENT À L'AFFICHE

• Meurtre mystérieux à Manhattan.

Américain, de Woody Allen. (1h40) avec Woody Allen, Diane Keaton, Alan Alda. Deux new-yorkais, Larry et Carol, enquêtent sur leur voisin de palier, Paul, qu'ils soupçonnent d'avoir tué sa femme. Drôle et léger, un brillant exercice de style, dans lequel Woody Allen et Diane Keaton sont irrésistibles en Sherlock Holmes amateurs.

• Raining stones.

Anglais, de Ken Loach. (1h30) avec Bruce Jones, Ricky Tomlinson, Julie Brown. Comment nourrir sa famille et payer la robe de communion de sa petite fille quand on est chômeur à Manchester ? Un témoignage passionnant (et souvent drôle, malgré le sujet) sur la survie dans l'un des endroits les plus pauvres d'Angleterre. Et une leçon de mise en scène. A ne pas manquer !

• Germinal.

Français, de Claude Berri. (2h40) avec Renaud, Gérard Depardieu, Miu Miu, Judith Henry.

Sous le Second Empire, un mineur lance une grève dans un coron, pour protester contre des conditions de travail inhumaines. Adapté du chef-d'œuvre d'Emile Zola, cette fresque sociale bénéficie d'une distribution éclatante. Pourtant, elle manque de souffle et de lyrisme. Le "grand" film français de la rentrée (160 millions de francs de budget) est une déception.

• Cliffhanger.

Américain, de Renny Harlin. (1h52) avec Sylvester Stallone, John Lithgow, Michael Rooker.

Le retour de Stallone en alpiniste chevronné, lancé en haute montagne pour sauver les survivants d'un crash d'avion. Des prises de vue à donner le vertige, mais une violence et un sadisme qui peuvent donner la nausée !

CHEN KAIGE.

Adieu ma concubine.

Chinois (Hong Kong), (2h49) avec Leslie Cheung, Zhang Fengyi, Gong Li.

De 1920 à 1970, deux comédiens traversent la Chine en interprétant le même opéra *Adieu ma concubine*. Xiaolu joue un roi. Maquillé comme une femme, Dieyi joue la concubine qui, en scène, meurt d'amour pour lui. Côte à côte, ils vivront tous les soubresauts de l'histoire, de la Chine des Mandarins à la Révolution Culturelle, de l'invasion japonaise au commu-



nisme. Passionnée, tumultueuse, cette superproduction de Chen Kaige est une fresque admirable. Avec un raffinement extrême, l'auteur reconstitue l'ambiance du Pékin des années 20. Il nous fait entrer dans l'école où sont formées les futures vedet-

tes de l'opéra, au moment où naît l'amitié de Xiaolu et Dieyi, adolescents. On assiste à l'incroyable apprentissage des chanteurs et des danseurs en herbe, traités comme des forçats. *Adieu ma concubine* est une œuvre d'une rare splendeur visuelle. L'ampleur et le lyrisme de la mise en scène lui ont valu de partager la palme d'or du dernier festival de Cannes avec *La leçon de piano*, de Jane Campion.

Cette rubrique est dédiée à tous les passionnés de démos, mais également à tous ceux qui aiment voir de belles réalisations sur Amiga. Chaque mois, nous vous présenterons les écrans les plus beaux et les plus significatifs des meilleures productions du mois. Nous avons décidé de ne pas donner de notation pour le code, le graphisme, ou la musique des démos testées car nous respectons trop le travail de leurs auteurs (qui bien souvent sont plusieurs par discipline), aussi vous trouverez une appréciation générale en guise de compte-rendu de test.

François Pinault

Extension

PAR PIGMY PROJECTS

EXTENSION

Code : Coconut & Flame
Musique : Jester
Graphic : Cenobit

Les parties sont courtes, mais nombreuses. Cette track fut testée par son auteur uniquement sur 1200 ce qui montre la qualité du code puisqu'elle fonctionne même sur le 4000 dont le processeur accélère de façon remarquable les routines de 3D. La musique signée Jester de Sanity est excellente comme d'habitude, et suit parfaitement les différentes parties de la track.



Ville 3D
(faces pleines monochromes).



Le dot tunnel le plus rapide que j'ai vu.

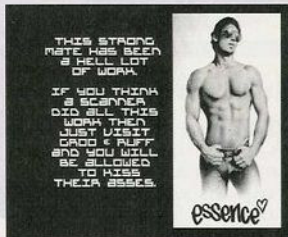
ASS

PAR ESSENCE



Code : Touchstone
Musique : Dascon
Wotw
Gfx : Groo & Rufferto

Les parties sont belles et multiples. Essence semble être le groupe outsider de cette année. Cette track est une belle performance et ses graphismes sont



L'auteur du graph garantit qu'il a fait mieux qu'un scanner...

supers. Elle fonctionne aussi parfaitement sur un A4000 sans le cache du processeur.



Morphing de courbes B-splines.



Boule 3D rebondissante à 180 facettes en "light faces".

242

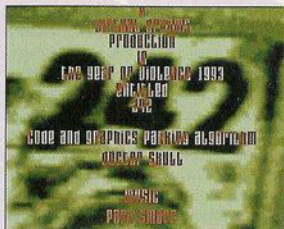
VIRTUAL DREAMS/FAIRLIGHT



Code : Doctor Skull
Musique : Papa Smurf
Design : Alien & Jaco

Cette track particulière contient une animation comprimée à mort sur le disk qui faisait 29 Mo dans sa taille originale avant conversion ; elle est restituée sous la forme d'une vidéo en seize images par seconde pendant plusieurs minutes ! Les images sont affichées en trois bitplanes (huit couleurs) et quasiment en plein écran. Sur un bitplane supplémentaire viennent s'ajouter des messages et des logos

Premiers pas sur Saturne



qui déferlent rapidement avec des effets de palette (colorisation, négatif...). L'animation est truffée de messages subliminaux (dans les textes ou les images) qui défilent très vite sur une musique techno assez synchro. L'animation restituée représente le parcours d'un membre du groupe Fairlight filmé de dos avec un caméscope à travers les rues d'une ville jusqu'à un magasin de disques. Arrivé à destination, celui-ci s'empare d'un CD de Front 242, un groupe de rock "underground"... Après *State of the art* par le groupe Spaceballs, cette track impressionne par son originalité et la technique vidéo employée. Elle fonctionne sur Amiga 4000.



1^{er} prix graphismes A500.



4^e prix graphismes A500.

Amiga Dream était présent lors de la Saturne party qui s'est déroulée les 4 et 5 septembre derniers, à Chelles.

Ce rendez-vous de démomakers était le plus important en France cette année, et il succède à la demo party d'Iris qui avait eu lieu en 1992 à Nesles-la-Vallée. Pour l'occasion, le Centre culturel de Chelles avait été réquisitionné tout le weekend, et la plupart des groupes français, mais aussi quelques groupes venus de l'étranger étaient présents pour ce grand événement. Le salon fut une vraie réussite grâce à son organisation particulièrement soignée (un bon point pour Saturne) : annonces dans la presse, les diskmag (EuroChart#20), tracts distribués, installation de nombreuses tables et prises de courant dans deux grandes salles très vastes, utilisation de matériel audio et vidéo professionnel, un service de restauration assuré pendant les deux jours de la party... Deux vidéo-projecteurs permettaient de présenter sur écrans géants les meilleures productions aux quelques quatre cents participants.

Le classement :

En ce qui concerne la notation des démos (surtout pour les tracks et les intros sur A500), nous avons été quelque peu déçus par la qualité des productions sélectionnées, qui bien souvent ne valaient pas la peine d'être présentées dans une compétition. Ceci favorisa les bons groupes ayant travaillé pour l'occasion puisqu'ils gagnèrent "haut la main" en présentant leurs dernières productions. Beaucoup de groupes ont d'ailleurs regretté sur le moment de n'avoir rien présenté. Les graphs A500



L'ambiance de la Saturne partie...

peuvent encore rivaliser avec ceux réalisés sur l'A1200 et ses 256 couleurs haute résolution... Étaient présents également des groupes venus d'Allemagne, de Belgique, de Suisse,

etc. L'absence de certains groupes étrangers a pu s'expliquer par l'image assez négative que véhiculent habituellement les party françaises, ce qui ne fut pas le cas de la Saturne party... La présence de Maxis fut très remarquée, étant le seul stand commercial du salon (en dehors du bar). A quand la Saturne party 2 ? Il paraît que c'est déjà prévu pour le courant de l'année 1994. Les organisateurs de la Saturne party aimeraient compter sur des sponsors officiels, et pourquoi pas une participation plus dynamique de la part des revendeurs. Pour tout contact avec le club Saturne, écrivez à : Vasseur Stéphane 23, rue des Beaux Regards 77450 Esbly Tél. : 60 04 05 52 Pour toute question ou commentaire sur le compte-rendu du salon Saturne 93, écrivez à :

Amiga Dream/François Pinault 19, route de Vaugirard 92000 Meudon

Intros sur

Amiga 500 :

1 "Destroy fachism" par Angels

2 "fan" par Cryptoburners

3 "What's up doc ?" par Intense

Dém os sur

Amiga 500

1 "Snake Rider" par Nova

2 "Aluminium" par Syntax

3 "Silent Mobius" par Intense

Dém os sur

Amiga 1200 :

1 "Kid" par Movement

Graphismes

sur A500 :

1 Sunny/Movement

2 Ra/Sanity

3 Elf/Intense

4 Bad/Arkham

5 Walt/Melon Design

Graphismes

sur A1200 :

1 Trayan

2 K.s.s/The end

3 Elf/Intense

Musiques :

1 Jazz/Experience

2 Monthly/Analog

3 Psynomix/Intense



2^e prix graph. A500.



3^e prix graph. A1200.

A la présentation exhaustive de l'actualité du domaine public, nous avons préféré choisir la qualité. Le domaine public fournit une solution à tous les problèmes et à toutes les attentes des utilisateurs.

Dans la série de ces programmes incontournables du DP sur Amiga, nous vous proposons ce mois-ci le test de *DiskSalv*, *ToolManager*, *MagicWB*, *Reorg*, *RemapInfo*, *Deluxe Pacman 1.4...*

François Pinault

"Comment récupérer vos fichiers effacés ou endommagés ?"

DiskSalv 2.0



Fenêtre de démarrage.

DiskSalv est un utilitaire de récupération de fichiers effacés (par la commande "delete" ou par un "format quick"), et de réparation de la structure endommagée des disquettes ou des disques durs (disques non validés, read-write errors...). Contrairement à



Fenêtre principale de contrôle.

sa version précédente publiée sur la disquette Fish #251, il a maintenant à la fois une interface texte sous Shell, et une interface graphique utilisant la gadtools.library, ce qui rend accessible à tout le monde ce logiciel incontournable. Il est compatible avec tous les systèmes de fichiers (Ofs/Ffs/Dcfs/Intl). Examinons tous ses modes d'intervention.

- La récupération par copie : elle permet de sauver les informations récupérées sur un autre disque plus sûr que celui qui est endommagé. Elle est quasiment obligatoire en cas de gros plantage ou de récupération de données nombreuses.
- Mode "salvage" : le programme copie tout ce qu'il peut du device source vers la destination (ça m'a déjà sauvé la vie).
- Mode "undelete" : il vous permet de choisir les fichiers effacés qui n'ont pas encore été recouverts (généralement les plus récents) pour les sauver sur le device de destination. Il faut savoir que, si vous venez d'effacer un fichier par inadvertance, celui-ci a toutes les chances d'être récupéré avec *DiskSalv* si vous ne sauvez rien sur le disque jusqu'au moment où vous lancerez ce programme. Donc si vous êtes dans ce

cas, vous priez le bon Dieu et Dave Haynie de vous procurer *DiskSalv* à prix shareware.

- La restitution des données sur le même support : elle convient mieux à des petits problèmes de fichiers effacés où il y a peu de risque que les choses aillent plus mal.
- Mode "validate" : si vous venez d'essayer un plantage avec votre disque en écriture, vous aurez à tous les coups le droit à un message "volume HDX: not validated", ou "volume HDX: has a read/write error" (ah ! le bon vieux temps du Wb1.3...). Pour essayer de remettre en place la structure des fichiers validés ou invalidés du disque, le programme va le scanner entièrement pour essayer de recoller les morceaux (c'est symbolique, mais réaliste). Il vous indiquera la liste des fichiers corrompus qui seront effacés de la structure du disque.
- Mode "repair" : c'est la fonction "salvage" en plus puissante, qui travaille sur le même support. C'est l'option des cas désespérés à utiliser de préférence après un "salvage" pour un maximum de sécurité.
- Mode "unformat" : si vous perdez le bloc de définition de base des fichiers du disque (lors d'un formatage en mode "quick" par exemple), cette fonction se comportera comme le mode "repair".



Fenêtre "filtres de recherche".

DiskSalv dispose d'un filtre de recherche de fichiers si vous connaissez une partie du nom du ou des fichiers à récupérer. Il est aussi possible de limiter la localisation des données scannées sur le disque en donnant un intervalle entre le bloc de départ et celui d'arrivée. De plus cet outil est un excellent moyen d'obtenir les caractéristiques techniques des disques installés sur la machine (comme *HDToolBox* d'ailleurs).

Voilà c'est tout pour la description de l'utilitaire, le reste étant bien sûr à découvrir par vous-même avec tous les avantages que cela pourra vous procurer. Si vous êtes un utilisateur amateur, vous pouvez vous permettre de bâtir votre expérience sur

des catastrophes comme la perte d'un fichier ou d'une partition. Par contre si vous êtes professionnel sur Amiga, procurez-vous *DiskSalv 2* et vous verrez qu'un jour ou l'autre vous me remercieriez pour le conseil...

PS : pour la petite histoire, Dave Haynie est l'un des pères de l'Amiga ; il travaille depuis le début sur la conception des chips du hardware de la machine, et nous réserve je l'espère encore de belles surprises...

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de récupération de données

Nom : DiskSalv

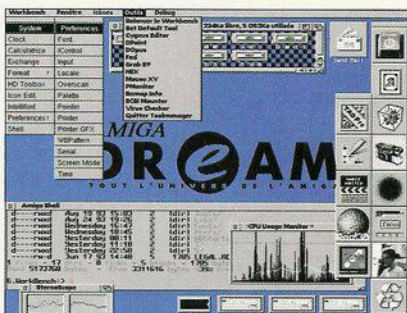
Auteur : Dave Haynie, 284 Memorial Avenue Gibbston, NJ 08027 USA

Version : 2 (11.27)

Configuration : OS 2.04 minimum (ou 2.1 pour la localisation)

Statut : shareware

Source : Fred Fish disk n° 891



Exemple de configuration sous Workbench 3.0.

Il demande pour être utile, une bonne base de logiciels installés sur le disque, et c'est la raison pour laquelle l'utilisation de cet outil n'est pas envisageable à partir d'un système sur disquettes. Sur l'illustration ci-dessus, vous pouvez voir un Workbench 3.0 en huit couleurs (mode DblPal) avec ses docks (barres sur la droite) et ses menus détachables (barres en haut à gauche) ; j'ai aussi montré sur l'image le menu public "outils" qui est rendu paramétrable grâce à *ToolManager*. En haut à droite, il y a un "Applicon" appelé "send mail". Tous ces éléments importés par *ToolManager* sont des broches

boutons... Maintenant un mot sur le fonctionnement des classes d'objets dock, menu, Applicon, hot key : en dehors de la catégorie "hot key", les programmes ont la possibilité de recevoir un fichier en argument lors de leur exécution. En résumé, voici le fonctionnement détaillé de ces classes d'objets.

- Dock : barre d'icônes ou de texte.

