

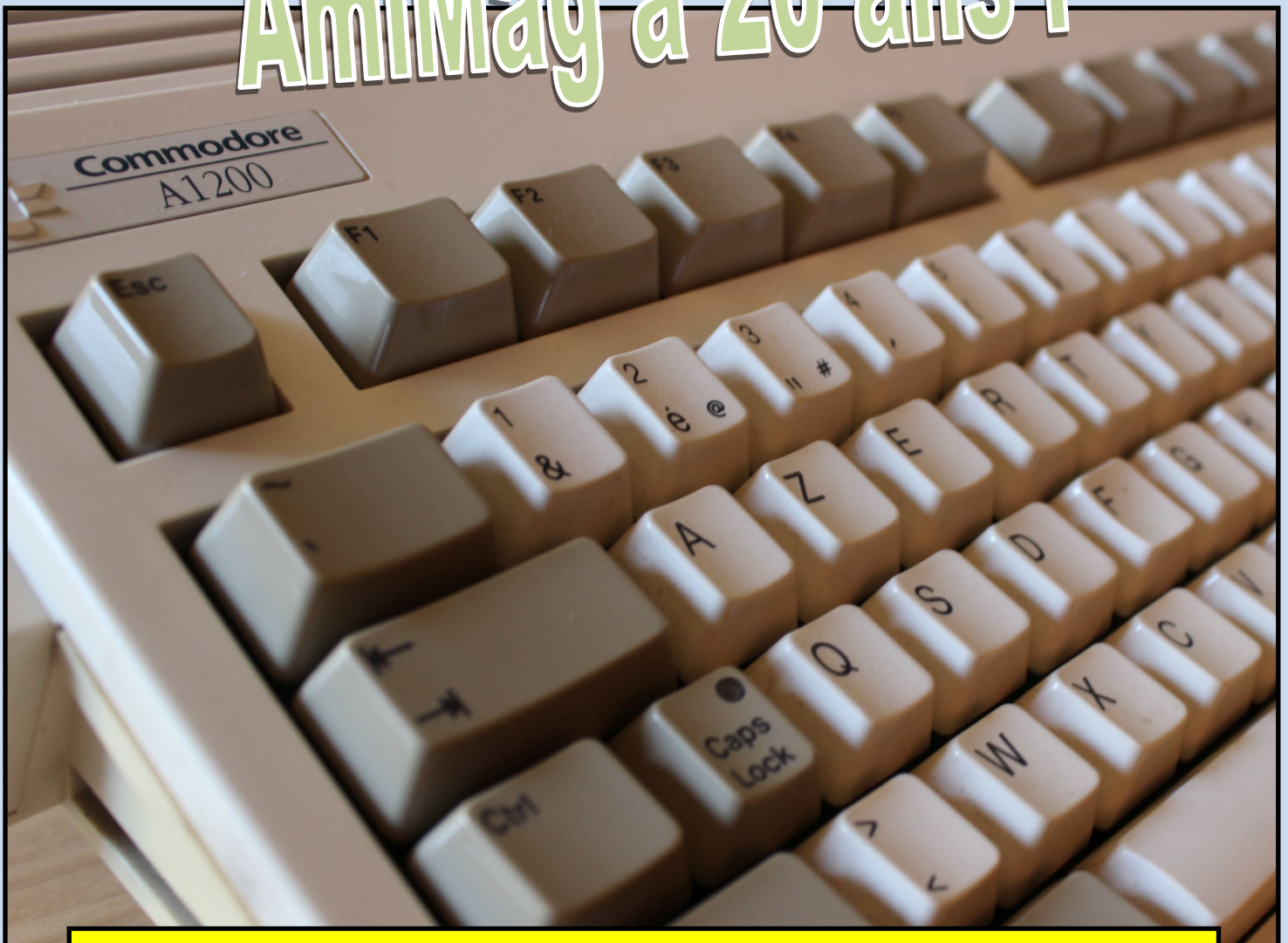
AmiMag: Toujours un clic d'avance !

AmiMag

Le mag de la geek attitude !

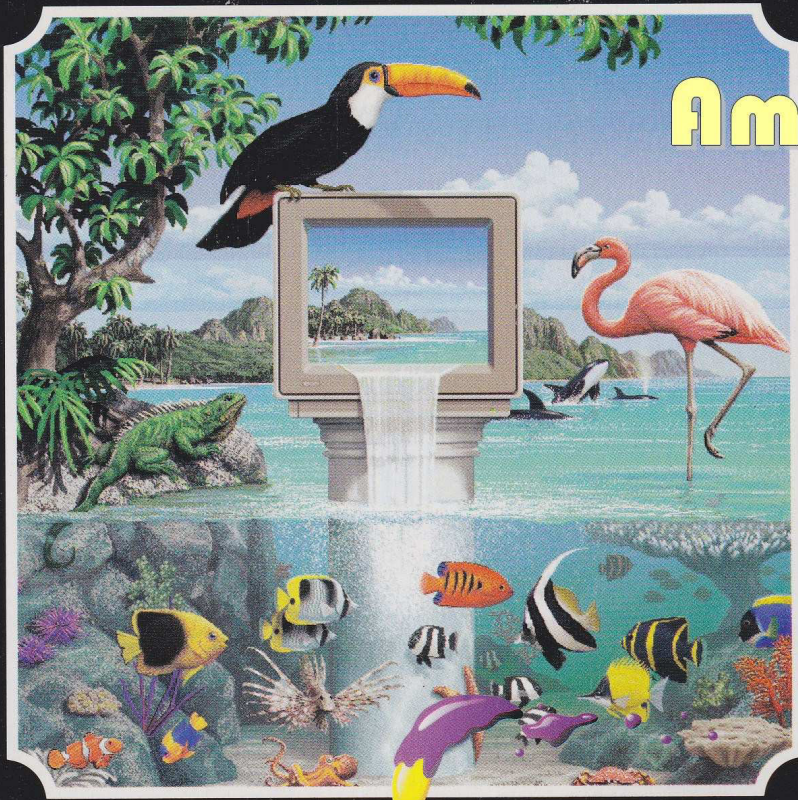
La nostalgie Amiga & Cie. Numéro 4. Volume II

AmiMag a 20 ans !



DOSSIER: 1995, ESCOM RACHETAIT L'AMIGA
JEU: SHADOW OF THE BEAST
DOSSIER: LA DOOM-MANIA
INTERVIEW D'ÉPOQUE: RAPHAËL HOET
DE L'AMOS ET... LA PIN-UP !

AmiMag



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 Creations 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 Savez 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.

**DIGITAL
CREATIONS**

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

Distribué en France par

Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)

Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)

Distribué en Belgique et Luxembourg par

E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE

Tél / Fax : 41 52 71 95

**Les produits Digital Creations
sont édités en version française
et supportés par CiS**

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CIS

AmiMag numéro 4-Volume II

Rejoignez la team sur

facebookfacebook.com/AmiMag.ezine

AmiMag et le logo sont © 1995-2015 par Jean-François Horvath. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les illustrations reproduites le sont à but purement informatif et restent la propriété de leurs auteurs.