- Applicon : icônes d'un programme placées sur la fenêtre du Workbench celui-ci est le plus souvent là pour transmettre un fichier en argument à une application externe à l'écran du Workbench.

- Menu : il contient uniquement du texte mais il accepte les fichiers en argument.

- Hot key : c'est un raccourci-clavier rapide qui évite de perdre du temps à bouger la souris lorsqu'on travaille sous une interface texte comme le Shell ou d'autres applications.

Il est possible d'associer un échantillon sonore à l'exécution d'un programme, en utilisant des commandes Arxex envoyées à un module externe au programme principal. Pour finir, *ToolManager* est aussi fourni avec une documentation en français au format Amigaguide (hyper text Amiga). Par contre la localisation de la configuration de *ToolManager* est uniquement disponible sous OS 2.1 ou plus (voir les planches d'icônes pour *Amidock* et *ToolManager* ; inspirez-vous de cela si vous êtes graphiste dans l'âme, et que vous souhaitez dessiner vos propres icônes car je suis sûr que beaucoup d'entre vous peuvent encore faire mieux.

"Comment améliorer le look de votre interface Workbench ?"

ToolManager 2.1



Fenêtre de paramétrage.

Si vous avez un disque dur, vous devez déjà vous servir du Workbench qui est la couche graphique du système d'exploitation hyper-puissant qu'est l'AmigaDOS. *ToolManager* va vous faire découvrir toutes les fonctions implémentées dans ce fabuleux environnement graphique qu'est le système 2.0 et au-dessus. Cet utilitaire est un gestionnaire d'applications, c'est-à-dire qu'il va permettre le lancement des programmes installés sur le disque dur de plusieurs manières qui sont beaucoup plus rapides et efficaces qu'un double-clic sur l'icône du programme dans son répertoire.



Exemples d'icônes.

dessinées sous un programme de dessin comme *Deluxe paint 4.5* d'Electronic arts, et ils sont tous assignés à un programme qui sera lancé sur simple sélection de l'option à la souris, et ceci quelque soit son emplacement sur le disque dur. Le dernier mode d'exécution invisible sur l'image concerne les "hot keys" ou "raccourcis-clavier", qui permettent de lancer un programme grâce à une combinaison de touches sur le clavier : les combinaisons sont très nombreuses, surtout si elles impliquent le lecteur ou une souris avec trois

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de gestion d'applications

Nom : ToolManager

Auteur : Stephan Becker

Version : 2.1 localisée

Configuration : OS 2.04 minimum

Statut : freeware

Source : Fred Fish n° 873

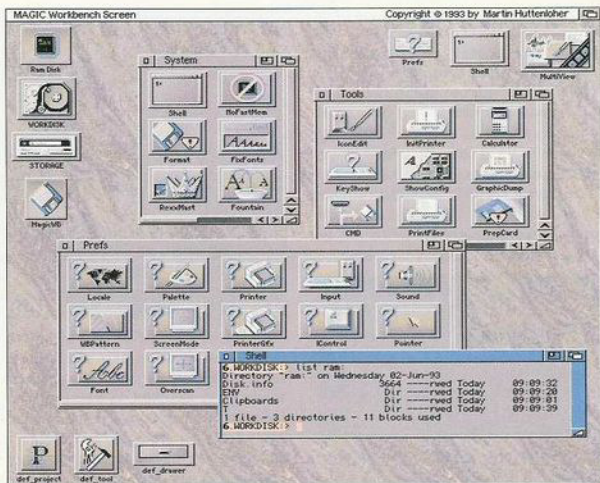
Magic Workbench

Cette distribution shareware est une collection de tous les programmes, les scripts, les fontes, les icônes, et les astuces d'un utilisateur talentueux. En découvrant *MagicWB*, vous allez commencer par remplacer toutes les horribles icônes du Workbench dessinées par l'équipe de designers et de graphistes de Commodore (c'est les pires de tous) il y a bien trois ans avec l'arrivée de l'Amiga 3000 et de son système 2.0. Les icônes fournies sont en huit couleurs, mais je regrette un peu leur manque de couleurs, à cause du léger dégradé de gris qui donne cette impression de 3D à la surface des icônes. Par contre j'apprécie beaucoup le fait qu'elles soient toutes alternées, c'est-à-dire qu'elles changent d'aspect quand on les sélectionne, contrairement à celles du système standard qui ont juste les couleurs inversées pour en indiquer la sélection (c'est pas beau, mais cela prend moins de place en mémoire vidéo). Vous aurez ensuite la possibilité, si vous installez les utili-



Icones de MagicWorkbench.

taires *NickPrefs* sous 2.0/2.1, ou si vous êtes en 3.0, de charger l'une des quarante textures de fond en huit couleurs fournies dans la distribution. Deux polices de caractères de deux tailles spécialement dessinées pour être utilisées sous le Workbench peuvent être installées dans le répertoire assigné "fontes" (elles remplacent les polices Helvetica et Topaz qui sont depuis toujours fournies avec le système). Attendez que je finisse ma police, et vous verrez un peu laquelle est la plus adaptée à l'interface du Workbench... L'auteur fournit des astuces, l'une d'elle consiste à copier au démarrage l'icône du Ram Disk du disque dur en



Exemple de Workbench magique !

Ram (Disk.info), et d'utiliser un script pour figer sa position à l'écran, pour la retrouver magiquement à sa place la prochaine fois que vous allumerez votre machine (j'avoue que j'utilise cette astuce depuis déjà très longtemps). *NickPrefs* est un regroupement de trois programmes de préférence à utiliser sous 2.0 minimum ; le premier permet de remplacer le pointeur d'attente par défaut sous 2.0 ou éditable sous 3.0, par une brosse animée dessinée sous *Dpaint* par exemple. C'est un sprite, donc il est limité à quatre couleurs (sous Workbench) et à seize pixels de large ; le second permet de régler des paramètres du lecteur (pour les experts), mais surtout il permet de supprimer le bruit monotone du clic des lecteurs ; le troisième est le plus intéressant car il permet de charger une image dans le fond du Workbench ; c'est celui que vous utiliserez pour charger les patterns fournis par l'auteur. Donc (et ce sera

le mot de la fin) si vous attachez de l'importance à votre interface graphique, procurez-vous sans plus attendre *MagicWB*, au moins pour les icônes, car ce sont les plus belles qui ont été dessinées pour l'Amiga jusqu'à présent.

RemapInfo



Icone convertie par RemapInfo.

Ce petit utilitaire ouvre un Applicon sur l'écran du Workbench sur lequel vous pourrez déposer les icônes dessinées sous l'OS1.3, ce qui remettra en place leur registre de couleur pour être fidèlement restitué sous l'OS2.0 (inversement du noir et du blanc).

RÉFÉRENCES

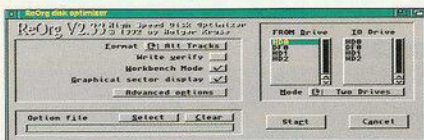
Classe : éléments d'interface graphique Workbench et programmes de préférence
Nom : MagicWorkbench
Auteur : Martin Huttenloher
Configuration : 2.04 minimum
Statut : shareware
Source : San

RÉFÉRENCES

Classe : convertisseur d'icône 1.3 -> 2.0 et au-dessus
Nom : RemapInfo
Configuration : 2.04 minimum
Distribution : Fred Fish n° 623

"Comment gagner en vitesse avec un disque dur ou des disquettes ?"

Reorg 2.33



Fenêtre principale de contrôle.

Ce programme qui était buggé dans sa version 2.31 fonctionne désormais de manière très efficace. Son rôle est de faire en sorte de recoller les petits bouts de fichiers qui sont dispersés sur le disque ; ce phénomène s'appelle la fragmentation du disque, et il entraîne une perte des performances de votre système lors des accès en lecture/écriture au disque dur ou aux disquettes, indépendamment du système de gestion des fichiers ou du contrôleur disque. La procédure de réorganisation consiste donc à recopier ces fichiers de préférence dans des emplacements vides du disque, afin qu'ils soient écrits consécutivement sur celui-ci. Une fois de temps en temps, votre dis-

que dur ou votre disquette de travail vaut la peine d'être réordonnée, mais prévoyez toujours un backup du disque avant de lancer la procédure.

Une option du logiciel permet de réorganiser le contenu du disque sur un autre disque. C'est la solution la moins risquée si vous n'avez pas fait de backups de votre système.

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de réorganisation des disques
Nom : Reorg 2.31
Auteur : Holger Kruse
Version : 2.33
Configuration : OS2.04 minimum (Reorg V1.1 est disponible pour les machines équipées du système 1.2/1.3)
Statut : shareware
Source : Fred Fish n° 716

"Et si on jouait ?"

Deluxe pacman 1.4

Les Fred Fish ne comportent pas beaucoup de jeux complets, en version non-bridée, sans but commercial. C'est encore plus rare de trouver un bon jeu dans ce qui reste. Quant à avoir un bon jeu, au graphisme, à la musique, aux bruitages excellents, c'est le cas exceptionnel de *Deluxe pacman*. *Deluxe pacman* est un jeu en shareware d'un norvégien, Edgar M Vidgal. C'est un pacman dans ses règles élémentaires. Vous dirigez un glouton jaune à travers un labyrinthe bleu qui doit avaler toutes les pastilles en évitant aux quatre fantômes multicolores. Aux quatre coins se trouvent des grosses pastilles



Attention aux fantômes.

qui inversent le rapport de force et vous permettent de dévorer à votre tour les fantômes. Mais il apporte également une vingtaine de bonus originaux, comme le pistolet, la glue, etc.

La réalisation est sans faille : les dessins sont mignons, colorés et attrayants, les bruitages excellents, les musiques appropriées. On a le choix entre trois vitesses de jeu : lente, moyenne, rapide. Chacune a sa liste de Hi-score sauvegardée en

Ascii et ainsi les 13 000 points du grandfrère n'écrasent pas les 2 000 de la petite soeur. Le contrôle se fait par le joystick, le clavier (droitier ou gaucher) ou la souris ! Le jeu comporte vingt niveaux dont un extra, sans mur et rempli de pastilles. Le rythme du jeu est soutenu par des effets visuels (zoom sur l'écran à la fin de chaque tableau) et des bruitages, qui "sonnent" comme autrefois. C'est tellement bien fait qu'on ne s'aperçoit guère par exemple, du bruit de fond continu pendant le jeu qui crée toute l'ambiance stressante. Il y a également une documentation illustrée intégrée pour apprendre à reconnaître les bonus. *Deluxe pacman* est meilleur que bien des jeux d'arcades commerciaux. *Deluxe pacman* réconciliera enfants (à partir de 8 ans) et parents autour d'un bon vieux jeu. Aide technique : le jeu n'est pas multitâche mais restitue l'environnement tel qu'il l'était au lancement. Il ne nécessite aucune installation et peut se mettre où l'on veut (disque dur). Il y a même des conseils dans la doc et un utilitaire pour faire une disquette autoboot et faire tourner le jeu avec 512 ko. Il y a sûrement des programmeurs "professionnels" de jeux qui ont des leçons à prendre. Pour compatibilité avec l' A1200, sélectionnez les options de "boot chipset ECS" ou "original". Testé sous A2000 Rom2.0, 68000, 68020 et 68040. A1200. Compatible 1.3.

RÉFÉRENCES

Classe : jeu d'arcade
Nom : Deluxe Pacman 1.4
Auteur : Edgar M. Vidgal
Statut : shareware
Source : Fred Fish n°867

Le mois prochain, nous verrons entre autres : "comment relier deux Amiga entre eux pour échanger des données et partager des disques ?".

Remerciements : nous tenons à remercier la société Phoenix DP pour l'envoi des disquettes du domaine public.

La rubrique "Labo" vous présente pour sa première édition deux logiciels consacrés à deux domaines où excelle l'Amiga : le graphisme et la musique. Le premier, *Brilliance*, un nouvel outil graphique doté de super-fonctions, et le second, *Deluxe music construction set II (Dmcs)*, excellent pour l'apprentissage musical (mais aussi pour les musiciens confirmés).

Brilliance : l'avis d'artiste !

FRED BOURBON



Une illustration de présentation très prometteuse...

L'automne est la saison choisie par Brilliance pour fleurir sur le rayon logiciel de votre revendeur. L'arrivée d'un nouvel outil graphique est toujours un événement surtout lorsqu'il exploite à fond les talents de l'artiste et de sa machine. Attention, il faudra tout de même casser une grosse tirelire pour charger ce soft dans une machine équipée de 2 Mo minimum selon la police, de 4 Mo selon les manifestants qui aiment le confort.

On peut ajouter que disque dur et accélération du système seront les bienvenus. La compatibilité est assurée pour les Amigados 1.3 ou supérieurs, aucun mode n'a été oublié de deux à seize millions de couleurs ! Le décor est planté, si vous remplissez les conditions, allez vite chez le marchand, sinon attendez le Père Noël et découvrez avec Amiga Dream les super-fonctions de ce logiciel à durée de vie infinie...

On pense avoir acheté un programme, surprise : il y en a deux. *Brilliance*, pour les modes 2 à 256 couleurs et *True brilliance* pour le Ham-6 ou le Ham-8. Le second travaille en réalité en seize millions de

couleurs et utilise le Ham pour l'affichage. Les conflits de proximité de couleurs sont retraités à chaque opération. La taille des images que l'on peut réaliser ne dépend que de la mémoire de l'ordinateur, avec une grosse bécane rien n'empêche de charger un fichier de 2 000 par 2 000 pixels en 24 bits, l'affichage ne montrera alors qu'une partie de l'image que l'on fait défiler à l'aide des flèches sur le clavier. Lorsque le dessin est terminé, la sauvegarde se fera au choix en Ham ou en 24 bits. Ceci est particulièrement intéressant pour ceux d'entre vous qui font de l'image de synthèse sans avoir de carte graphique. L'installation ne pose aucun problème mais le petit dongle devra être enfiché à la place du joystick pour exploiter le soft. Le doc est en anglais pour l'instant, seul un petit manuel traduit les deux premiers chapitres en bon français. La société CIS qui distribue ce produit devrait finir la traduction prochainement. L'heureux éditeur de *Brilliance* n'est autre que Digital creation connu pour le *DCTV* et *Super gen* (entre autres).

Moteur

Une fois le programme lancé, on découvre le panneau de commandes

en bas de l'écran, tout y est : la palette et les symboles des outils. Si l'on veut accéder à un paramètre, il suffit d'utiliser le bouton de droite de la souris et apparaît alors une boîte de réglages sous le menu principal (figure 1). Ceci est véritablement ergonomique surtout quand on sait que les dessins se font également sous les menus comme par exemple un remplissage d'écran. Les points forts de la palette sont nombreux et nous allons en passer quelques uns en revue. Première constatation : lorsqu'on déplace la souris sur le menu, s'affichent en clair le nom de la fonction, et, lorsqu'on effectue une

double boucle piquée, un triple salto arrière et une réception amortie en suivant un parcours défini uniquement à la souris. Si vous voulez, une traînée de plus en plus transparente peut être laissée derrière la brosse (figure 2). Tous les effets d'amortissement et d'accélération sont

faciles à définir, on peut même prendre seulement deux couleurs et demander au programme de choisir le nombre approprié de couleurs intermédiaires. Un anti-aliasing automatique sur quatre niveaux lisse tout seul vos gribouillages. Les pages brouillons ne sont pas oubliées et

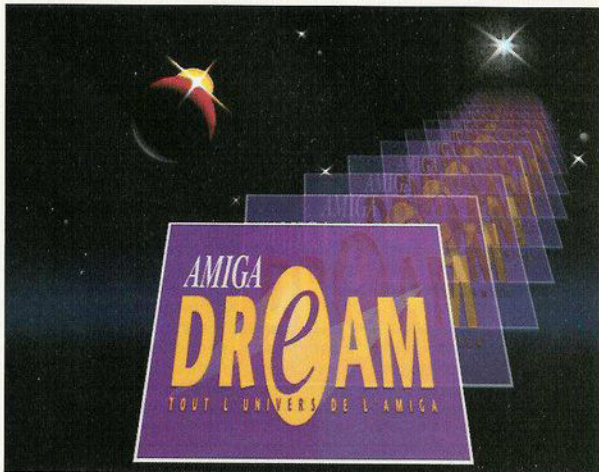


Figure 2 : la fête Brilliance est passée par là...

peuvent être de résolutions et de palettes différentes. Sachez que vous avez dix huit modes de dessin et six types de remplissage, c'est-à-dire que tout est possible, de l'aquarelle au fusain ! Dans ce très bref tour d'horizon, nous finirons par "undo/redo" qui ne se contente pas uniquement de la dernière opération mais d'autant que la mémoire le permet.

Action !



Figure 3 : le must de l'animation.

Après l'avant-goût des possibilités graphiques, voici l'apêritif de l'animation. Ici encore c'est génial ! Imaginez votre brosse faire une

possible sur chacun des trois axes X,Y et Z. La possibilité de choisir positions et rotations initiales et finales à la souris mais aussi bien sûr en coordonnées spatiales, fait de Brilliance un must en animation (figure 3). Pas de problème pour faire des brosses animées et même des métamorphoses d'une brosse à une autre. Les contrôles façon magnétoscope sont simples et "undo/redo" fonctionne parfaitement dans vos anims. Arrivé à la sauvegarde, vous avez le choix du format : OP-5, OP-8 World ou OP-8 Long, compatibilité garantie.

Coupez !

Brilliance est promis à une grande carrière malgré un prix qui ne le met pas à la portée de tous. Pour ma part, il a remplacé beaucoup d'outils graphiques dans mon disque dur et je ne peux plus m'en passer. Vous pourrez le voir tourner et peut-être l'essayer au salon Atacom.

Brilliance est importé par CIS, disponible pour 1 700 F environ, manuel en cours de traduction.

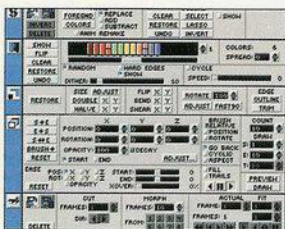


Figure 1 : la boîte de réglages.

opération, un compte à rebours, dont le défilement donne une idée du temps pris par la machine. La sélection de brosse se fait soit en rectangle (une option permet la transparence automatique si les quatre coins ont la même couleur), soit en lasso à main levée. Il vous est possible de stocker huit brosses en même temps, on les trouve dans le menu "brosse" qui les transforme en icônes. Le logiciel admet toutes les polices de caractères y compris les "color fonts" et les polices vectorielles qui peuvent être dimensionnées dans le logiciel lui-même. L'aérographe pulvérise pixels ou brosses selon une taille, une forme, et un débit réglables. Il convient ici de formuler un petit regret dans True Brilliance où ce sont toujours des pixels et non un beau nuage qui apparaissent. Espérons que la prochaine version apportera cette possibilité. Les astucieux programmeurs ont pensé aux courbes de Bézier : avec quatre points vous définissez un chemin pour votre tracé (sinusoïdes, boucles ...). La palette est définie parmi seize millions de couleurs en RGB, HSV ou CMY. Ceci permet des dégradés

Deluxe Music Construction Set II

PHILIPPE BÉRARD

La nouvelle mouture de *Dmcs*, (*Deluxe music construction set*) programmée par David Joiner, développeur bien connu et auteur du jeu d'aventures *Faery tale* ainsi que du séquenceur *Music-X*, n'est pas un concurrent direct des séquenceurs existants, mais cherche plutôt à combler le vide entre les logiciels de type "SoundTracker", complexes et réservés aux amateurs de "modules", et les séquenceurs, souvent trop chers et trop compliqués pour l'utilisateur moyen.

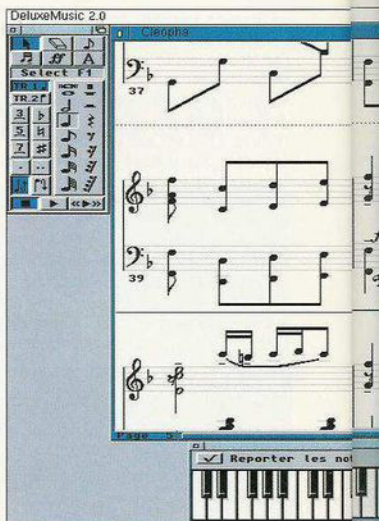
L'interface de *Dmcs II* se présente sous la forme de trois fenêtres principales :

- la fenêtre principale, affichant la partition ou du des projets en cours ;
- la fenêtre des outils ;
- la fenêtre représentant un clavier de cinq octaves.

gamme sonore couverte par l'instrument (appelé aussi registre).

- l'instrument associé à la piste en cours. Cet instrument peut être un échantillon qui sera rejoué par le processeur sonore de l'Amiga, ou un instrument Midi dont on pourra régler le canal et le numéro de programme. Il est également possible de spécifier un effet pour tout instrument : echo, reverb, attaque lente, pincé, etc.

- le tempo, de manière globale, ou locale à la mesure dans laquelle le curseur est actuellement placé. Ce tempo peut aller de dix à quatre cents battements par minute. Après avoir réglé convenablement tous ces paramètres, vient l'édition des notes. Trois moyens d'édition sont offerts par *Dmcs* : placement des notes sur la portée avec la souris, appui sur les



Interface de Deluxe Music Construction Set II

touches au-dessus des autres. Vient ensuite la solution de l'édition des notes en pressant sur les touches correspondantes d'un clavier de cinq octaves représenté dans une fenêtre. Ce clavier possède deux modes : "notes simples" et "accords". Dans le premier mode, *Dmcs* avance le curseur de position à chaque note pressée sur le clavier. Dans le second, il est possible d'entrer les notes d'un accord les unes après les autres, et cliquer ensuite sur le bouton "avancer" pour passer à la position suivante. Un autre bouton, "silence", permettra d'introduire un silence dont la durée correspondra à celle de la note sélectionnée. La dernière solution, et certainement la plus pratique, consiste à relier un instrument Midi à l'Amiga, et d'entrer les notes par cet intermédiaire. Ainsi sera-t-il possible de jouer directement la note ou l'accord voulu sur l'instrument, en ayant préalablement choisi sa durée dans la fenêtre des outils.

La fenêtre des outils

La fenêtre des outils possède six modes :

- Mode sélection : dans ce mode, la souris possède le même rôle de sélection que celui présent dans le Workbench. Il est possible de sélectionner une note ou un groupe de

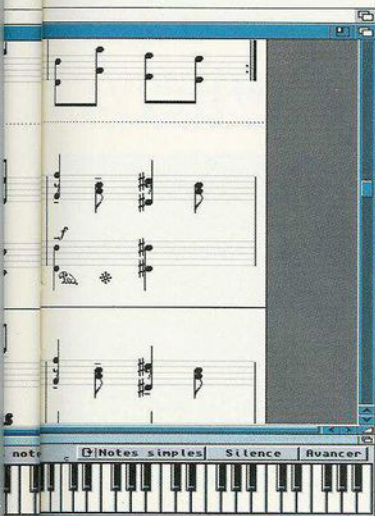


Fenêtre de définition de la clef pour la portée.

En ce qui concerne l'édition, plusieurs réglages sont offerts par *Dmcs* pour paramétrer le morceau que l'on a choisi de composer. Ainsi sera-t-il possible de régler, soit pour une mesure précise ou pour la portée toute entière :

- l'unité de mesure ainsi que l'unité de temps qui lui est associée (ex : 2/4, 4/4, 2/8, etc...);
- l'armature de la mesure, représentée par un "cercle des quintes", qui permet de régler le mode (majeur ou mineur), ainsi que les altérations à la clé (voir illustration ci-contre);
- la clef elle-même, définissant la

touches du clavier représenté dans une fenêtre avec le pointeur de la souris, ou entrée des notes ou accords à partir d'un instrument Midi. La première solution s'avère indispensable lorsqu'on veut recopier une partition ou éditer des notes précisément, mais devient très vite fastidieuse si l'on possède déjà une certaine connaissance d'un clavier de piano. Le pointeur de la souris représente la note ou le type de silence que l'on a sélectionné, et permet de placer la note à l'endroit de la portée qui convient le mieux. Pour écrire un accord, il suffira d'empiler les notes de celui-ci les



base mû construction set II.

notes en traçant un cadre autour de celles-ci, voire de sélectionner plusieurs groupes en maintenant appuyée la touche "shift". Une fois les notes sélectionnées, les opérations d'édition classiques (couper/coller) sont disponibles, mais aussi l'ajout d'un point si l'on veut prolonger la durée de la note d'une moitié de sa durée actuelle, l'utilisation du double point, etc.

- Mode gomme : ce mode permet d'effacer les notes une à une, en cliquant directement dessus. Lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'une note, le nom de celle-ci est indiqué dans la fenêtre d'outils.

- Mode entrée de notes : ici, après avoir choisi la durée de la note (allant de la quadruple croche à la ronde) ou du silence (allant du seizième de soupir à la pause), il sera possible de les placer sur la portée suivant les modes d'entrée expliqués précédemment. Comme dans le mode sélection, il est ici possible de définir une altération de temps ou de ton apportée à la note, ainsi que la direction de son ambage.

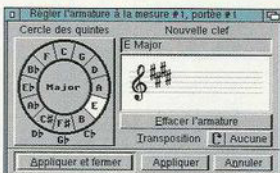
- Mode ornamentation : quelques outils servant à orner les notes sont disponibles : liaison haute ou basse, avec ou sans phrasé, etc.

- Mode dynamique : ce mode permet d'ajouter des indications de

dynamique dans une mesure. Les dynamiques disponibles sont : f (assez fort), ff (fort), fff (très fort), mf (moyennement fort) mff (très très faible). Ces indications pourront être placées à n'importe quelle position horizontale ou verticale sur la portée.

- Mode texte : pour composer une chanson, l'indication des notes ne suffit pas, il faut aussi pouvoir écrire les paroles. C'est le but de ce mode. Après avoir cliqué à un emplacement de la partition, une petite boîte d'édition de texte s'ouvre à cet endroit avec à son bord haut gauche un bouton permettant de la déplacer, et à son bord bas droit un bouton permettant de la redimensionner. Une fois le texte entré, il est possible d'en sélectionner une partie pour changer la police de caractères (une fenêtre s'ouvre alors pour donner la liste des polices disponibles) ou le style (gras, italique, souligné). Pour supprimer une boîte, il suffira d'effacer tout le texte présent à l'intérieur.

Transformations : certaines fonctions de transformation peuvent être appliquées sur la ou les notes sélectionnées : montée ou descente d'un demi-ton, d'un ton ou d'une



Fenêtre de réglage de l'armature de la portée.

octave ; renversement haut ou bas d'un accord ; division ou multiplication par deux de la durée de chaque note ...

Les macros : cette nouvelle version de Dmcs apporte une fonctionnalité importante : la possibilité de définir une macro et de l'assigner à une touche de fonction du clavier. Pour cela, il suffit de déclencher le mode "enregistrer macro", de définir les fonctions à enregistrer dans cette macro en les sélectionnant dans les menus ou dans la fenêtre d'outils, puis de sélectionner "cesser d'enregistrer". La macro pourra ensuite être jouée en utilisant la fonction "macro/jouer". Pour assigner une macro à une touche de fonction, il

suffira de sauver celle-ci (elle sera alors sauvegardée sous forme de script ARExx), puis d'affecter ce script à l'une des dix touches de fonctions. Cette méthode s'avère fastidieuse lorsque plusieurs macros doivent être définies, mais l'utilisation du langage ARExx est un gage d'ouverture et de facilité de programmation de macros complexes. Le port ARExx : toutes les fonctions du logiciel sont accessibles à travers ce port, et permettent ainsi la programmation d'effets spéciaux ou de modules qui pourront être librement distribués dans le domaine public. Le lien de Dmcs avec l'environnement Midi se limite à l'entrée de notes dans la partition en mode pas à pas, à l'import de fichiers au standard Midi et à l'écoute de la partition au travers d'un ou plusieurs instruments Midi. Il est en revanche impossible d'enregistrer en temps réel le jeu d'une personne sur un tel instrument, voire d'importer à travers un lien Midi une musique présente sur un séquenceur, ce qui peut limiter l'utilisation du logiciel dans un studio. L'impression est l'un des points forts du logiciel. Deux modes d'impression sont disponibles, utilisant tous deux l'imprimante sélectionnée dans les préférences du Workbench : un mode d'impression simple et direct, et une impression avec contrôle dans lequel on pourra régler la qualité, la densité, le format du papier, etc.

L'impression se révèle d'excellente qualité, surtout avec l'utilisation d'une imprimante laser, et pourra ainsi servir à la constitution d'un recueil de partitions. Dmcs II n'est pas un outil de composition ou d'édition musicale professionnelle, et ce n'est d'ailleurs pas son but. Il peut s'avérer être un excellent outil d'apprentissage de la musique, de par sa notation traditionnelle ainsi que son utilisation intuitive, mais aussi, pour le musicien confirmé et habitué à l'utilisation de séquenceurs, devenir un outil complémentaire pour l'impression de partitions, ou pour rejoindre une musique à travers la puce sonore de l'Amiga. Il est certain que l'utilisateur d'un logiciel comme Bars & Pipes 2.0, déjà comblé par un nombre d'outils impressionnant, ne trouvera ici rien de nouveau. Installable sur tous les Amiga.

Éditeur : Electronic arts



Someware : pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

Vente par correspondance : catalogue gratuit disponible sur demande



PRAXITEL

LOGICIEL DE COMMUNICATION POUR AMIGA

Il est là : le logiciel de communication de Someware. A la fois émulateur Minitel (1, 1b, 2) et émulateur de terminal.

Principales caractéristiques :

- connexion par modem ou par minitel
- utilisable pour des connexions avec des serveurs minitel, des BBS, ou directement vers un autre ordinateur
- émulation complète du Minitel 2 couleur : vidéotex 40 colonnes, mode mixte 80 colonnes, DRCS, numérotation, etc...
- émulateur de terminal ANSI (console.device Amiga)
- vitesse : de 1200 à 115200 bauds
- transfert de fichiers par protocoles XPR
- langage de commandes (37 instructions) pour automatiser les connexions
- compatibles avec tous les Workbench
- interface utilisateur basée sur UIK (runtime inclus) : look 3D sur tous les Workbench
- numérotation directe par minitel 2 ou par modem
- calepin téléphonique pour mémoriser les numéros les plus couramment appelés
- logiciel et documentation en français
- script installer pour installation automatique
- Praxitel : 390F. Cable pour Minitel : 120F. Praxitel + cable : 490F.

390F



On The Ball

Un agenda complet : calendrier, carnet d'adresses, rendez-vous, pense-bête, éditeur de textes. Disponible à tout moment sur le Workbench.

Principales caractéristiques :

Le logiciel et la documentation sont en Français. L'utilisation est très conviviale : OnTheBall est disponible à tout moment, il s'icône sur le Workbench sous forme d'un calendrier, il dispose de nombreuses options de paramétrisation, et il supporte le clipboard pour permettre le copier/coller avec d'autres applications. Un port AReXX permet d'automatiser certaines tâches. Et OnTheBall est compatible avec tous les Workbench et tous les Amiga. Grâce à son mini traitement de textes incorporé, OnTheBall répond instantanément à la plupart de vos besoins.