Les articles de ce numéro sont © par les auteurs et AmiMag. Ils n'engagent que la responsabilité des auteurs. Les articles et documents envoyés ne sont pas retournés, et ils impliquent l'acceptation de l'auteur pour leur libre publication. Les liens hypertextes présents n'engagent en aucun cas la responsabilité d'AmiMag quant au contenu de ces mêmes sites. Nous déclinons toute responsabilité concernant des modifications éventuelles effectuées par des tiers (intrusions de hackers ou virus).

La collaboration au fanzine est bénévole et ouverte à tous.

La publication est protégée par le copyright. Elle est librement distribuable tant qu'elle ne subit aucun changement dans son contenu et qu'elle reste gratuite. Toute infraction donnera lieu à des poursuites.

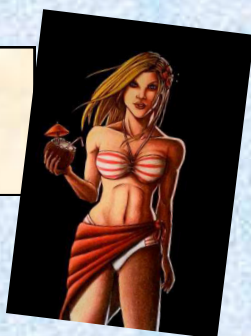
**AmiMag est un fanzine sans but lucratif.
AmiMag is a non-profit publication.**

Éditeur: JF Horvath

Ont collaboré à ce numéro:

JF Horvath, Lipy, Léa,
Jacky, Sylvain Zangiacomi,
Candide, Dantes, Daniel Labriet.

Notre Pin-Up
so sexy est
l'œuvre de
Léa Kovacs.

**Startup-Sequence #4:**

Voici déjà le 4e numéro de la formule e-zine. C'est l'été et AmiMag a 20 ans ! C'est en effet en 1995 que la formule papier est sortie pour la première fois des photocopieuses. J'avais très peu de moyens (pour ainsi dire rien du tout !), je n'y connaissais rien en matière de fanzine, mais j'avais une furieuse envie de défendre l'Amiga, que je considérais comme le meilleur des ordinateurs du monde.

20 ans plus tard que reste-t-il de ma passion ? Toute la question est là ! Mais je pense que ce nouveau numéro vous met un peu la puce à l'oreille. Je reste un passionné, même si je ne suis plus « l'intégriste » Amiga forcené que j'étais en 1995, car, avec la maturité, on se rend compte qu'il y a du bon partout; il suffit de bien chercher.

Par contre, ma position reste la même qu'il y a 20 ans sur la communauté des fans. Pour en savoir plus, lisez mon « coup de gueule » en page 4. Mais que cela ne vous empêche pas de profiter de ce numéro avec un maximum d'Amiga !

Passez un bel été,
JF, rédac' chef



L'Amiga 1200 !
La photo de couverture est de Jacky.

SOMMAIRE 4:

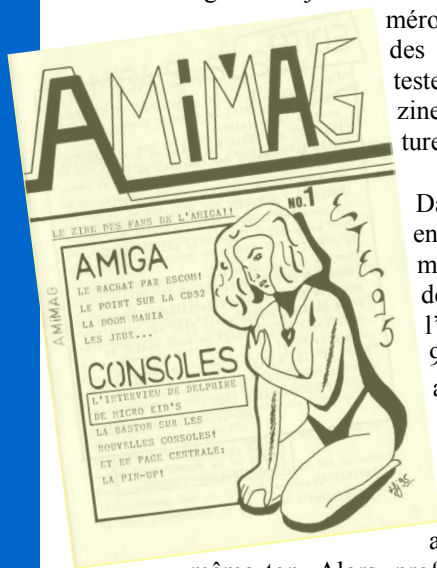
Page 2: Pub, P3: Startup-Sequence, P4-5: Les Points sur les I, P6-7: The Time Machine, P8-10: Jeu: Shadow Of The Beast, P11: Mister P, P12-13: La Doom-Mania, P14-15: Labo Amos, P16: Pub, P17-19: Interview TBT, P20: La Pin-Up, P21: Candide, P22: Pub, P23: Candide 2,

Les sur les i: Un peu de tout...

Dans « Les Points sur les I », des news, des rumeurs, des sites Web, et un peu de tout sur tout, tant au niveau de la vie du mag' que sur l'actualité qui nous branche.

AmiMag a 20 ans !

C'est durant l'été 1995 que le premier numéro d'AmiMag voit le jour en toute discrétion. Cinq numéros sortent fièrement des photocopieuses pour tester la viabilité du fanzine, et au final l'aventure allait durer 5 ans !



Dans ce numéro, j'ai eu envie de redonner au maximum « la couleur des débuts » ainsi que l'ambiance des années 90. La majorité des articles sont donc des articles qui étaient déjà dans le numéro 1 papier, et pour les autres nous sommes aussi restés dans le

même ton. Alors, profitez-en au maximum, et bon fun à tous !!

Coup de gueule !!!

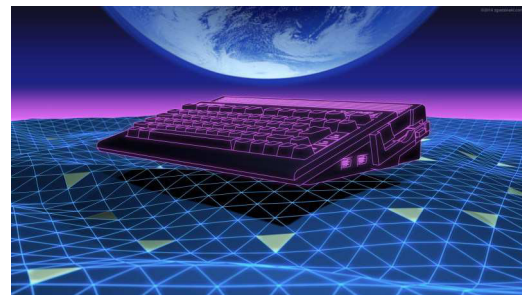
Bon, désolé de gâcher un peu la fête, mais j'ai envie de pousser un coup de gueule ! En effet dans le numéro 3 paru fin 2014, Jacky vous proposait de répondre à un questionnaire en 10 points afin de mieux connaître vos attentes en matière d'Amiga. À ma grande surprise, nous n'avons pas reçu le moindre questionnaire en retour !!! Ce qui signifie que sur les 6 à 700 lecteurs qui ont lu le numéro 3, **PERSONNE** n'a jugé utile de répondre. Pas un seul lecteur. C'est quand même stupéfiant !

À quoi cela sert donc que Ducr... heu qu'AmiMag se décarcasse ??? Franchement, sur ce coup je suis déçu. Je sais que de nos jours nous sommes souvent sollicités pour répondre à des sondages, etc., mais là il s'agissait d'une chose intéressante et en rapport direct avec l'Amiga que vous aimez ! Donc je ne comprends pas trop ce désintérêt. Mais bon tant pis (et tu chantes aussi ? comme dirait l'autre).

AmiMag 3, petit rajout.

La superbe couverture d'AmiMag 3 était l'œuvre, comme vous le savez déjà, de **Piotr Zgodzinski** mais suite à un petit bug dans la mise en page, l'adresse web où vous pouvez voir ses œuvres a été zappée. Je corrige donc tout de suite cela en vous donnant enfin cette précieuse URL:

<http://zgodzinski.deviantart.com/gallery>



Un MiniMig sauce AGA !

Le **MiniMig** c'est cette « drôle de bestiole » qui se prend pour un Amiga. Une bonne alternative à l'émulation soft ou à l'achat d'une vieille bécane à prix d'or. Une version AGA est sur le point d'arriver.

Quand je dis « sur le point », il faut bien entendu relativiser, comme toujours avec ce genre de produit.

En attendant, voici une image qui vient du site: <http://www.bitfellas.org>

Il s'agit ici de la version traditionnelle de la bécane, qui, elle, existe déjà depuis un temps. Vous pouvez aussi regarder une démo en vidéo:

<http://bit.ly/1KCCxLP>



Commodore revient ! Mais fera-t-il plus qu'un petit bruit de... PET (NDRC: il fallait que je la fasse celle-là :-))

Oui, c'est vrai, **COMMODORE** revient mais sous la forme d'un smartphone. Deux entrepreneurs font revivre la marque **COMMODORE** qui a fortement contribué à la démocratisation des ordinateurs personnels.

Un smartphone de milieu de gamme, le dernier OS mobile de **Google** et surtout la marque **COMMODORE** et son logo qui ne laisseront pas insensibles tous ceux qui les ont connus sur leur premier ordinateur domestique. C'est la recette de deux Italiens pour conquérir le cœur des « Nostalgeeks ».



COMMODORE en 1977.

Ils ont encore joué sur une autre corde sensible, l'intégration d'émulateurs de jeux pour le **Commodore 64** et l'**Amiga**, autre calculateur vedette au début des années 80.

Le smartphone Commodore PET sera en vente dans les prochains jours pour environ 290 euros, rapporte le site **Internet wired.com**. Il sera d'abord commercialisé en Allemagne, en France, en Italie et en Pologne, avant d'être disponible sur d'autres marchés européens et aux États-Unis.

Malgré plusieurs tentatives de relance après son dépôt de bilan en 1994, la marque **COMMODORE** n'a toujours pas réussi à redécoller.

Un projet d'ordinateur « *Tout-en-un* » lancé il y a quelques années avait fait long feu.

Quant aux nostalgiques des premiers ordinateurs, ils ont encore une solution. Ils peuvent se rendre à l'exposition permanente du **Musée Bolo** à l'**EPFL**, *Bâtiment Inf, Station 14, 1015 Lausanne, Suisse*, pour se

replonger dans l'histoire de l'informatique avec des pièces de collection en vitrine.

Bonnes vacances en Suisse
Candide

Infos extraits du petit journal gratuit **L'ESSENTIEL** du vendredi 17 juillet 2015. www.lessentiel.lu

Caractéristiques du PET:

Ecran de 5,5 pouces. Résolution de 1920 x 1080 pixels. OS: Android Lollipop. Processeur Mediatek 64-bit 8 cœurs à 1,7 GHz. Dual SIM 4G. Il y aura deux versions, la première avec 2 Go de RAM et 16 Go de stockage (extensible) et l'autre avec 3 Go de RAM et 32 Go de stockage (extensible).



L'avis du Rédac' Chef

Je pense à un grand coup de marketing qui veut jouer sur la carte de la nostalgie. Il faut voir si assez de retrogeeks se laisseront tenter par ce smartphone. Je ne suis pas un grand utilisateur de ces bécane mais au niveau de la RAM et du CPU en tout cas ça m'a l'air plutôt sympa. Alors, craquerez-vous ? Moi, de mon côté, je n'en suis pas certain. J'attendrai une chute des prix :-)

AmigaKid



Les images illustrant l'article viennent du Net.

The Time Machine: Escom rachète l'Amiga

Quand le premier numéro d'AmiMag version papier paru, la nouvelle était déjà connue: l'Amiga (mais aussi sa compagnie mère Commodore) avait été racheté par Escom, une compagnie allemande. Il y avait pas mal de craintes, mais aussi d'espoir par rapport à cette acquisition. Les fans espéraient alors que le nouveau patron de l'Amiga allait lui redonner sa gloire passée... Retour sur ce qui aurait pu être le renouveau tant attendu ! Voici l'article original (mon tout premier) que j'avais écrit pour l'occasion.

L'AMIGA SOUS LE SIGNE D'ESCOM

Le rachat de Commodore

Commodore. Ah ! Que ce nom sonne doux à mes oreilles. Au nom d'Amiga, là, c'est le délire complet, comme quand je vois Pamela Anderson en bikini.

Je me souviens de mon premier contact avec le **Vic**



les autres... Bien des années plus tard, j'ai découvert l'Amiga (grâce à un copain d'école) et son monde merveilleux. Une machine conviviale et bien faite débarquait; elle permettait tant les jeux que la programmation. Bref, un C64 à la puissance mille !

Commodore-Amiga, l'aventure, une véritable odyssée. Puis un jour la faillite. Pourquoi cette chute ? Il serait trop long de s'y étendre ici. Il y a eu

ensuite les longs mois d'attente, de doutes. On a vu disparaître nos chères machines des magasins au profit des PC. L'aventure allait-elle se terminer ainsi en queue de poisson ?

Un premier espoir arriva avec **Donald Pleasance**, vice-président de Commodore USA en 1992, directeur de Commodore UK. Un homme d'expérience qui aime l'Amiga. Il semblait être le chevalier sur sa blanche monture. Il nous promettait de relancer l'Amiga. Il suffisait d'avoir un peu de patience. Mais on lui met des bâtons dans les roues. Il se bat, il résiste jusqu'au

jour où arrive **Escom** créateur de PC, pour le coiffer sur le poteau ! Escom rachète en effet Commodore pour le prestige et faire du PC. Les événements s'enchaînent. Après bien des tractations, et les derniers efforts de David Pleasance, Escom gagne la partie pour de bon en reprenant aussi l'Amiga.

Et nous voici maintenant, c'est l'été, il fait beau, les filles sont jolies, mais quel sera l'avenir de notre bécanne ? Escom veut revendre des licences pour la fabrication de compatibles Amiga. Amiga Technologies a été créée. 1996 sera l'année des nouveautés. On nous le promet !

Une fois de plus, il nous faut patienter. Mais avant la fin de cette année, les Amiga 1200, 4000 et CD32 vont réapparaître dans les magasins. Pour Escom, l'Amiga sera le leader du multimédia ! La compagnie allemande a une vision européenne ainsi que les moyens de ses ambitions. Patience, patience donc, mais cette fois ça ne sera plus pour des prunes !

Hé, les fans du PC !? L'Amiga est de retour !! Et rien qu'avec une carte 68060, il sera plus rapide que vos Pentium !!!

AMIGA®

Dans le numéro 2 (octobre 1995) j'avais déjà quelques infos en plus à mettre sous la dent des lecteurs.

L'assemblage des 1200 sera réalisé en France, celui des 4000 aux States pendant que la distribution sera confiée à l'autre pays du fromage: la Hollande.