Gestion des rendez-vous :

Les rendez-vous peuvent être rassemblés par thèmes (ex: famille, affaires, santé, ...). Leur fréquence est facilement programmable, et une alarme vous les rappelle. Un affichage sous forme d'agenda permet la consultation ou l'impression d'un planning sur la journée, la semaine, le mois ou même l'année. Un texte peut être associé à chaque rendez-vous.

Gestion des adresses :

C'est une base de données illimitée permettant de conserver les adresses de tous vos contacts. Un texte peut être associé à chaque adresse, et une option de recherche sur le texte permet de retrouver rapidement un contact. OnTheBall est capable de composer automatiquement les numéros de téléphone si vous disposez d'un modem. Et bien sûr, il sait aussi imprimer les étiquettes de vos mailings.

340F

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware en vente par correspondance. VPC : ajouter 15F de frais de port. Nouvelle adresse : Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 62 57 • Fax : 27 60 60 87

Les produits Leo Capricorn sont désormais distribués en EXCLUSIVITE par le Club Français Du Logiciel.

IMAGE - 3D



SCRIPT 3D
pour Sculpt Animate 4D
Sur Commodore Amiga

Pour chaque livre les exemples, images, script, programmes, ... sont sur la (les) disquette(s).
Le livre249F
La disq.59F
Livre + 1 disq ...279F

IMAGE - 3D



MAÎTRISER
Sculpt Animate 4D
sur Commodore Amiga

Le livre139F
Les 3 disq.129F
Livre + 3 disq ...229F

IMAGE 3D



IMAGINE
LA MODÉLISATION

Le livre199F
Les 2 disq.99F
Livre + 2 disq ...259F

MOTION & MAGIC

Librairie d'objets 3D

Chaque disquette contient : 1 fichier "objet" pour Sculpt 3D, Sculpt Animate 4D, Cagliariari, Real 3D, 1 fichier "objet" pour Imagine 1.0, 2.0, 3.0, 1 fichier images, 1 manuel en français.

- Locomotive - 4 disq. (4MO RAM) :**
A vapeur avec tender 645F
- Airplanes 4 - 2 disq. :**
MIG-42, SR71 Blackbird 345F
- Helicopter 2 - 2 disq. :**
Ecureuil AS 350 (3 versions),
Airwolf (2 versions) 345F
- Ferrari F40 - 2 disq. :**
Avec animations programmées. 345F
- Porsche turbo - 2 disq. :**
La Porsche turbo en détail 345F
- Truck - 1 disq. :**
Camion américain + remorque .. 199F
- Motorbike - 1 disq. :**
Suzuki RG 250 199F
- World - 2 disq. :**
La terre par continents 345F

- Heads 1 - 1 disq. :**
3 têtes d'homme 199F
- Enterprise - 1 disq. :**
Le célèbre vaisseau Enterprise .345F
- Electric guitar - 2 disq. :**
Plus de 7000 polygones pour une image fantastique 345F
- Synthetizer - 2 disq. :**
Très détaillé, clavier entièrement "animable" 345F
- Mil. Facon - 1 disq. :**
De Stars Wars. Avec tous les détails et "animable" 199F
- Ships light - 1 disq. :**
7 bateaux , 2 porte-avions en version non détaillée 199F
- Star destroyer - 1 disq. :**
Un vaisseau spatial géant 199F

PROMOTION DEDUISEZ de votre commande

- 100F** pour une commande de 2 livres
- 150F** pour une commande de 3 livres
- 120F** pour une commande de 2 livres + disq.
- 200F** pour une commande de 3 livres + disq.

BON DE COMMANDE à remplir (ou une photocopie)

Société (ou école, mairie, association, ...) :
Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à : **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qté	Prix Total

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé):
Achat de 0F à 500F : 29F
de 501F à 1000F : 49F
de 1001F et plus : 59F

Sous-total.....
Port.....
Total.....

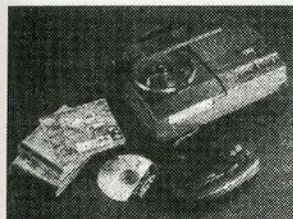


AXE INFORMATIQUE : 92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

PARKING COURS JULIEN - METRO NOTRE DAME DU MONT LIGNE 2

TEL : 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

AMIGA CD 32 PERIPHERIQUES



FOURNIE AVEC UNE
MANETTE CABLE
PERITEL + JEUX
(DIGGERS, OSCARS)

2490 F

Carte TBS II Pal - Y/C 11790 F
GVP Phone Pak 4490 F
GVP DSS 490 F
Dss + 990 F
Tablette graphique Kurta A4... 6490 F
Tablette Génius GT906 2990 F

GENLOCK

Genlock G-Lock E/S-YC-
SECAM-PAL 3690 F
Vidéomaster 9950 F

CARTES ACCELERATRICES

A1230 Turbo 68EC030
à 40Mh 3790 F
A1230 Turbo, 1 Mo Ram
32bits 4190 F
A1230 Turbo, 4 Mo Ram 32 bits,
copro 68882 à 40 Mhz 5590 F
Carte DKB 4 Mo Ram + horloge
32 bits 2490 F

CARTES GRAPHIQUES

Cartes DCTV 16 Mil coul. 2490 F
GVP VISION 24 12990 F
Opal Vision 6490 F

ECRANS

Moniteur 1803 1200 F
Moniteur 1085S 1490 F
Moniteur 1942 2990 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS

Broadcast Titler 2 1990 F
Scala Vidéo Titler 690 F
Vidéo Director 1590 F
Deluxe Paint 4 AGA 835 F
Professional Page 3.0 +
Draw 3.0 1990 F
Design Works 690 F
Kindworks 3 410 F
Maciplan 4 410 F
Rasterlink Convertisseur
Image 1690 F
Digi view MédiaStation 4.0 1690 F
The Art Département Pro 2 1690 F
Quarterbak 5.0 490 F
Scala Multimedia 3490 F
Mac 2 Dos 990 F
Prowrite 3.2 990 F
Calligari junior 2990 F
Imagine 2.0 2390 F
Vista Pro 3 580 F
Real 3D 990 F
Real 3D Pro 2.0 4990 F

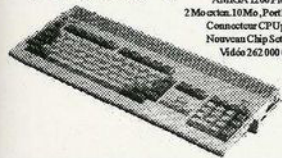
PROMO PROMO PROMO

HD A600/A1200 42 Mo 990 F
HD A600/A1200 62 Mo 1290 F
HD A600/A1200 85 Mo 1790 F
HD A600/A1200 130 Mo 2490 F
HD A600/A1200 220 Mo 3890 F

AMIGA 1200

2490 F

AMIGA 1200 Processeur 68020-16Mhz
2 Mo ext. 10 Mo. Post PCMCIA, option SCSI
Connecteur CPU pour cartes accélérateur
Nouveau Chip Set AA 32 bits, compl. DSP
Vidéo 262.000 Couleurs / 16 Millions.



AMIGA 1200+HD 42 Mo **3490 F**
AMIGA 1200+HD 62 Mo **3780 F**
AMIGA 1200+HD 85 Mo **4280 F**
AMIGA 1200+Monit. 1942 **5480 F**

AMIGA 4000



8990 F

AMIGA 4000/030 Processeur 68030 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 85 Mo - Kickstart et
Workbench 3.0 Français lecteur Haute Densité
1.76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

PROMO

AMIGA 4000/040 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de Ram - Disque dur 250 Mo - Kickstart et
Workbench 3.0 Français lecteur Haute Densité
1.76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION

BON DE COMMANDE à renvoyer à : AXE INFORMATIQUE VPC 92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS, UNIQUEMENT SUR L'UNITE CENTRALE - REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT A MENSUALITES SANS INTERET

* Apres acceptation du dossier

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____

MON ORDINATEUR : _____

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

C.R
 CCP
DATE : _____
SIGNATURE : _____

* POSTE 50F / TRANSPORTEUR 90F PAR COLIS / C.R 70F TOTAL

AMOSSiens,
AMOSsiennes,
soyez les bienvenus
dans cette rubrique.
L'ami Amos vous invite
au restaurant !
Au menu
de chaque mois :
des informations,
des reportages,
de la pratique,
des réponses à
vos questions,
une série à suivre...
Un repas complet
qui satisfera (j'espère)
tous les utilisateurs du
langage, sans pour
autant leur donner une
indigestion de codage !

Kaf'arnaüm, le magazine du KAF

FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

Chaque mois, le dossier de l'ami Amos vous proposera de découvrir des produits ou des gens ayant un rapport (comme c'est curieux) avec l'Amos. Nous irons ainsi à la rencontre de plusieurs professionnels de la vidéo ou des bornes interactives, qui parleront de leurs productions et de leur manière de programmer. Je vous informerai également des nouvelles extensions, des magazines sur disquettes, des clubs... bref, de tout ce qui tourne autour de notre langage favori ! Une petite précision avant de commencer : il n'est pas dans mes habitudes de critiquer dans une revue le travail des autres, et de réduire à néant en quelques lignes de nombreuses heures de labeur. Je ne vous présente ici que les produits ou les gens que j'aime, les autres je n'en parle pas, c'est tout !

Pour ouvrir le bal, je vous présente le magazine Kaf'arnaüm du KAF (Klub Amos France). Le premier est paru en février 1993 sur une disquette, le second en juillet sur deux disquettes.

Le fonctionnement du magazine

Kaf'arnaüm est entièrement écrit en Amos compilé, vous pouvez le lancer en démarrant votre Amiga avec la disquette dans le lecteur. Le premier numéro charge automatiquement le magazine, tandis que le second passe par le Workbench, dans lequel il faut cliquer sur l'icône "Kaf_Mag". Le premier contact est plutôt impressionnant : une présentation soignée, des images IFF, des fontes recherchées, tout cela met l'eau à la bouche. L'écran est divisé en deux parties : le haut contient le texte ou graphique, le bas contient le menu de navigation. Certaines zones de la page de texte s'activent à la souris. Cliquons et (miracle de l'hypertexte !) nous sommes immédiatement transportés au chapitre correspondant. La barre de menu propose

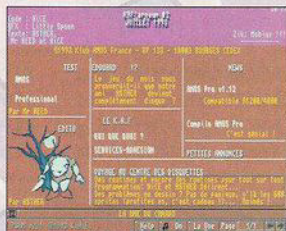
diverses options : "la une" revient au sommaire, "help" affiche un écran d'aide, deux flèches permettent de naviguer dans les pages d'un chapitre. Le deuxième numéro est accompagné d'une musique de fond, que l'on peut arrêter avec une icône supplémentaire (ouf !). Le passage d'une page à l'autre peut prendre plusieurs secondes sur un A500, en fonction de la complexité de la page. C'est supportable mais bon, si cela pouvait aller plus vite on ne serait pas mécontent (NDLA : il faut que



Kaf'arnaüm N°1.

j'optimise le compilateur !). Le programme de gestion du magazine est fabriqué maison et porte le doux nom de Pshm (Petit système d'hypertexte maison).

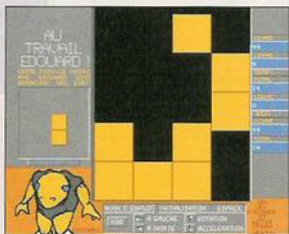
Le contenu



Le sommaire de Kaf'arnaüm N°2.

Au sommaire du numéro de juillet :

- l'éditorial d'Ashter, sur quatre pages : remerciements, appel aux lecteurs ;
- un test d'Amos Professional sur douze pages de Ronan Amicel (alias



Le jeu Edouard.

Mr. Reed), très complet et sans concession ;

- Edouard, un clone totalement délirant du jeu *Tétris* : le terrain ne fait que quatre cases sur quatre, les pièces sont énormes, la vitesse atteint des sommets ahurissants, et malgré tout cela, il reste parfaitement jouable ! On se prend même à passer des heures sur son clavier en rigolant comme un fou. La bande sonore n'est pas en reste côté délire : tous les sons sont des échantillons de Chirac version Guignols de Canal+. "Edouaaaaard", "Bon maintenant Edouard a du travail hein !", etc. Très bien réalisé, ce jeu justifie à lui tout seul l'achat du magazine. Il faut dire que notre ami Ashtar n'en est pas à son premier coup d'essai dans le domaine des jeux bêtes et rigolos, puisque le premier numéro de Kaf'arnaüm comprenait *Tapeth* un jeu hautement intellectuel consistant à écraser une mouche !

- une présentation du Klub sur cinq pages : c'est tout de même le magazine du Klub ;

- des petites annonces ;
 - une preview du compilateur AmosPro sur trois pages ;
 - une partie de la collection "Sprite 600" ;
 - et une bonne dizaine de petits programmes divers zé variés ;
 - un dossier de dernière minute avec des programmes supplémentaires.
- Kaf'arnaüm doit figurer parmi les

meilleurs magazines dédiés à l'Amos. La réalisation est impeccable, le contenu est varié, et surtout ils ne se prennent pas au sérieux. Et en plus il est en français ! Le seul reproche que l'on puisse faire porte sur sa parution, qui a été jusqu'ici plutôt irrégulière. Le prochain numéro est prévu pour l'automne, sans autre précision sur la date exacte !



Folies en mode direct

AMOS PRATIQUE

Pour cette première édition de l'ami Amos, je vais simplement vous proposer de vous amuser en mode direct à l'aide de quelques instructions. Les codages qui suivent

sont destinés aux possesseurs d'Amos ou d'AmosPro. On y va. Tout d'abord, passons en mode direct à partir de l'éditeur en pressant [ESC].

WANTED

Kaf'arnaüm

Magazine sur disquette

Éditeurs :

Denis Bernard, Philippe Bouzitat, François Wautier.

Une ou deux disquettes auto-boot.

Matériel nécessaire :

Amiga 500, 1 Mega minimum.

Prix :

compris dans l'inscription au Klub (150 F pour l'année, au moins quatre numéros).

Où le trouver ? Klub Amos France, BP133, 18003 Bourges Cedex.

Effaçons l'écran :

Default [RET]

Curs Off : Flash Off [RET]

Nous allons tout d'abord charger les données à partir des disquettes Amos. Si vous possédez Amos, insérez la disquette "Data" dans le lecteur "Df0:" puis tapez :

```
Load "Df0:Music/Funkey.Abk" [RET]
```

```
Load "Df0:Magic_Forest/back2.Abk",4 [RET]
```

```
Load "Df0:Magic_Forest/MFSprites.Abk" [RET]
```

```
Unpack 4 To 0 [RET]
```

Vous possédez AmosPro, tapez plutôt :

```
Load "AMOSPro_Examples:Music/Music.Abk",3 [RET]
```

```
Load "AMOSPro_Tutorial:Amal Bobs.Abk" [RET]
```

```
Load If "AMOSPro_Productivity2:Wonderland/Landscape.If",0 [RET]
```

Ouf, nous voici avec une image de fond. En avant la musique :

```
Music 1 [RET]
```



Un peu vide cet écran. Voici des bobs :

```
Double Buffer [RET]
```

```
Bob 1,32,32,1 [RET]
```

```
Bob 2,282,32,1 [RET]
```

Mais ? Cela ne bouge pas encore !

```
Channel 1 To Bob 1 [RET]
```

```
Channel 2 To Bob 2 [RET]
```

```
Amal 1,"L: Move 0,180,25; Move 0,-180,25; Jump L;" [RET]
```

```
Amal 2,"L: Move 0,180,25; Move 0,-180,25; Jump L;" [RET]
```

```
Amal On 1 [RET]
```

```
Amal On 2 [RET]
```

Encore plus de mouvement maintenant :

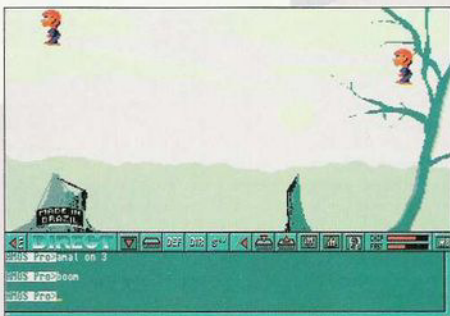
```
Channel 3 to Screen Display 3 [RET]
```

```
Amal 3,"L: Move 0,32,4; Move 0,-32,4; Jump L;" [RET]
```

```
Amal On 3 [RET]
```

Pour parfaire le tout,
un petit effet sonore :

```
Boom [RET]
```



Et voilà, j'espère que cela bouge assez pour vous maintenant ! En quelques instructions, nous avons créé une (toute) petite démo, et avons passé en revue les composantes d'un jeu : le décor en affichant l'image de fond, les bobs, les animations et les effets sonores.