Au rayon des nouveautés: le logo new-look avec un carré en guise de point sur le « i ». Il faut aussi bien dissocier désormais Commodore d'Amiga.

La production du A1200 a redémarré en septembre. Il arrive avec un pack contenant des logiciels et un disque dur de 170 Mo. L'A4000, lui, va se décliner en 68040 avec un disque dur de 1Go et 6Mo de RAM. On nous promet l'arrivée de la carte 68060 pour novembre.

Comme vous le constatez, l'avenir risque d'être rose pour notre Amiga. La première étape est franchie. Il faut maintenant se précipiter sur les Amiga, d'autant plus que les prix seront compétitifs; et par la suite les nouveautés avec un grand « N » suivront !



Et de nos jours...

En relisant cet article, je me rends compte de mon amour pour l'Amiga, mais aussi de ma naïveté. J'étais persuadé (comme beaucoup d'autres) que l'Amiga allait repartir pour les sommets. Il faut dire qu'Escom semblait (mais ce n'était qu'une illusion) être une compagnie solide avec de l'argent et des hommes avisés aux commandes.

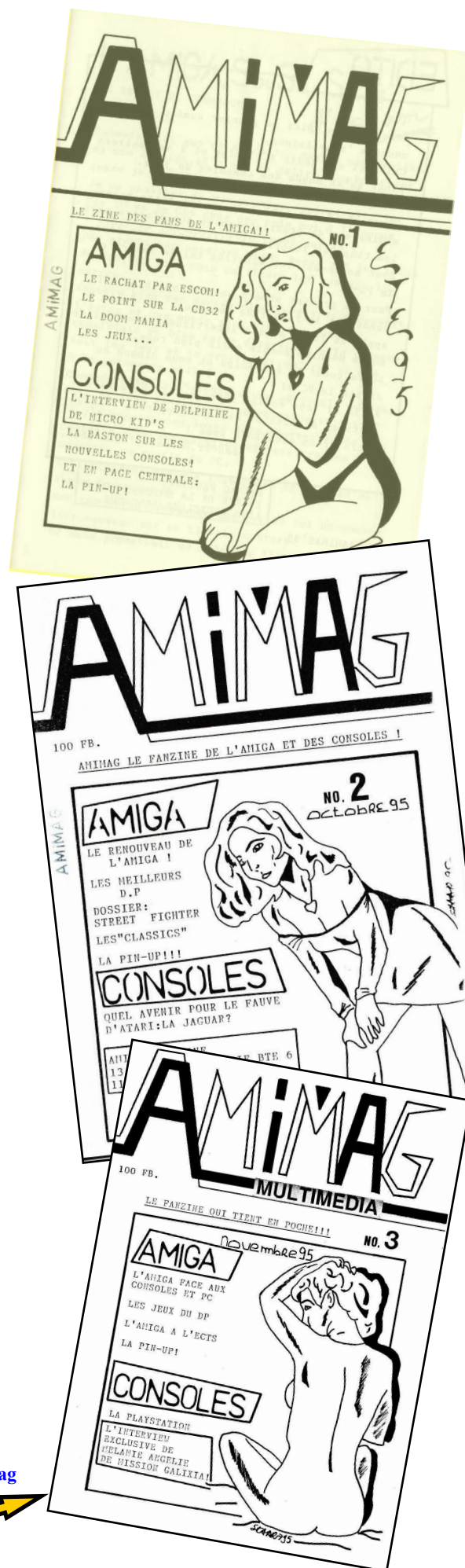
Malheureusement, il ne fallut que quelque temps pour se rendre compte que tout cela n'était que du vent. Escom fit faillite à son tour, et nos espoirs de renouveau s'envolèrent. Pourtant dans toute la période post-Commodore, il n'y a vraiment qu'Escom qui fit quelque chose. La production des 1200 et 4000 fut vraiment relancée (sans doute pour écouler des stocks et se faire de l'argent frais), mais rien que cela nous fit voir la vie en rose même si ce fut de courte durée.

En 2015, j'ai toujours mon A1200 avec son logo Escom. C'est une fidèle bécane que je rebranche de temps à autre, et je me prends à rêver de cette époque où tout était tellement plus simple.

AmigaKid

Cet article est basé sur deux articles parus dans le numéro 1 (été 1995) et dans le numéro 2 (octobre 1995) du fanzine papier. Les photos d'Amiga sont de Jacky.

Les trois premiers AmiMag papier



RétroZoom:

Shadow of the Beast

Le 20 octobre 1989, l'éditeur Psygnosis nous livrait un jeu de Martin Edmonson exploitant totalement le potentiel de l'Amiga, et grâce auquel la machine de Commodore put affirmer sa supériorité face à ses concurrents. Ce jeu c'est: SHADOW OF THE BEAST!



Histoire

Bien que très jeune, Aarbron a été enlevé et asservi par les Prêtres du Seigneur des Bêtes. Il a grandi sous l'emprise de drogues destinées à détruire sa propre volonté et le transformer en Beast Messenger, une créature puissante servant Maletoth, la Bête elle-même. Il fait son travail, jusqu'au jour où il remarque un homme sur le point d'être sacrifié lors d'un rituel, son visage déclenche d'anciens souvenirs. Quand le couteau sacrificiel transperce le corps de l'homme, Aarbron reconnaît le visage de son père. Son père mort sur l'autel, des souvenirs de son enfance et de son passé tourmenté émergent en lui tout comme des sentiments de haine envers ses ravisseurs. Il jure dès lors de se venger et fuit le temple, en sachant très bien que la route pour venger son père et le rachat de son âme sera difficile.

Caractéristiques du jeu

Shadow of the Beast c'est: 128 couleurs simultanées, 13 couches de parallaxes, animation fluide à 50 images/sec, 850Ko de musiques à 20Khz, 2Mo de graphismes compressés avec certains sprites pouvant atteindre une taille de 220/150 pixels (moitié de l'écran) et le tout se joue sur 350 tableaux. Bref, un exploit technique et une qualité de programmation extraordinaire. Ce jeu sera la vitrine de l'AMIGA. À noter que les graphismes et les animations d'une

grande beauté et d'une fluidité remarquable ont été entièrement réalisés avec **Deluxe Paint**. Incroyable, non ?

Anecdotes de programmation

Une chose qui doit être dite aussi est que chaque ennemi a été codé de manière individuelle donc on parle de 132 petits programmes à assembler ce qui a créé, vous vous en doutez, des problèmes de mémoire.

Après quelques recherches, l'équipe a constaté que l'AMIGA était capable de lire sur les disquettes des densités de données plus élevées que ce qui était prévu à l'origine. L'idée d'augmenter la capacité des disquettes afin d'y stocker plus de sons et de graphismes est donc née ainsi.

Pour se faire, la vitesse de rotation de la disquette a été ralentie. Moins elle tournait vite, plus on pouvait y stocker des données à sa surface. Le lecteur de l'AMIGA a été mis à nu avec une boîte de céréales collée sur le moteur. Celle-ci agissait comme un voile contraire par résistance de l'air ce qui freinait le lecteur. Après de multiples découpages minutieux dans la boîte, la vitesse idéale fut atteinte pour arriver à un gain de 100Ko sur chaque face.

Le tableau de la forteresse dans Shadow of the Beast, avec comme décor une salle à manger, a fait l'objet de pas mal de discussions à l'époque. En effet, la génération Commodore 64, et 8 bits en général, y voyait un point commun avec la salle à manger de **Cauldron 2**. Mais en réalité, ce n'était là qu'une pure coïncidence.





Réponse du créateur:

« Je voulais que le niveau restitue l'atmosphère des châteaux tels qu'ils sont décrits dans les contes fantastiques. Pour cela, nous avons dû construire quelques pièces facilement identifiables ce qui a rapidement engendré un problème mémoire avec ces suppléments graphiques, mais j'ai tout de même essayé d'en introduire le plus possible. Il est pour moi, bien plus agréable et immersif de franchir une salle à manger moyenâgeuse et s'imaginer les fêtes qui s'y déroulaient sous la lueur vacillante de bougies aux relents de cire fondue, plutôt que de traverser le vide insondable d'une énième pièce vacante. »

Le (petit) point noir...

Il fallait bien une ombre au tableau, et cette ombre c'est la difficulté. Il faut dire qu'avec une seule vie divisée en 12 points d'énergie, ça devient vite corsé pour le joueur moyen...

Opinion du concepteur:

« J'avoue que je rejoins l'avis général. Il faut savoir qu'à l'époque la difficulté d'un jeu était entièrement déterminée par ses auteurs. Dans mon cas, j'étais ce qu'on pourrait appeler un hardcore gamer qui affec-



tionnait les challenges insurmontables, vous voyez le problème ? De nos jours, il y'a tellement de joueurs occasionnels qu'il est impensable d'octroyer une telle difficulté à un jeu sans se faire incendier par la presse et les joueurs. Je connais également pas mal de per-

sonnes qui trouvent honteux que les jeux actuels ne soient pas aussi difficiles qu'autrefois...Voilà une tâche bien ardue que de contenter tous les profils ! »

Les conversions

Shadow of the Beast a été converti sur beaucoup d'autres machines, mais sans arriver à la qualité de l'AMIGA. En 1990, le **ZX-Spectrum** et l'**Amstrad CPC** sont les premiers à tenter la chose. Si le Spectrum s'en sort bien vu ses restrictions graphiques, l'Amstrad, lui, est inexploité et reçoit juste le portage du ZX, ce qui lui donne un jeu quasi monochrome.

En 1991, un groupe de demomakers déçus décide de totalement recoder une partie du premier niveau pour en faire le menu principal d'une démo sur CPC

(logique pour des demomakers...). Là, c'est la honte grave pour les codeurs officiels jugez vous-même: 14 scrollings différents, 64Ko de RAM vidéo totalement exploitée, 33 ruptures, 22 couleurs affichées simultanément contre 4 dans la version commerciale.

Disponible ici: bit.ly/1IPDdyf



Réponse officielle de la boîte: « Ce n'est qu'une démo, la machine n'aurait pas supporté le jeu entier... » Un peu facile comme réponse... !/

La conversion sur **Atari ST**, l'ennemi juré de l'AMIGA, est un plantage total, scrollings saccadés, musiques fades, couleurs anémiées... Bref une catastrophe pour Atari, mais une pub géniale pour la suprématie incontestée de l'A-500 !!! Le jeu sera aussi porté sur **Atari 800XL** et **130XE**, **Lynx**, **Mega Drive**, **PC Engine**, **Super Nintendo**. La meilleure conversion est celle du **Commodore 64**, pour une 8bits, elle offre un résultat exceptionnel avec son nombre impressionnant de parallaxes dans le scrolling et une musique presque identique à l'original !

Le retour de la bête

Un remake de Shadow of the Beast est prévu en exclusivité sur **PS4**. D'après des testeurs de la démo Alpha, bien que les graphismes changent et aussi un



peu le gameplay, l'esprit reste fidèle à l'original. Après avoir vu la vidéo disponible ici :

bit.ly/IMPk8im

Je suis agréablement surpris. Même si l'original était plus coloré, il faut avouer que la

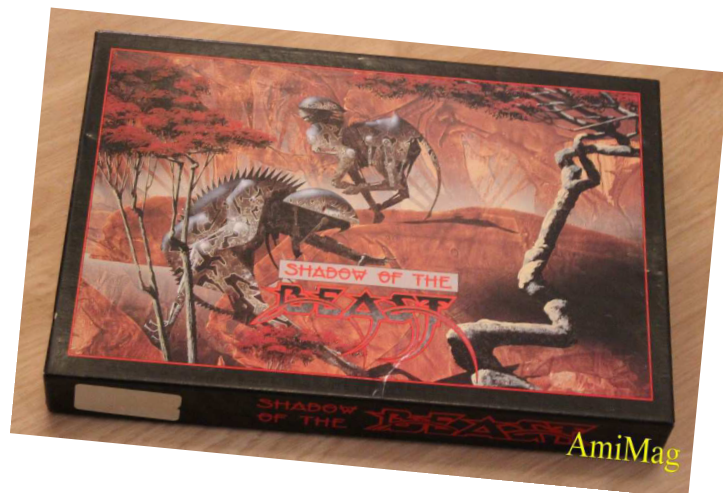
nouvelle version colle bien à l'ambiance du jeu et la violence de la « bête » est bien restituée. Dommage qu'on n'ait pas la bande musicale... Reste à espérer qu'il sera porté aussi sur PC car je ne me vois pas acheter une PS4 pour un seul jeu...

Conclusion de Martin Edmonson:

« Je suis très fier de l'impact que nous avons eu sur les joueurs et du fait que l'on se souvienne encore aujourd'hui avec émotion de Shadow of the Beast. On me demande souvent si je ne projette pas de sortir un quatrième opus, je trouve ça très flatteur ! J'adore replonger dans les souvenirs de cette fabuleuse époque. Il y avait un tel engouement pour les jeux vidéo que nous évoluions très vite, en concevant des produits plus artistiques et plus créatifs qu'aujourd'hui. Ceci dit, je ne renie pas l'époque actuelle, je me consacre maintenant au développement de ma nouvelle société spécialisée dans le développement de jeux pour mobiles. »

Donc pour moi, cela veut dire qu'il n'y aura pas de quatrième opus ou.... inversement qui sait...?