Nous pourrions dès le mois prochain commencer à détailler le fonctionnement des principaux effets que l'on rencontre dans les démos : les scrollings, les cubes 3D, les vector balls, et les reprogrammer en Amos !

Versions et aversions !

AMOS INFOS

Avec toutes les différentes mises à jour de l'Amos, d'AmosPro, des compilateurs, des extensions, on ne sait plus trop quelle est la dernière version du langage. Voici un petit tableau récapitulatif pour vous aider à y voir plus clair.

Comment lire ce tableau ? Chaque ligne correspond à un langage, chaque colonne donne le numéro de version pour l'interpréteur, les extensions et les compilateurs.

Quelques remarques :

Le compilateur AmosPro contient une mise à jour du langage portant

la version à V 2.00. Cette version, bien que totalement remaniée à l'intérieur ne présente pas de grandes différences avec la version précédente, 1.12. De plus, elle n'est pas, pour le moment, disponible en domaine public. Conclusion, si vous ne possédez pas le compilateur AmosPro, la bonne version est 1.12 ! Où se procurer les versions ? Les mises à jour de l'Amos et de l'AmosPro sont disponibles en domaine public : vous pouvez les trouver chez les distributeurs, ou bien auprès du Klub Amos.

Ceux qui ont lu le paragraphe précédent sauront que la version 2.00 de l'AmosPro ne se trouve qu'avec le compilateur, pour le moment.

A votre service !

A partir du mois prochain, je répondrai ici même à votre courrier concernant l'Amos. Enfin, aux questions susceptibles d'intéresser le plus de monde. J'adresserai une réponse directe aux lettres non sélectionnées dans Amiga Dream. Merci d'adresser toutes vos remarques, questions, problèmes à : Amiga Dream - ami Amos 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

	Langage	Music	Compact	Request	Série	3D	Compilateur
Easy-AMOS	V1.10						
AMOS	V1.36	V1.62	V1.2	V1.41	V1.2	V1.02	V1.35
AMOSPro sans compilo	V1.12	V1.12	V1.12	V1.12	V1.12	V1.02AP	
AMOSPRO avec compilo	V2.00	V2.00	V2.00	V2.00	V2.00	V1.02AP	V2.00

A.F.I.V

ASSOCIATION FORMATION INFORMATIQUE VIDEO

ASSOCIATION LOI 1901

COMMANDES :

RENSEIGNEMENTS :



93.92.15.00



VOTRE DISTRIBUTEUR DOMAINE PUBLIC

PACK FONTES COULEURS

14 disquettes de fontes en 4, 8, 16 COULEURS : IDEAL pour VIDEO, TITRAGE, PAO : 180 Frs

PACK ATI : Des fontes vectorielles pour la PAO

11 disquettes : 143 Frs

SI VOUS ETES SUR LA COTE D'AZUR, PASSEZ DONC NOUS VOIR. NOUS POURRONS VOUS CONSEILLER SUR CE QUE VOUS ALLEZ ACHETER UTILITAIRES, MUSIQUES, DEMOS, JEUX ... DU MARDI AU SAMEDI DE 9H00 A 19H00

PACK AGA 1200-4000

Copieur DCOPIY3.1, AGA UTILS (30 utilitaires) 1, 2, 3
2 démos AGA; RELOKICK; GIGER TETRIS
2 disquettes d'images J.P.E.G. (16 millions de couleurs).
L'indispensable pour commencer en WB 3.0 : 135 Frs

PACK AFIV JAPON 1 ET 2

(DES IMAGES INEDITES DE MANGAS EROTIQUES)
11 disquettes par PACK : 143 Frs

Recevez notre catalogue papier + tarifs des formations contre 10 Frs en timbres, remboursable dès le premier achat.

AS@i

Un espace professionnel sur la Côte D'Azur

AS@i

Amigaistes !!!

Vous trouverez toutes les interfaces pour votre :

A500 A600 A1200
A2000 A3000 ou A4000

Les dernières nouveautés en utilitaires et jeux.

Des tarifs adaptés ...

L'Information
Le Conseil
La Formation
Le Service

10 Rue de Lépanthe 06000 NICE - Tél : 93.13.08.66 - Fax : 93.13.90.95

Applications Professionnelles :

- Contrôle d'Accès
- Journaux Cycliques
- Vidéo Amateurs / Professionnels
- Systèmes de Diffusion d'Informations
- Systèmes Automatiques de Sous-Titrage (KARAOKE)

Vous avez des projets innovateurs,
Vous cherchez à les concrétiser ?

Contactez-nous

Mademoiselle Gisèle RIMONDI - Monsieur Jean-Paul H. OLIVARI

C'est

AS@i

Informatique

Divers professionnels de la vidéo, du graphisme, du son, viendront à tour de rôle prendre les commandes de la rubrique "En pratique". Y'en aura pour tout le monde ! Pour commencer, suivez Charles Ancé qui vous dira tout ce que vous avez toujours voulu savoir pour produire un clip vidéo sans oser le demander.

Pal, Secam et les autres

CHARLES ANCÉ

Lorsque vous avez choisi d'acquérir un Amiga plutôt qu'un quelconque autre ordinateur, un des facteurs de votre choix a été très certainement la possibilité d'utiliser cette machine pour faire de la création vidéo. Pas de problème, vous avez fait le bon choix. Mais comment procéder pour produire le clip qui révélera au monde entier, aux galaxies voisines et à votre voisin de palier, votre immense talent de créateur d'images !

Avant d'entreprendre votre mission, essayons de cerner le domaine où nous nous dirigeons. Truffé d'impasses et de gouffres (surtout financiers), il a déjà découragé bon nombre d'amateurs. Ne rêvez pas, malgré la guerre des prix que se font les producteurs de matériel, pratiquer la vidéo avec un équipement correct revient cher. Alors comment faire lorsqu'on est jeune, donc sans argent, pour produire le clip qui...

Comment ? mais c'est simple : associez-vous ! Vous ne pourrez pas entreprendre tout, tout seul. Plutôt que d'avoir une configuration faible ou incomplète, il vaut mieux acquérir un matériel top dans un domaine et travailler avec un ou des amis possédant le matériel complémentaire. Vous pouvez aussi contacter les associations de votre région, beaucoup de M.J.C et de clubs possèdent du matériel vidéo de qualité qu'il est possible d'utiliser pour une somme modique. Chacun son truc, vous ne pourrez pas avoir l'esprit libre pour une création d'images si vous passez votre temps en bidouilles électroniques, idem pour le son, la musique, la documentation sonore. En attendant de constituer votre réseau et de compter vos troupes, vous pouvez certainement déjà installer une configuration minimale qui vous

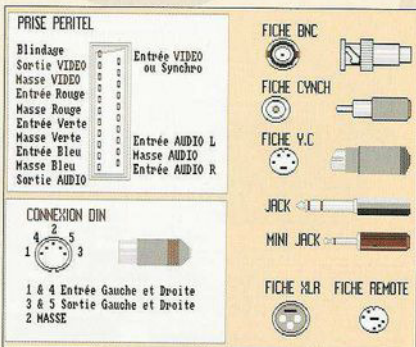
permettra de voir ce qu'on va voir et de quoi qu'on cause.

Vous avez un Amiga, une caméra vidéo 8 mm, un téléviseur et, c'est le cas le plus fréquent, un magnétoscope de salon Secam. Comment connecter cet ensemble ? Nous voici confrontés aux problèmes de formats et de standards. Les formats définissent le type de cassettes que vous mettez dans votre magnétoscope ou votre caméra. En matière de vidéo amateur nous distinguons le VHS et le S-VHS, le 8 et le HI.8. Le S-VHS et le HI.8 sont les formats les plus récents, les informations sur la couleur et la luminosité du signal vidéo sont enregistrées séparément, ce qui donne une meilleure qualité d'image et un traitement du signal plus aisé (par exemple dans un genlock, nous en reparlerons). Les standards désignent les normes selon lesquelles un signal vidéo sera diffusé et enregistré. Ces normes s'appliquent au nombre de lignes nécessaires pour faire une image, et au nombre d'images (ou frames) envoyées par seconde. Vous trouverez sur le marché du matériel les standards Pal, Secam et NTSC. Le standard Pal (Phase alternative line) est utilisé dans toute l'Europe occidentale sauf la France, une partie de l'Afrique et de l'Asie. Le Brésil et l'Argentine utilisent un standard Pal particulier (Pal M & N). Ce standard produit des images de 625 lignes dans une fréquence de 50 frames/seconde. Tous les magnétoscopes et caméras 8 et HI.8 fonctionnent au standard Pal. Le standard Secam (Système électronique couleur avec mémoire) est utilisé en France, dans les pays de l'Est, dans les Vosges et au Moyen-Orient. Le Secam diffère du Pal par le système de codage des couleurs, il produit également des images de 625 lignes, cinquante fois par

seconde. Donc, un signal Pal passé sur un système Secam (ou l'inverse) donnera une image correcte mais... en noir et blanc. Pour voir les couleurs, il faut un transcodeur. Heureusement, la plupart des magnétoscopes et des téléviseurs vendus aujourd'hui peuvent lire indifféremment le Pal ou le Secam. Le standard NTSC (National television standards committee), les mauvaises langues traduisent plutôt (Never twice same color), est utilisé en Amérique du Nord, au Japon et dans une partie de l'Amérique du Sud. Attention ! si vous achetez du matériel dans ces pays, vous aurez de réelles difficultés de transcoding, la fréquence des images passe à 60 frames/seconde et le balayage est de 525 lignes. Pour tout simplifier il existe deux types de NTSC : le 3.58 et le 4.43. Les appareils tri-standards vendus en Europe ne lisent que le NTSC 4.43 qu'ils traduisent en Pal. Acquérir un matériel à ce standard ne vous procurera que des déboires, même s'il s'agit d'une super occasion : le coût des transcodeurs nécessaires s'élèvera rapidement au montant de l'économie que vous avez cru réaliser.

Mais le signal vidéo envoyé par l'ordinateur sur le moniteur me direz-vous, c'est-y du Pal ou du Secam ? C'est une excellente question et je vous remercie de me l'avoir posée. Ce n'est ni l'un ni l'autre ! Les signaux vidéo des standards Pal, Secam ou NTSC sont des signaux composites, c'est-à-dire que l'ensemble des informations nécessaires à la restitution d'une image (couleur, luminosité, synchronisation) sont combinées en une information unique. Le signal vidéo envoyé par l'ordinateur est en composante, les informations sont envoyées séparément, et si vous regardez le brochage d'une fiche péritel par exemple, vous verrez qu'il est prévu une broche pour la couleur rouge, une pour la verte, une pour la bleue et même une pour la synchro. Le signal vidéo de l'Amiga est un signal en composante R.V.B (rouge, vert, bleu, bien sûr) qui ne donnera rien si vous le branchez directement sur votre magnétoscope. Mais les concepteurs de l'Amiga dans leur grande sagesse ont pourvu notre machine préférée d'une sortie vidéo

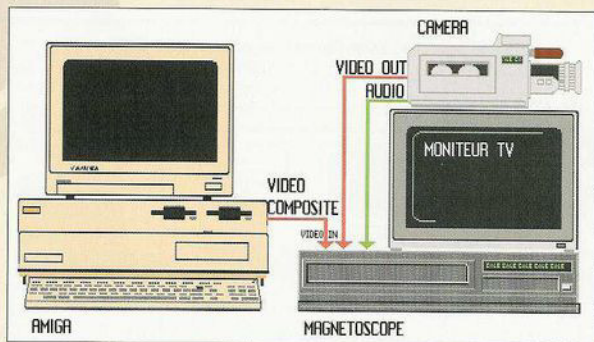
composite, ce qui vous permet d'envoyer des images sur votre téléviseur ou votre magnétoscope et de les voir... en noir et blanc. Pour relier toutes ces machines entre elles, il faut des prises et des câbles. En matière de vidéo vous aurez à utiliser des prises Cynch, Bnc Péritel, et Y/C si vous travaillez en S-VHS ou Hi.8. Il y a un peu plus de variantes dans la connectique du son, on y retrouve les prises Cynch mais aussi les jacks (trois formats différents), les fiches din (trois ou cinq broches) et les fiches de liaison XLR. Dès à présent procurez-vous dans un magasin



Le panel des prises et des câbles.

d'électronique un assortiment de ces fiches (en version mâle et femelle), ainsi que plusieurs mètres de fil blindé et quelques adaptateurs (notamment pour les jacks et les liaisons cynch->bnc).

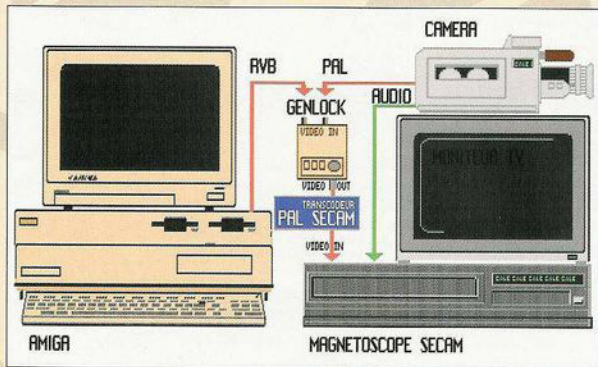
Configuration n°1



Sur le croquis ci-dessus, les liaisons vidéo en provenance de la caméra et de l'Amiga arrivent dans deux entrées différentes sur le magnétoscope. Cette liaison n'est possible que si votre magnétoscope dispose d'une entrée caméra distincte, sinon il vous faudra chaque fois adapter la fiche correspondante. N'oubliez pas de sélectionner sur votre magnétoscope la fonction "vidéo" ou "aux" pour recevoir un signal, je vous renvoie à la notice de votre appareil pour la procédure à

suivre. En fait cette configuration n'est pas très fonctionnelle, elle vous donne juste la possibilité de voir des images de votre Amiga sur votre téléviseur, de les enregistrer en noir et blanc, sans pouvoir incuster titres ou graphiques sur les images en provenance de la caméra. Vous pouvez cependant monter un film exactement comme aux premiers temps du cinéma (vous avez connu ça !), avec des pages écrites entre chaque plan, si vous coupez le son l'illusion sera parfaite.