Lipy

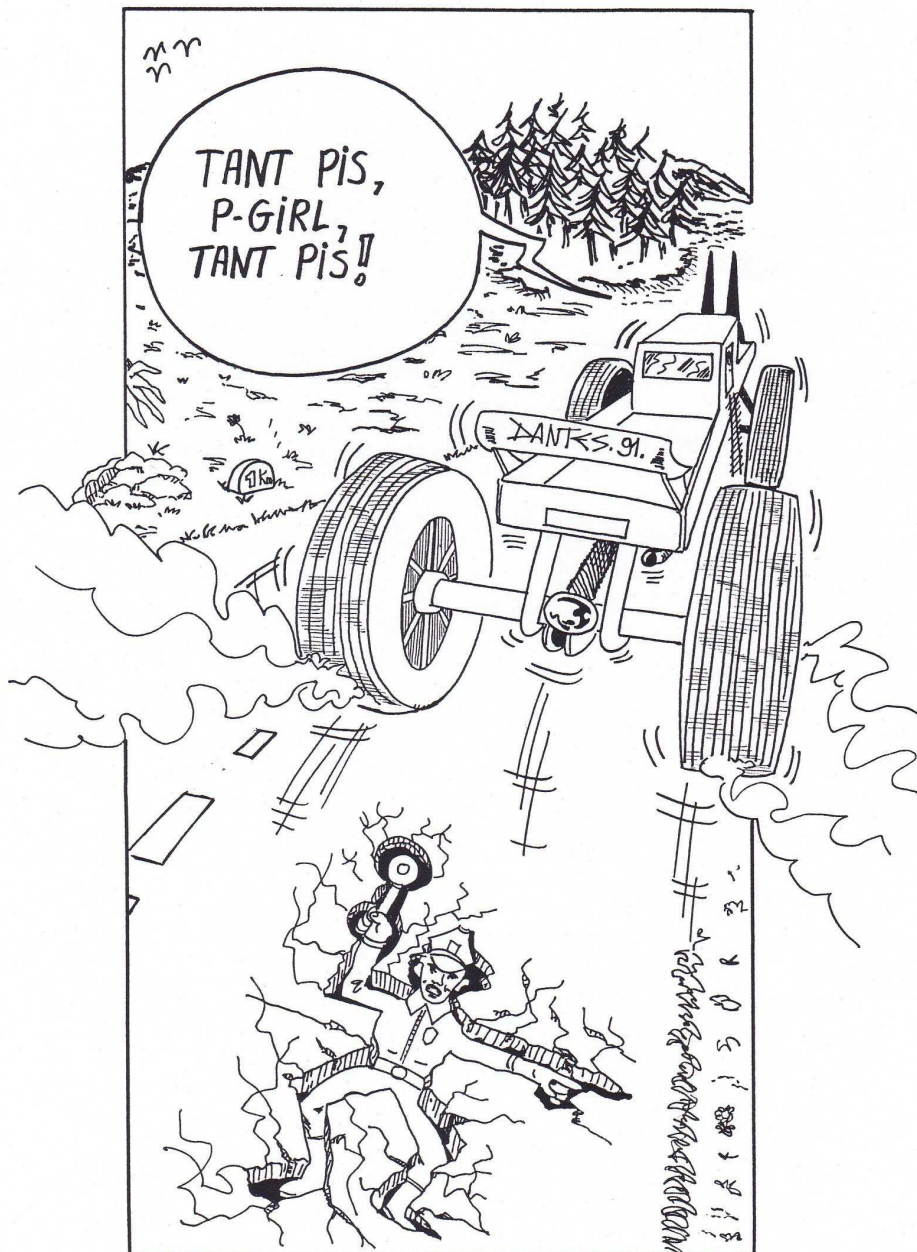


Les images non marquées illustrant l'article viennent du Net, celles marquées AmiMag sont de Jacky. Merci à lui pour son travail !!



**L'OMBRE DE LA BÊTE PLANE
CETTE FOIS SUR LA PLAYSTATION
4, LES TEMPS CHANGENT...**

**Mr P
Par
Dantes**



GameOscope:

La Doom-Mania sur Amiga

En 1995, lors de la sortie du premier AmiMag, les FPS commençaient à débarquer en masse sur nos machines. Grâce à ce type de jeu, l'Amiga prouvait qu'il en avait encore « sous le capot », et l'on savait bien que tôt ou tard, Doom, le vrai, allait aussi arriver sur nos ordina- teurs...

S'il y a bien un jeu qui a suscité une mode, un genre à lui tout seul, c'est Doom ! Devenu un véritable phénomène, AmiMag revient sur LE jeu culte toutes machines confondues.

Doom ? Vous avez dit Doom ?

Si vous ne connaissez pas ce jeu, c'est que vous avez passé un long séjour sur une île déserte loin du monde. **Doom**, c'est LE jeu ! Un phénomène ! Le seul problème avec lui c'est qu'il tourne sur... PC. Les Pc-istes étaient aux anges. Ils étaient certains que ce jeu ne tournerait jamais sur nos Amiga... mais vous le savez, rien n'est impossible au Miga !!

Okay, il n'y a pas encore de vrai portage de Doom sur nos bécanes (NDRC: celui-ci est arrivé en 1998), mais des ersatz avec de la qualité au rendez-vous.

Fears, Gloom et les autres



Gloom, c'est déjà presque Doom :-)

Avec le retour de l'optimisme au sein de la communauté Amiga, de très grands jeux arrivent. La Doom-mania ne fait pas exception à la règle. En effet, nous pouvons déjà nous mettre sous la dent, ou la manette, **Fears**, **Gloom** et **Alien Breed 3D** !

Ces productions ne doivent pas rougir face à leur aîné. Il y a de la texture à gogo, c'est rapide et beau. Une fois de plus, la preuve est donc faite, l'Amiga

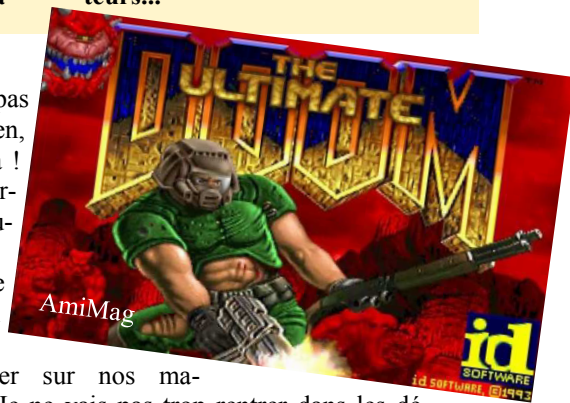
n'est pas has been, loin de là ! Mais pourquoi doutait-on que de tels jeux puissent fonctionner sur nos machines ? Je ne vais pas trop rentrer dans les détails, mais en gros pour ses animations, l'Amiga ne déplace pas pixel par pixel, mais un ensemble. Ainsi, il obtient une animation bien fluide. Mais cette technique, appelée bitplane, ne convient pas du tout pour des jeux en 3D vue subjective, car ici il faut tout déplacer pixel par pixel.

Ce n'est donc pas un manque de puissance (un tout petit peu quand même, car il faut au moins un Amiga 68030 pour un niveau correct), mais de technique utilisée par la machine. L'Amiga, met 8 fois plus de temps qu'un PC pour afficher un écran 256 couleurs point par point « chunky pixel », et cela, car les composants affichent de toute façon en bitplane.

Les Demomakers arrivent !

Mais l'Amiga a bien des ressources. Citons le copper (second coprocesseur graphique), le blitter (composant qui permet les mouvements et les animations à grande vitesse). Les premiers à mettre en évidence que le Miga pouvait faire « du Doom » sont les demomakers avec **Fullmoon**. Ensuite, c'est **Fears** (NDRC: très pixelisé quand même)

qui jeta un grand pavé dans la mare. Le shareware connu bien des améliorations. Les textures qui





Alien Breed 3D

n'étaient utilisées que pour les murs sont devenues générales, et le jeu passa commercial. **Team 17** est également venu se lancer dans l'aventure avec un splendide **Alien Breed 3D**.

Notre bécane est à un tournant de son histoire. Elle démontre qu'elle peut réagir et rugir de toutes ses forces (heu, ça rugit un Amiga ?). Il suffit parfois d'un jeu pour relancer une machine. La Doom-mania atteint même les consoles: **32X** de Sega, **Jaguar** d'Atari... Nintendo, pour sa part, annonce une moulture **Super Nes**.

Alors aimez-vous ce genre de jeu ou pas ? En tout cas, il faut bien reconnaître qu'il n'y a rien de tel que de se faire quelques mutants après une dure journée de boulot, et de parcourir un dédale de couloirs sombres pour se détendre.

AmigaKid

Cet article est paru sous une forme différente dans **AmiMag 1** en 1995.

ET DOOM, ALORS ?

Doom, le vrai, est arrivé en 1998 sur nos machines, après que les codes sources aient été publiés par ID Software.

En un éclair, des versions Amiga sont arrivées sur Aminet. C'est alors que chacun dû se rendre à l'évidence, l'Amiga n'avait pas dit son dernier mot ! Contrairement à ce que beaucoup prétendaient – notamment John Carmack, le programmeur de Doom himself, qui affirmait que son jeu ne pourrait jamais tourner sur Amiga vu son manque de puissance – le fameux FPS est bien arrivé sur nos bécanes !

Mais il est dommage que nous ayons dû attendre plusieurs années après la sortie PC pour pouvoir

jouer à ce jeu sur nos Amiga. Il est quasi certain que beaucoup n'auraient pas quitté le navire en voyant une telle production débarquer. De plus, une telle « locomotive » aurait donné un sacré dynamisme à l'ensemble de la production ludique pour nos bécanes.

Mais bon, il est toujours facile de réécrire l'histoire, et si les Amigafans avaient été plus prompts à booster

leurs machines, et ainsi faire vivre les compagnies qui produisaient encore pour la communauté, l'Amiga aurait certainement pu connaître un sort bien différent !



AmigaKid



Programmation:

Labo Amos

Alors, vous êtes au rendez-vous ? Dans ce numéro, je vous livre une routine pour donner un effet de rouleau à un titre par exemple. Et tout ceci en un minimum de lignes bien sûr. Pour que ce prog soit générique, il faudra paramétrer automatiquement les valeurs « en dur » en fonctions de la longueur de la chaîne d'entrée « AMIMAG », dans mon exemple.

* Je passe les commentaires, on se prend juste un écran deux couleurs, qui sera suffisant pour l'exemple.

```
Hide On
Screen Open 0,320,256,2,Lowres
Curs Off : Flash Off
```

* Oui, la couleur 1 est noire aussi, car elle servira pour de base pour le Rainbow.
Cls 0 : Colour 1,\$0 : Paper 0

* J'écris mon modèle AMIMAG en haut à gauche noir sur noir pour que ça ne se voit pas.
Pen 1 : Print At(0,0),"AMIMAG"

* Je zoome et j'efface l'original
Zoom 0,0,0,48,7 To 0,0,9,96,65 : Cls 0,0,0 To 96,7

* Je remonte le tout en haut à gauche (0,0)
Screen Copy 0,0,9,96,65 To 0,0,0 : Cls 0,0,56 To 96,65

* Mon AMIMAG zoomé scrollera vers le haut d'une ligne sur appel de Scroll 1
Def Scroll 1,0,0 To 96,61,0,-1

* Je mémorise la répartition des 24 lignes constituant le rouleau.
Dim SDL(23)
Global SDL()
Restore LIGNES
For I=0 To 23
 Read SDL(I)
Next I

* Je défini un Rainbow de hauteur 24 sur la couleur 1 (noire ici)
Set Rainbow 1,1,24,"", "", ""

* J'affecte les couleurs aux 24 lignes en faisant un dégradé noir->blanc->noir
Restore COULEURS
For I=0 To 11
 Read C
 Rain(1,I)=C : Rain(1,23-I)=C
Next I

* Je place mon Rainbow en ordonnée 120 sur un hauteur de 25 lignes
Rainbow 1,0,Y Hard(120),25

* Là, on fait tourner le tout, voyons ça de plus près :
Do
* Je copie la première ligne de l'AMIMAG zoomé en ligne 60
 Screen Copy 0,0,0,96,1 To 0,0,60
* et je scrolle le tout d'une ligne vers le haut
 Scroll 1

* Dans cette procédure, je recopie les 24 lignes qui m'intéressent sur le Rainbow
 ROULEAUX[0,0,96,110,120]

* No comment...
 Wait Vbl
Loop

Procedure ROULEAUX[XS,YS,WS,XD,YD]

```
  For I=0 To 23
  * Je prends 24 lignes sur mon modèle qui scrolle en prenant plus de lignes au milieu qu'aux extrémités, c'est ce qui donne l'effet rouleau ! Ben si, na !
    Screen Copy  0,XS,YS,XS+WS,YS+1 To 0,XD,YD+I
    Add YS,SDL(I)
  Next I
End Proc
```

LIGNES: Data
 4,4,3,3,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,3,3,4,4
 COULEURS: Data
 \$111,\$222,\$333,\$444,\$666,\$777,\$888,\$AAA,\$CCC,
 \$DDD,\$EEE,\$FFF

Bon, pis v'la, que c'est fini ! J'espère que cette procédure pourra orner vos créations, pour les changements de niveaux dans le méga jeu de plateau que vous concevez, non, non, je ne délire pas là ! En tout cas, j'ai présenté l'idée, à vous de l'utiliser à votre sauce.