Configuration n°2

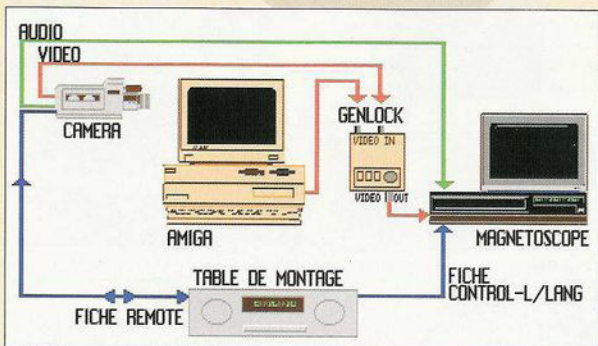


Pour pouvoir incruster vos titres ou graphiques il vous faut un genlock. C'est l'élément indispensable de base si vous voulez faire de la VAO (Vidéo assistée par ordinateur). Le genlock encode le signal de l'Amiga, accorde ce signal à la syn-

chro de la caméra et restitue une seule image en provenance des deux sources. La fourchette des prix pour cet équipement varie de 900 francs à très cher. Evidemment la qualité du signal est en relation avec le prix, mais les genlocks fonctionnent bien

mieux sur les Amiga que sur les autres machines. De plus, il faut savoir que si vous avez la chance de travailler en Y/C vous pourrez avoir un signal très correct grâce à des genlocks Y/C d'un coût abordable pour des amateurs. Sur l'exemple de la configuration 2, j'ai placé à la sortie du genlock un transcodeur Pal/Secam, là aussi le prix que vous pourrez consacrer à ce matériel (à partir de 500 francs) sera déterminant sur la qualité de vos images. Mais est-ce indispensable ? Ce que je vais vous dire me fend le cœur. Je profite de l'absence de SuperDupont pour vous le glisser : bien que le système Secam soit un système français de chez nous, un très bon système même, je pense qu'il vaut mieux l'abandonner pour faire de la VAO. Procurez-vous un magnétoscope bi-standard Pal-Secam et ne travaillez qu'en Pal. Moins de transfert et moins de câbles donne une meilleure qualité d'images. Vous pourrez toujours faire une copie de votre master en Secam par la suite.

Configuration n°3



Pourvu de votre genlock, vous pouvez réaliser des petits films avec des titres, des incrustations, voir figurer douze fois votre nom dans le générique, bref ne faire que du bon. Pour l'instant vos montages sont exécutés à la volée, le magnétoscope étant placé en "enregistrement-pause", il vous suffit de lever la pause chaque fois que vous souhaitez enregistrer une séquence qui vous

intéresse. Le montage à la volée est bien sûr aléatoire, pour produire un montage précis il vous faut une table de montage. La table de montage assujettit les commandes du lecteur (en l'occurrence votre caméra) et du magnétoscope enregistreur. Vous faites défiler les images du lecteur et mettez en mémoire les points d'entrée et de sortie de la séquence que vous voulez garder ("cut in" et

"cut out"). Une fonction "preview" vous permet de visualiser la séquence sans l'enregistrer, si elle ne vous convient pas, vous changez la programmation de la table. La plupart des tables gardent en mémoire la programmation d'un certain nombre de séquences, de quatre à deux cents suivant la capacité de la machine. Vous pouvez vous passer de cette fonction mémoire, beaucoup de monteurs préfèrent réaliser leur montage pas à pas, d'ailleurs plus le nombre de séquences mémorisées est important moins la précision est grande. Une fonction "timingajust" permet d'ajuster l'enregistrement des séquences en fonction du temps de réponse de votre magnétoscope. Quelques tables proposent une programmation de cette fonction établie pour les marques de magnétoscopes les plus courantes. Pour vous assurer une précision de montage absolue, vous devrez acquérir une machine gérant le time-code. Le time-code attribue un numéro à chaque image (heure, minutes, secondes, frames), cette information est enregistrée sur la

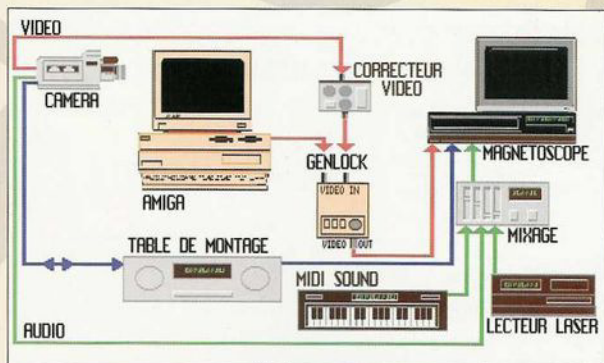
bande vidéo. Quelques caméras génèrent ce signal à la prise de vue (Sony V6000). Le lecteur et l'enregistreur peuvent être connectés à la table de montage de différentes manières. Assurez-vous toujours de la compatibilité de votre matériel. Parmi les principales liaisons possibles citons :

- les fiches control-I/Lanc,
- les connecteurs de télécommande cinq broches (Remote),
- la liaison par télécommande infra-rouge.

Il faut aussi savoir qu'une table de montage, aussi perfectionnée soit-elle ne pourra émuler que des fonctions qui existent sur le lecteur et l'enregistreur, notamment la bague "jog-shuttle" permettant l'avance ou la recherche d'une image pas à pas, ne pourra pas fonctionner si cette option est absente de vos magnétoscopes, ça paraît évident mais j'ai souvent vu des vidéastes débutants essayer de le faire. Quelques appareils utilisent en matière de montage les capacités de l'Amiga. Citons VideoDirector de Gold Disk, qui utilise le port série de l'Amiga pour contrôler un caméscope et un enregistreur, une installation simple et un prix intéressant. Ou encore VideoPilot de V31, il s'agit là d'une véritable table de montage reliée à l'Amiga, compatible avec la plupart des caméscopes et des magnétoscopes, cette machine peut piloter plusieurs lecteurs, gérer et même générer un time-code. Toujours avec un Amiga, mais en très haut de gamme, Digital Broadcaster de VSPFE offre la possibilité de faire du montage virtuel. Les séquences vidéo sont numérisées et enregistrées sur un disque dur, les diverses possibilités de montages apparaissent sur l'écran de l'Amiga puis sont restituées sur un magnéscope standard. Si vos moyens ne vous permettent pas ces achats, vous pouvez vous rabattre sur la table Sony-E 80 (en-dessous de 1 000 francs), pas de time-code ni de mémoire, mais très fonctionnelle.

Et le son ?

Bien sûr dans "audio-visuel", il y a "audio". Pour sonoriser vos films, ajouter des musiques, des ambiances et des bruitages, un magnéscope de montage permettant la post-synchronisation est indispensable.



Le montage audio.

Sur ces magnétoscopes une fonction "doublage son" autorise l'ajout de son sur les pistes audio (gauche ou droite) de la bande vidéo. Si vos ambiances sonores proviennent de plusieurs sources vous aurez à utiliser une table de mixage ainsi que le montre le croquis de configuration ci-dessus. Les capacités sonores de l'Amiga seront évidemment mises à contribution lors de la post-synchronisation. Dans l'exemple, j'ai placé entre la caméra et le genlock un correcteur vidéo. Cet appareil vous permet de corriger un signal défectueux ou l'équilibre des couleurs, il amoindrit également les pertes de qualité lors des copies. Le prix de cet appareil varie de 200 francs (en kit dans les magasins d'électronique) à plusieurs milliers de francs. Ne confondez pas ces petits correcteurs de couleurs et les correcteurs Tbc (Time base corrector). Employés dans les régies vidéo professionnelles, ces appareils régénèrent les signaux de synchronisation afin d'éviter les distorsions d'images lors des montages. Vérifiez vos câblages, testez-les (avec une pile et un voltmètre), ne faites pas vos câbles trop longs (un mètre est une bonne longueur), assurez-vous que vos magnétoscopes sont bien en position "vidéo aux", branchez le courant (oui ! j'ai déjà vu ça), achetez de

l'aspirine. Une chose encore, en vidéo n'investissez pas à long terme. Ne faites pas d'emprunts coûteux pour acheter un matériel qui se renouvelle très vite, Sony par exemple change sa gamme tous les ans, de plus la vidéo numérique arrive, plus rien ne sera comme avant, vous n'aurez plus qu'à oublier tout ce que je vous ai dit. ■



Disques Durs et Lecteurs (Epson et Sony)

Controlleur D.Dur Externe SCSI ou IDE pour A500	1129.-- TTC
Disque Dur IDE 60 Mo pour A1200	1490.-- TTC
Lecteur Interne pour A500	499.-- TTC
Lecteur Interne A2000	599.-- TTC
Lecteur Externe pour tous les Amiga	550.-- TTC

Toujours des produits nouveaux

PC880B Lecteur externe avec Hardcopier (Blitz), et antivirus incorporé. Disponible aussi avec le copieur Cyclone (il copie presque tous !), et le fameux X-Copy Pro.

690.-- TTC Avec Cyclone et X-Copy Pro 899.-- TTC

ROMSHARE Switcher électronique entre deux ROMs. Permet de rendre l'Amiga 500 compatible avec l'A500+ ou A600, et inversement.

Pour A500 280.-- TTC Pour A600 350.-- TTC

Les Autres Produits

PC605	Extension 1 Mo pour A600	450.-- TTC
PC505	512 K (4 Chip 32 Bit) pour A500	249.-- TTC
VIDEO BACKUP	Votre magnéscope comme backup, 175 Mo sur K7	550.-- TTC

SUPRA FAX / MODEM

Inclus Logiciel : A-Talk III
+ GP FAX + Cable RS-232
Normal 1559.-- TTC
V32 Bis 2889.-- TTC

Promo du Moi

Carte Mémoire PCMCIA
ARCHOS
2 Mo 690.-- TTC
4 Mo 990.-- TTC

Distributeur Agréé des Produits Adept Development

Painter 3D	Dessin 3D	490.-- TTC
Home Music Kit	Digitaliseur Stereo + Softs	490.-- TTC
Fun Color	16 Mio de Couleurs sur tous les Amiga	890.-- TTC
Personal Paint New!	Dessin 2D pour AGA, très rapide	490.-- TTC
Personal Write New!	Traitement de Texte / Editeur	390.-- TTC

ADEPT
DEVELOPMENT

Revendeurs Contactez - nous !

Catalogue Complet
Sur Demande

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

PC1204
Extension 4 Mo
Amiga 1200

- Fast Ram 32 Bit
- Support Co-Pro
- Horloge Temps Réel

2190.-- TTC

Chaudement Recommandé

PC 176
Lecteur Externe
Haute Densité

- 1.76 Mo par Disquette
- Lecture des formats : PC/Mac/Atari & Amiga
- WB 2.0 ou Plus

1290.-- TTC

PC503
Extension 1 Mo
Amiga 500

Avec ThruPort, vous
gardez votre ancienne
extension 512 Kb., et
passer à 2 Mo au total

499.-- TTC

Vente uniquement par
Correspondance



CD

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA CD

Jeux

DIGGERS

OSCAR

PINBALL FANTASIES

ROBOCOD

JURASSIC PARK

D/GENERATION

Previews :
plus de **50** titres

Amiga/Sega :
le challenge !



Dinosaures : le retour !

DADASALIRE

Tout le monde en parle, véritable fléau, les dinosaures sont partout : sur vos écrans (cinéma et moniteurs), en vignettes autocollantes (chacun y va de sa collection), et bientôt dans vos assiettes. Nous avons voulu en savoir plus sur ce sensationnel come-back.

En un temps record nous sommes passés en France de la Bruelmania à la Dinomania. Quoi ? c'est un nouveau chanteur Dino ? Patrick Dino ? Mais non, la Dinomania c'est la mode des dinosaures et cela fait longtemps qu'ils se sont cassés la voix ceux-là puisqu'ils ont disparu voilà 65 millions d'années. Pourtant, les fans de ces top-stars ne cessent d'être fascinés. Si Bercy avait existé à l'époque du Trias (il y a 245 millions d'années), du Jurassique (il y a 204 millions d'années), du Crétacé (toi-même, il y a 140 millions d'années), ne doutons pas que ces monstres auraient fait salle comble. Le comble c'est justement qu'il aurait été difficile à un diplodocus mesurant 27 mètres de long de pénétrer dans la chaleur de Bercy. Ah que oui ! Ils ont dominé la scène terrestre pendant 160 millions d'années : qui peut relever le défi ? hein ? Malgré des atouts de taille (adaptation au monde enviroissant, carapace, beaucoup de bébés

dinosaures...) leur entreprise a fait faillite. Sur ce terrain, plusieurs théories s'affrontent. Pour les uns, l'extinction des dinosaures est due à la chute d'une ou de plusieurs météorites. Pour les autres, d'énormes volcans en seraient la cause. Nous sommes cernés par une "invasion" qui ne vient ni du sud ni de l'est mais de la préhistoire (voir page 43 du code de la nationalité préhistorique !), et ce pour le plus grand plaisir de l'homme



sapiens. Cette crise de dinomania aiguë est largement entretenue par un marketing à la mesure (ou plutôt à la démesure) des géants dont il est question.

Dinosaure et argent

Bien entendu, la micro n'échappe pas à cette dinomania ambiante (voir le jeu *Jurassic park*). N'oublions pas que sans le livre de Michaël Crichton (intitulé aussi *Jurassic park*) rien de tout cela n'aurait existé (excepté quand même les dinosaures...). *Jurassic park*, c'est également un véritable mode de vie. Je ne suis plus grunge, je suis *Jurassic park*, pourrait-on dire, je pense *Jurassic park* donc je suis *Jurassic park*. Aux USA (et cela commence aussi en France) on trouve des "dinosaures cheeseburgers" (trois épaisseurs), des bonbons, des suceries en forme d'oeufs de dinosaures, Mc Donald's s'approprié à lancer des boulettes "brontosauures". En France plus de cent licences ont été déposées... La CEE, elle-même, s'unifie

autour d'un mot d'ordre commun : dinosaure. De Londres à Munich, de Paris à Bruxelles, l'épopée saurienne est en marche. La ruée vers l'or aussi. On sait exploiter le filon (par exemple les 90 millions de dollars pour le lancement du film de Spielberg). L'hommage posthume que l'homme sapiens rend aux dinosaures est vraisemblablement une démarche intéressée.

Anecdoticus

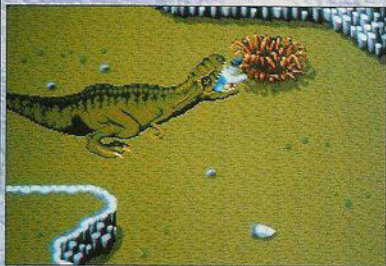
Scoop : enfin, voici la réponse à l'angoissante question que tout burgerphile et McDonalophilie qui se respecte attendait : existait-il une autre espèce de pachydermes avant les giants et les bigs-mac au pays de tonton fast-food ? Et bien oui ! quitte à vous décevoir dès le premier numéro, on a découvert aux USA, en 1990, le squelette d'un t.rex (comprendre tyrannosaurus rex, ne pas prévenir Jane Birkin, l'ex-fan des sixties qu'on a retrouvé t.rex,

Elvis, etc., ça n'a rien à voir !). En effet, dans le Dakota du sud, le Black hills institute for geological research sonde les sous-sols d'un sioux du nom de Maurice Williams. Pour lui, un sioux c'est un sioux, il exige alors 5 000 dollars à titre de dédommagement. Une sacrée somme pour quelques trous, me direz-vous. Mais une bagatelle pour l'équipe de l'institut qui découvre le plus grand et le plus complet squelette de tyrannosaurus rex, aussitôt baptisé Sue (tiens donc !). Il se sent un peu poire, Williams. Pourtant, il ne désarme pas. Rusé comme il est (c'est un sioux, ne l'oublions pas), il tente (ou tipe) le s'octroyer Sue en invoquant une loi en vigueur aux USA qui stipule que "le propriétaire du sol est aussi propriétaire du sous-sol et de ce qu'il contient". Mais c'est faire fi de l'intérêt national (voir mondial) que représente cette trouvaille. Pour en finir avec cette histoire de sioux, euh ! pardon de Sue, le nouvel attorney du Dakota du sud demande en mai 1992 la saisie du squelette. Il ne lésine pas sur les moyens puisqu'il envoie trente agents du Fbi (themselves) armés jusqu'aux dents qu'ils ont aussi longues que t.rex. Incroyable ! Depuis Sue est enfermée dans une chambre forte de la South Dakota school of mines and technology. On en a fait tout un plat de ce géant pour finir par l'emporter.



Jurassic park

OCEAN



Flagrant délire de boulimie.

Un film, un jeu, sinon rien ! Ce n'est pas nouveau et il faut dire que le tandem film/jeu fonctionne assez bien (prochainement sur vos moniteurs : *Dracula*, d'après le film du même nom de Martin Scorsese et *Cliffhanger*, le

dernier Stallone, chez Psygnosis). L'éditeur anglais, Ocean, le roi des licences, semble avoir mis le paquet ! Le jeu reste fidèle au scénario du film : un parc d'attractions, très particulier, puisque les seuls animaux qu'on y trouve sont des dinosaures, ressuscités par manipulation génétique. Ce n'est plus Euro-Disney mais Horror-Dino, lorsque les sau-riens s'évadent. Vous incarnez le docteur Grant qui n'a qu'une seule obsession : quitter l'île aux dinosaures devenue dangereuse par la perte du contrôle des monstres. Cependant, avant de vous retrouver en sécurité, il vous faudra accomplir de nombreuses missions.

Le jeu s'articule autour de deux parties totalement différentes : la première n'est pas sans rappeler *Chaos engine* des Bitmap bros c'est-à-dire un shoot'em up en vue aérienne de trois quarts. Pendant ces niveaux, les décors sont très variés



Scène de ménage au Jurassic park.

tout comme les adversaires (d'énormes dinosaures). L'action semble moins intense que dans *Chaos engine* mais de nombreuses mini-énigmes seront à résoudre. L'autre partie, la plus impressionnante sans aucun doute, reprend la 3D en "texture-mapping" à la *Underworld*. Le héros se retrouve dans le complexe à sillonner les nombreux couloirs et pièces et le tout dans une ambiance digne d'Hitchcock. Ocean nous jure que la réalisation est au top niveau et ce que nous avons pu voir semble le confirmer. La version CD-32 proposera sans doute des tas de scènes cinématiques (peut-être issues directement du film ?) ainsi qu'un contexte musical époustoufflant !

Pinball fantasies

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

Pinball fantasies sur CD-32 est tout simplement génial ! Au départ, le joueur a le choix entre quatre flippers : Billion dollars game show, Partyland, Speed devils, Stones n' bones. Chacun des flippers est accompagné par une musique différente, de qualité CD, et il est possible de la supprimer pour ne conserver que les bruitages. Tilts, scrollings très fluides, diversité des couleurs, bref tous les ingrédients sont réunis pour vous donner l'impression

de jouer avec un véritable flipper, de plus les touches du joypad sont plutôt bien choisies. Les inconditionnels des jeux d'arcade ne pourront qu'être ravis par *Pinball fantasies*, les autres pourront toujours y jeter un coup d'œil. L'ambiance, surtout si vous jouez à plusieurs, est garantie ! Seuls petits regrets : il est impossible de réduire le nombre de joueurs et la boule du flipper reste silencieuse lors de ses déplacements ! Mais, bon, on ne peut pas tout avoir !



Pinball fantasies.

91%

Arcade

SON

18

JOUABILITÉ

17

GRAPHISME

17

1 à 8 joueurs
notice en français



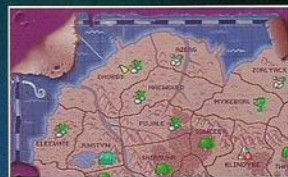
Diggers

MILLENNIUM



Sur la planète Zarg, qui regorge de pierres et métaux précieux, seule la richesse compte. De nombreuses corporations de mineurs se sont formées et pour éviter l'anarchie et la prospection à tout va, diverses limitations existent. Au début de chaque partie, le joueur doit en premier lieu s'inscrire dans le registre des mineurs. Ensuite, il peut choisir à sa guise le territoire qu'il veut prospector. Attention ! les corporations se réservent le droit d'accorder la prospection d'un territoire à deux mineurs différents. Une fois ceci fait, encore faut-il que vous engagiez de la main-d'œuvre. Vous avez le choix entre cinq peuples : chacun d'eux possédant des caractéristiques pro-

pres. Ainsi, les Krishniches sont plutôt fainéants et préfèrent voler le butin de l'adversaire. Les Dipsos sont rapides mais mauvais en combat ce qui peut-être fort gênant. Chaque joueur ne peut avoir sous sa coupe que cinq hommes. Arrivé sur le territoire, le joueur a pour rôle de donner les ordres aux cinq travailleurs. Cela peut sembler simple mais il n'en est rien. Un peu comme dans *Lemmings*, la plupart des personnages sont totalement idiots. Au joueur donc de bien gérer ses hommes. Puisque deux équipes peuvent se trouver sur un même territoire, il faut en plus éviter ou chercher la bagarre. Pour terminer chaque niveau, vous devez récolter une certaine quantité de pierres et les vendre aux corporations, elles seules sont habilitées à vous donner de la monnaie en échange. La réalisation est soignée et les graphismes intermédiaires, magnifiques. Les tableaux, gigantesques, possèdent des graphismes trop répétitifs, les sprites sont assez petits, mais les commandes sont parfaites que ce soit au joystick ou avec la souris. Le principe de *Diggers* est tellement



général qu'on passe facilement des heures à se démener pour trouver les trésors... et en plus, il parle français.

87%

Stratégie

SON 15

JOUABILITÉ 16

GRAPHISME 13

1 joueur
notice en français

Robocod

MILLENNIUM

Vous incarnez le rôle de James Pond, transformé pour l'occasion en cyborg. Vos amis les pingouins ont été fait prisonniers par le docteur Maybe qui veut les utiliser pour devenir riche. Tout ceci n'est donc qu'un prétexte pour un superbe jeu de plates-formes. Robocod doit entrer dans chacun des secteurs du château du docteur Maybe (représentés par des



portes) pour libérer ses amis. Bien entendu, la progression ne se fera pas sans efforts. Une foultitude d'acolytes du docteur se feront une joie de lui barrer la route. Robocod possède certaines capacités lui permettant de se débarrasser des gêneurs. Ainsi, du fait de son poids (n'oublions pas que c'est un cyborg), il peut écraser ses adversaires. Autre capacité, il peut étendre son corps indéfiniment pour s'accrocher à des plates-formes et autres plafonds et ainsi atteindre des endroits normalement inaccessibles. Chaque porte est composée de plusieurs niveaux. A chaque fois, il faut non seulement libérer les otages mais en plus trouver la sortie parfois difficilement accessible. De nombreux bonus peuvent être ramassés. Cette version ressemble trait pour trait à la version 1200. Les graphismes sont en 256 couleurs et les animations plus que belles. Le jeu est toujours aussi

jouable. Vous aurez droit à des musiques de qualité CD et à un fabuleux dessin animé en guise d'introduction, c'est peut-être inutile mais tout de même très sympa.

80%

Action

SON 13

JOUABILITÉ 14

GRAPHISME 13

1 joueur
notice en anglais

Oscar

FLAIRSOFT



Monde préhistorique.



Monde western.

Les Trolls sont de retour pour de nouvelles aventures. Dans *Trolls II*, rebaptisé *Oscar* par l'équipe de douze personnes ayant développé le projet, notre héros part voir un film. Dans le hall du cinéma, il peut choisir parmi sept salles : western, film sur les dinosaures (hum...), dessin animé, science-fiction, horreur, film de guerre et jeu télévisé (et oui, visiblement dans le monde des Trolls ce genre de niaiseries envahit aussi les salles obscures). En fait, chacun de ces films est un monde de plates-formes où Oscar doit, au péril de sa vie,

recupérer les petites statuettes que vous connaissez tous. Chaque monde est composé de trois niveaux auxquels il faut ajouter des tableaux de bonus. Bien entendu pour chacun des styles de film, les décors changent, tout comme les personnages. On retrouvera au niveau "préhistoire" des tyrannosaures, au niveau "horreur" une tronçonneuse baladeuse, etc. Oscar sait se déplacer à très grande vitesse, et sauter sur ses assaillants pour les assommer. Il peut également utiliser un yoyo (qu'il faudra préalablement découvrir) pour se défendre. Jeu plein

d'humour (le "merci à vous tous" façon "acteur ému" lancé à chaque fois qu'un Oscar est découvert), *Oscar* sait séduire grâce à des graphismes superbes, une musique très chouette et une jouabilité parfaite. *Oscar* sera incontestablement un hit. Sonic n'a qu'à bien se tenir.

Dernière minute. Flair Software a annoncé en exclusivité à Amiga Dream que la version finale CD-32 d'*Oscar* comprendra deux mondes supplémentaires : un monde "Commodore" (y verra-t-on des petits bateaux ?) et un monde "jouets".

90%

Plates-formes

SON 16

JOUABILITÉ 18

GRAPHISME 16

1 joueur
notice en français

D/Generation

MINDSCAPE



From what I've heard he's somewhere on the top floor, but with this security system and all, you haven't got a chance of reaching him now.

D/Generation est l'adaptation sur CD-32 du jeu du même nom sorti sur Amiga il y a environ un an. 2021, Singapour, dans le centre de recherche biotechnologique Genoq une catastrophe a eu lieu : les chercheurs ont perdu le contrôle du dernier prototype de néogène : le *D/Generation*. Ce produit est un stade avancé dans l'évolution artificielle, il peut prendre n'importe quelle forme tout en le rendant pratiquement indestructible, mais aussi contaminer

tout l'immeuble. C'est à ce moment là que vous arrivez dans le bâtiment afin de remettre un paquet urgent au directeur scientifique de Genoq. L'ampleur de la catastrophe vous frappe de plein fouet, aussitôt vous tentez de sauver les survivants et surtout de mener à bien votre première mission : remettre en mains propres le paquet susceptible de sauver la planète ! Un minimum de réflexion vous permettra de déjouer le système de sécurité, de décontaminer les pièces et



de libérer le personnel du laboratoire, mais attention chaque individu peut cacher un *D/Generation* ! Ce jeu n'exploite pas à fond les capacités graphiques et sonores de la CD-32, cependant l'association des genres : aventure, action et réflexion, font de *D/Generation* un jeu intéressant.

80%

Aventure / action

SON 10

JOUABILITÉ 16

GRAPHISME 11

1 joueur
notice en français

Amiga/Sega : qui va CD ?

JEAN-CHRISTOPHE PETIT

Les éditeurs de jeux se sont toujours plaints du problème du piratage. Les nouvelles technologies à base de disque compact (CD) devraient offrir une solution. Les disques compacts sont peu chers à produire, offrent une grande capacité de stockage, et, surtout, sont difficiles à copier. Ces avantages ont intéressés les fabricants de consoles. Depuis que le CD-Rom est devenu commun dans le monde des ordinateurs personnels, il était évident qu'il ne fallait pas attendre longtemps avant de voir transférer cette technologie sur les consoles de jeux. Amiga Dream se devait de tester les deux premières machines du marché, l'une venant de Commodore et l'autre de Sega.



L'Amiga CD-32.

Les challengers : Amiga CD-32

La console Amiga CD-32 a été amplement décrite dans Amiga Dream (voir p.18). Ses points forts sont nombreux. La CD-32 est la première console de jeux à posséder un processeur 32 bit (68020 tournant à 14 Mhz), 2 Mo de mémoire en standard, un lecteur CD pouvant lire TOUTES les sortes de disques compacts. Attention, l'utilisation de vidéo-CD demande l'ajout de la carte Fmv. L'utilisation de la CD-32 est très simple : elle reconnaît automatiquement le type de disque inséré. Par exemple, si vous introduisez un disque compact, la console affiche un écran où toutes les possibilités d'un lecteur de disque compact sont présentes. La CD-32 est livrée avec deux jeux, Diggers et Oscar.

Sega Mega-CD II / Megadrive II

Contrairement à son challenger, il est nécessaire de regarder cette console de près. La Mega-CD II

dessus) alors que l'autre côté possède une plate-forme sur laquelle la Megadrive II s'attache pour former un seul ensemble. La Mega-CD II ne fonctionne pas sans la Megadrive II, bien que l'on puisse utiliser des cartouches de jeux sur cette dernière même si celle-ci n'est pas connectée sur la Mega-CD II. La connexion entre les deux est expliquée très clairement. A l'arrière de la Mega-CD II se trouvent le connecteur d'alimentation et les deux sorties audio gauche et droite. Il existe aussi une sortie appelée "mixing" pour l'utilisation avec la Megadrive I. Le port cartouche, le bouton marche-arrêt et le reset se trouvent sur le dessus de la Megadrive II. L'ouverture de la Mega-CD se fait toute en douceur en pressant un seul bouton de la Mega-CD permettant ainsi d'insérer un CD. Il est possible de brancher la console directement sur la prise antenne de la télévision ou mieux, sur sa prise péritel. Les deux ports joystick sont placés sur le devant de





Mega-CD.

résolution de 320 par 200 pixels avec 64 couleurs utilisables dans une palette de 512. Lorsque vous la mettez en route pour la première fois, l'écran montre une animation du logo de la Sega Mega-CD accompagnée d'un fond sonore. Un message vous invite à presser le bouton "start" du joystick (qui possède en plus de ce bouton, trois "trigger buttons" et un "directional button"). Le joystick est pratique à tenir et simple à utiliser. Plusieurs jeux pour la Mega-CD sont déjà vendus sur CD comme *Jaguar XJ220*, un jeu de course automobile, *After burner III* (une mission aérienne dans un F-14 Tomcat); *Sherlock Holmes*, un jeu basé sur le fameux détective, *Sol-leace*, un shoot'em-up de science-fiction, *Thunderhawk*, un autre jeu consacré à une mission aérienne, meilleur que *After burner III*, *Road avenger*, et *Cobra command*.

Comme la CD-32, il est aussi possible de lire des CD audio et des CD-G, mais il n'y a pas de possibilité de lire des vidéo-CD et aucun module n'existe pour pallier ce défaut. Comme pour la CD-32, un panneau de contrôle peut être visualisé sur l'écran en offrant des fonctions que l'on trouve ordinairement sur un lecteur CD : play, pause, random play, repeat play, track selection, etc.

Laquelle acheter ?

Pour le moment, en ce qui concerne les jeux, les différences sont très faibles. Ça changera certainement lorsque les développeurs commenceront à comprendre la supériorité technique de la CD-32, avec son processeur central plus rapide et très puissant, sa quantité de mémoire beaucoup plus importante, son grand nombre de couleurs et sa plus haute résolution. Pour mémoire, la vitesse de la CD-32 est de 3,5 Mips (Million instruction per second) contre 0,3 pour la Mega-CD II ! Sa supériorité évidente peut être vue dans une version de démo de *Microcosm* (Psygnosis) où la vitesse et le rendu de l'animation sont impressionnants, et bien meilleurs que sur la Mega-CD II où le défilement est saccadé, et où

les mouvements sont parfois hachés. A la fin de ce mois d'octobre, Commodore vendra la carte Fmv (Full motion vidéo) pour la CD-32, et les choses devraient commencer à bouger. En juin dernier, Commodore s'est entendu avec les sociétés Philips, Sony, JVC, Matsushita et Paramount, sur un standard pour les disques CD-vidéo, ce qui isole d'autant Sega et sa Megadrive. Un autre avantage de la CD-32 est la possibilité de la transformer en un vrai ordinateur. Un clavier peut déjà être branché dans l'entrée "aux" et il est prévu pour la fin de l'année un boîtier (qui serait placé sous la console) où il y aurait un lecteur de disquettes, un disque dur, des ports parallèles et série et une souris.

Il est clair que, techniquement, la console CD-32 de Commodore, même sans son module Fmv est loin devant la Sega Mega-CD. Mais Sega a un marché tout prêt pour son unité Mega-CD, composé des possesseurs de la Megadrive, pour qui il sera naturel de la mettre au goût du jour. La firme a aussi plein d'argent à sa disposition pour une campagne de pub musclée. La disponibilité des logiciels sera un des facteurs clés. Alors que Sega a déjà plusieurs titres disponibles, Commodore ne fait qu'annoncer une liste, certes impressionnante, de jeux. En attendant que ces jeux arrivent effectivement, les acheteurs de la CD-32 pourront toujours patienter avec la bibliothèque de titres CDTV, dont la plupart tournent sur la CD-32. La clé du succès, cependant, pourrait bien être le vidéo-CD. Celui-ci a tout pour devenir le digne successeur du CD audio... et Commodore est le premier fabricant à proposer un produit grand public avec cette possibilité. ■



La CD-32 est enfin là. Amiga Dream la trouve fantastique et les éditeurs en pensent autant. Pour ce premier numéro de CD-Dream, nous vous offrons un vaste tour d'horizon de ce qui est prévu pour la console... avec beaucoup de bonnes surprises révélées en exclusivité par Amiga Dream.

Baguette magique

CORE DESIGN

Bubba'n'stix, jeu de plates-formes signé par Core design, devrait être adapté sans plus attendre sur la CD-32. Le jeu met en scène sur onze niveaux un petit personnage en salopette et casquette rouge qui n'a pour compagnon qu'un bâton. Un bâton qui fait figure de baguette magique puisqu'il servira à Bubba pour escalader les falaises, assommer ses assaillants... et mille autres choses qu'il vous faudra découvrir. A mi-chemin entre la stratégie et l'arcade, *Bubba'n'stix* saura vous séduire par la qualité des animations proches du dessin animé.

Ocean

Le patron d'Ocean ne tarit pas d'éloges pour la console. Pour David Ward, "Ocean est persuadé que la CD-32 est une machine disposant d'un immense potentiel particulièrement adapté aux jeux techniquement avancés". C'est dans cette optique qu'Ocean annonce *Tactical fighter experiment*, une simulation aérienne 3D à bord d'un EFA, d'un F22 ou d'un F117. Plus de deux cents missions peuvent être remplies sur huit sites d'opérations dont l'Europe, l'Amérique du Sud, l'Asie du Sud Est et le Moyen Orient. Une autre simulation est annoncée par Ocean : *Ryder cup*. Cette épreuve de golf permettra de gérer une équipe de douze joueurs. Les graphismes 3D et les effets sonores sont si réalistes, qu'Ocean vous assure

Encore des dinosaures

FLAIR SOFTWARE

Flair Software ne manque pas d'originalité. Dernier lieu commun battu en brèche par la société anglaise : le mythe du héros viril et musclé, dans le jeu d'aventure *Genesis*, celui-ci devient une ravissante blonde dont les formes sont à peine cachées par une combinaison tenant plus de la tenue de soirée (chaude) que de la peau de bête de l'ère secondaire. Car, c'est bien au temps des dinosaures que notre héroïne entre en scène. Là, elle devra résister aux prédateurs avant de passer à l'étape suivante : le Moyen-Age. Elle n'hésitera pas à user de ses charmes pour retrouver le diamant magique et faire un dernier voyage mêlant le présent et le passé... Le retour à l'ère jurassique est réellement d'actualité. Bref, un jeu que Flair software annonce comme "repoussant les limites de la CD-32". Autres softs en prévision : *Surf ninja* inspiré du film de New line qui devrait sortir d'ici quelques mois en France, *Whale's voyage* et *1869*.



Genesis.

peuvent "sentir l'odeur de l'herbe" en jouant. Autres logiciels en préparation : *Sleepwalker* ou les aventures du blondinet somnambule et *Inferno*, la deuxième mouture d'Epic.

Body Blows

TEAM 17

Team 17, véritable fan de l'Amiga, nous a confié vouloir développer X2, la suite du célèbre *Project-X*



Body blows.



Alien breed 2.

sur la CD-32 uniquement... Un projet qui devrait suivre la sortie (pas avant le début de l'année 1994 hélas), *Body blows* et *Body blows galatic*. Ce dernier jeu conte l'histoire de deux des quatre héros de *Body blows* dans un combat de

longue haleine contre des créatures extraterrestres terrifiantes. Autres logiciels en cours d'adaptation : *Alien breed 2* et *Superfrog*, la grenouille bourrée d'amphétamines.

Trilogie Lotus

GREMLIN



Lotus 2.

Plus de 500 Mo de données, tel est l'intérêt du CD. L'immense espace disponible a donné à Gremlin l'idée de placer sur le même CD trois de ses grands succès : *Lotus esprit turbo challenge*, *Lotus turbo challenge 2* et *Lotus 3, the ultimate challenge*. Véritables best-sellers (la première mouture s'est vendue à cent mille exemplaires dans le monde et a obtenu en son temps le titre de "Jeu d'arcade de l'année"), ces trois courses de voiture devraient disposer de nouveaux graphismes et de nouvelles bandes sonores pour la CD-32. Le tout est bien entendu réalisé avec la bénédiction du légendaire constructeur automobile

Simulation

MICROPROSE

Microprose s'intéresse de très près à la console. Parmi les logiciels en projet de conversion : *The legacy*, *Formula one grand prix*, *Civilization*, *Gunship 2000* et *B17 flying fortress*. Pour l'instant Microprose est en train d'étudier certaines contraintes techniques liées à la console. Citons par exemple le problème de la sauvegarde des parties pour *Civilization* car sur la CD-32, il est hors de question d'écrire sur le CD et la mémoire permanente n'est que de quelques dizaines d'octets.

Lotus... En attendant, amusez-vous avec Zool qui est déjà disponible. Autres sorties prévues : *Zool 2*, *Hero quest 2*, *Legacy of soracil*, *Litil devil*, *Nigel Mansell's grand prix*, *Premier manager* et une adaptation d'*Utopia*.



Litil devil.

Neo enfonce le clou

Neo, jeune société allemande, nous réserve un petit bijou sur la CD-32. *The clou* ! vous plongera dans l'atmosphère glauque du Londres de l'après-guerre où la mafia livre une lutte sans merci à la police. Vous même, Matt Stuvysent, enfant pauvre de la banlieue de Londres, décidez de commencer une carrière dans le crime pour échapper à votre morne avenir. Vous voulez pour cela dérober le plus convoité de tous les bijoux : la couronne en diamants de la Reine. Dans un univers où tous les décors sont inspirés d'objets et de documents d'époque, vous rencontrerez près de soixante personnages. Attention, la police est souvent moins recommandable que les gangsters... D'après Neo, la bande sonore est époustouflante. Nous attendons.

Alfred Chicken n'en est pas un

MINDSCAPE

Pas moins de quatre super-titres sont annoncés par Mindscape. *Liberation* (ou *Captive 2*) est un jeu avec des phases d'arcade et de réflexion. La bande sonore sera entièrement refaite. *Alfred chicken* raconte l'histoire d'un gallinacé parti à la recherche de sa fiancée Floella. Alfred dispose de onze niveaux dans ce "platform game" pour prouver qu'il n'est justement pas un "chicken", autrement dit une poule mouillée. *D/Generation* est un titre connu et respecté par tous les Amigaphiles avertis. Son adaptation



pour la CD-32 ne peut que réjouir le peuple. Enfin, *TV sports* regroupe une simulation de boxe et une simulation de baseball où vous devrez tout prendre en charge : du recrutement au match en passant par l'entraînement.

Shadow of Dracula

PSYGNOSIS

Rappelez-vous combien de milliers d'Amiga ont été vendus grâce au seul jeu *Shadow of the beast*. Et bien, Psygnosis affirme que leur prochain jeu pour CD-32, *Microcosm*, aura le même effet sur la console. En attendant cet événement vous pourrez toujours vous consoler avec le *Lemmings-CD Rom* sorti à l'origine pour le CDTV mais qui fonctionne parfaitement sur la CD-32. Hourra ! Autre adaptation prévue : *Dracula*, inspiré du film de Coppola. Nous faisons entièrement confiance à Psygnosis pour nous sortir un jeu hallucinant de réalisme. D'ailleurs, d'après des sources informées, le logiciel devrait occuper presque entièrement l'espace du CD (soit 500 Mo). L'ère du film interactif est proche.

Bullfrog

Syndicate, le jeu futuriste hyper-violent de Bullfrog est en cours de conversion pour la CD-32. Dans le même ordre d'idée, *Biosphere*, un jeu développé à l'origine sous le nom de *Populous village* est en cours de création. Peter Mollyneux a également affirmé à la presse anglaise que *Theme park*, *Creation* et *Magic carpet*, trois jeux pour PC devraient également voir le jour sur la CD-32. Dans ce dernier jeu, vous êtes aux commandes d'un tapis volant au-dessus d'une multitude de paysages 3D sous la pluie, le vent, la tempête. Bref, un véritable simulateur de vol pour les inconditionnels d'Alibaba.

• Canard sauvage

Bientôt disponible : *Donk ! the samouraï duck, en français "le canard samouraï"* ou l'anti *Tortues ninjas*. Édité par SuperVision, ce jeu de plates-formes se composera de 112 niveaux en 256 couleurs.

• Dis-moi oui

D'après Virgin, deux titres sont en cours d'adaptation : *Dune 2*, superbe jeu de stratégie, et *Mortal combat*, un "frite-them-up" essoufflant. Mais, ce que nous aimerions vraiment voir, c'est l'adaptation de *7th Guest* sur la CD-32. Dis, Lonie, c'est possible ?

• Thalion



Lionheart.

Lionheart sera bien entendu adapté sur la machine. D'après la société, le jeu bénéficiera d'un nombre important d'améliorations. No second prize sera la seconde (ha ! ha !) adaptation que *Thalion* précède.

• Mirage

Deux softs en prévision chez *Mirage* : *Rise of the robots* conte l'histoire d'une manufacture de robots en quête d'indépendance. Résultat : un droïde prend la tête de la société et décide de rayer la race humaine de l'univers. A vous de montrer qui est le chef, non mais ! A attendre également d'un œil distrait : *Lost worlds*.

• **Flashback**
Delphine développerait actuellement *Flashback*, immortel succès de l'Amiga, pour la CD-32. Pour ceux que cela intéresse, le programme serait importé de l'Amiga et les graphismes de la version PC. Quant à la bande sonore, elle serait entièrement refaite pour l'occasion.

Krisalis

Krisalis prévoit deux titres sur la CD-32. *Soccer kid*, disponible depuis quelque



Soccer kid.

temps sur l'Amiga, a été acclamé par la presse. Vous retrouverez donc sous peu, le petit footballeur à la recherche des morceaux de la coupe du monde dans les pays du monde entier. La bande sonore sera entièrement refaite. De son côté *Sabre Team* reprend les aventures des héros anonymes de ce corps comparable au Raid en France. La version CD-32 disposera de niveaux de jeux supplémentaires.

James Pond 002 et 003

MILLENNIUM



Diggers.

La sortie du superbe *Diggers* de Millennium, dont vous trouverez un test dans ce numéro, sera accompagnée sous peu de trois autres jeux. *Morph*, arrivé il y a quelques temps sur Amiga, est un jeu d'arcade mettant en scène un petit gargon en proie à des mutations génétiques affolantes. *James Pond 2* et *3* reprennent les aventures du petit poisson agent secret (d'après Nicolas,

Club et ballon rond

GRANDSLAM



Nick Faldo.

GrandSlam adore les simulations sportives. Deux d'entre elles vont sortir sur la CD-32. L'inénarrable *Nick Faldo's championship golf*, véritable référence en la matière sera le premier à être adapté. Au program-

me : graphismes en 256 couleurs, sprites digitalisés, effets sonores réalistes... Autre titre : *England*, la simulation officielle de l'équipe de foot d'Angleterre. Le jeu vous permet aussi bien de gérer l'entraînement de l'équipe que de jouer lors du championnat. Le tout est commenté en direct par des journalistes hystériques... comme à la télévision, tout à fait Thierry,

Renegade fonce

Renegade croit en tous les formats. L'un des seuls développeurs sur *Archimède* n'a donc pas hésité à se lancer corps et âme sur la console CD-32. Résultat : à l'avenir tous les titres qui



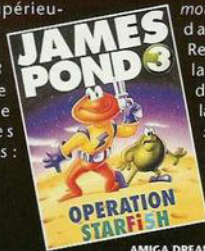
Elfmania.

sortiront sur l'Amiga sortiront simultanément sur



Amazon queen.

la CD-32. Ce sera le cas d'*Uridium*, *Turrican III*, *Elfmania*, *Flight of the amazon queen*, *Z*, *Ruff'n'tumble*, *Sensible world of soccer* et *KTM motocross*. En attendant tout cela, *Renegade* annonce la disponibilité de deux de ses hits sur la CD-32 : *Sensible soccer* et *The chaos engine*. *Renegade*, on les adore.



Entrez
dans l'univers
AMIGA
DREAM

Abonnez-vous !

340 F⁽¹⁾ au lieu de 385 F

11 numéros

11 disquettes Amiga Dream

+ La lettre confidentielle

de l'Amiga Dreamer

**+ Petite annonce gratuite
et prioritaire**

AMIGA
DREAM
TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

c o u p o n - r é p o n s e

Le nouveau
magazine
de l'univers
AMIGA

Offre spéciale d'abonnement :

Oui, je souhaite m'abonner à Amiga Dream pour un an.

Je joins mon règlement de à l'ordre de Posse press, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon.

Chèque bancaire Chèque postal Mandat

nom : prénom : adresse : ville :

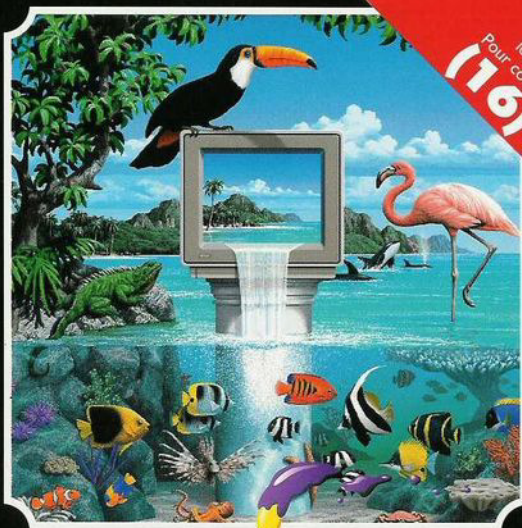
Facultatif

ordinateur : profession : âge :

(1) Tarif pour la France métropolitaine uniquement

DOM/TOM et étranger : prix unique de 440 frs, mandat obligatoire.

**GAGNEZ 500 FF
SUR L'ACHAT
DE BRILLIANCE™**
CIS reprend 500 francs votre ancien
logiciel de dessin jusqu'au 15 Décembre 1992.
Pour connaître les modalités de cette offre, appelez le
(16) 56 363 441



BRILLIANCE



Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est différent mais où tout vous paraît limpide et immédiat.

Brilliance™ de Digital BCreations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accessibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très

évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.

Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.



Si, comme Jim SACHS, vous avez choisi l'Amiga pour ses performances graphiques, comme lui, vous opterez pour Brilliance™. Brilliance™ est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la Fnac.

CIS

BRILLIANCE est une marque déposée de DIGITAL CREATIONS Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Illustrations : "Amiga Lagoon" de Jim SACHS

**DIGITAL
CREATIONS**