Bonnes vacances, et déjà bonne rentrée avec AmiMag, A+

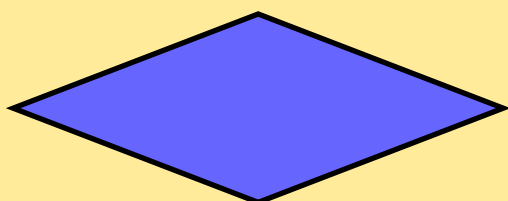
Sylvain

L'exécutable de ce programme est disponible ici:
<http://www84.zippyshare.com/v/gxJoe8GR/file.html>

ORDINO ZONE

Rejoignez la communauté pour découvrir les tutos Excel, Word, PowerPoint, Windows... Simplifiez-vous le PC avec Ordino Zone !!

www.youtube.com/user/ordinozone



LES TROIS PREMIERS NUMÉROS D'AMIMAG SONT TOUJOURS DISPONIBLES SUR AMINET AINSI QUE SUR LE SITE D'AMIGAZETTE. N'HÉSITEZ PAS A LES LIRE SI CE N'EST DÉJÀ FAIT !!!!

<http://aminet.net/search?query=AmiMag>

<http://amigazette.83.free.fr/actu.html>



AmigaKid avec un t-shirt « AmiMag » fait maison à l'occasion d'un Amiga Show en Belgique fin des années '90.

AMIE

LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

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

S'installe sous la trappe

EXTENSION MEMOIRE pour A 1200

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

et support copro.

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200

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

MMU et support copro.

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

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

DISQUE DUR A 500

Boîtier avec contrôleur lde et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

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

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

Livré avec câbles et disquette d'installation

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

DISQUE DUR INTERNE 3 1/2" pour A 1200

Livré avec câbles et disquette d'installation

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

DISQUE DUR EXTERNE 3 1/2"

Sur port PCMCIA Overdrive 1040

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

PROMOTION Lecteur CD-ROM

Fourni avec interface SCSI, câbles, manuel, logiciel.

Emulation CD audio, CD32, MPEG, photo CD

10 ans d'expérience

Double vitesse 1990^f Quadruple vitesse 2990^f

OCCASIONS



Photo non contractuelle

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

LOGICIELS

GRAPHIQUES		VIDEO	
D PAINT V	690 ^f	SCALLA MM 400	1990 ^f
BRILLANCE 20	490 ^f	SCALLA MM 211	790 ^f
CALIGARI 24	490 ^f	SCALLA VIDEO TITLE	199 ^f
ART DEPART MENT	990 ^f	VIDEO DIRECTOR	790 ^f
SCENARI ANIMATOR	590 ^f	CINEMORPH	290 ^f
PHOTOGENICS	490 ^f	BROADCAST TITLER	690 ^f
BUREAUTIQUE		MUSIQUE	
PAGE SETTER	250 ^f	BARS AND PIPES Jr	990 ^f
FINAL COPY 2	390 ^f	BARS AND PIPES PRO	2490 ^f
PROWRITE 3.3	240 ^f	DELUXE MUSIC CONST.	1090 ^f
PROCALC	1490 ^f	SUPER JAM	690 ^f

JEUX d'occasion

à 50^f

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

à 100^f

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

à 150^f

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

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

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

RACHAT COMPTANT

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

DOMAINE PUBLIC

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

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20
Par fax au 43 57 10 01
Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

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

Nom : _____

Adresse : _____

Code Post : _____

Tel : _____

Prix TTC, professionnelle, TVA incluse, frais de port, C.R. 70^f en sus

Désignation ou ref. : _____ Qté. Prix Montant

Chèque CCP Carte bleue date d'expiration N° _____

Carte club AMIE Date : _____ Signature : _____

NOUVEAUTES

INTERFACE SCSI

1041	SQUIRE	se connecte sur port PCMCIA	590 ^f
------	--------	-----------------------------	------------------

BOITIER CD-ROM

1042	Double vitesse	1690 ^f	1043	Quadruple vitesse	2490 ^f
------	----------------	-------------------	------	-------------------	-------------------

BOITIER SYQUEST

1044	44 Mo	1990 ^f	1045	88 Mo	2790 ^f
------	-------	-------------------	------	-------	-------------------

BOITIER DISQUE DUR SCSI

1046	350 Mo	2290 ^f	1047	520 Mo	2490 ^f
------	--------	-------------------	------	--------	-------------------

AMIGADOS 3.1

1048	A 500/2000	720 ^f	1049	A1200/3/4000	820 ^f
------	------------	------------------	------	--------------	------------------

MULTIMEDIA

VIDEO

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

SON

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

MONITEURS

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

GRAPHIQUE

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

IMPRIMANTES

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

DIGITALISEUR

1065	VIDI 12	590 ^f
1066	VIDI 12 RT	1290 ^f
1067	VIDI 24 RT	1890 ^f

ACCESSOIRES

DIVERS

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

CABLES

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

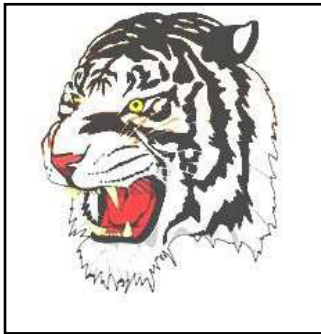
Quick-Soft 14.07.04.10 Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Interview Rétro:

Raphaël Hoet The Black Tiger

Dans les années 90, The Black Tiger était l'un des distributeurs incontournables des logiciels du Domaine Public. Derrière le tigre se cachait en fait un jeune homme bien sympathique répondant au prénom de Raphaël. Il a été le premier à croire dans le potentiel d'AmiMag, et il a accompagné l'aventure durant de longues années. Dans le numéro 7 du format papier en mai 1996, j'ai réalisé une interview de sa personne, mais elle avait été largement résumée vu le format A5 et le peu de pages que nous avions à l'époque. Je vous propose maintenant l'interview complète et donc inédite sous cette forme ! Bien entendu, il faut replacer le tout dans le contexte de l'époque, c'est-à-dire le temps où nous pensions encore tous que, grâce à Escom, l'Amiga était de retour pour le futur !

Quand le tigre parle !



1 : Avant tout, voici LA question. Comment es-tu venu à l'Amiga ? Pourquoi cette machine et pas une autre ?

Personnellement, j'ai rencontré l'Amiga un peu par hasard, il y a pas mal d'années. J'étais chez un copain (le petit ami de ma sœur, si vous voulez tout savoir), et il m'a montré ses super jeux ainsi que les possibilités graphiques et sonores de son ordinateur. Après ça, inutile de vous dire qu'on était deux à avoir un Amiga ! Sinon, j'avais aussi un PC XT (qui n'était pas tout à fait à moi), une superbe bête graphique avec deux couleurs, un super drive 5,25 '' et le fameux MS-DOS presque toujours aussi buggé que celui d'aujourd'hui.

2 : L'Amiga est une machine surtout connue pour ses capacités graphiques. Elle est la machine favorite des demomakers. Penses-tu qu'avec son retour, elle va pouvoir s'affirmer comme un micro-ordinateur multimédia et de bureautique ?

Je crois que les logiciels livrés par Amiga Technologies avec les nouveaux Amiga ont été très bien sélectionnés, et vont favoriser grandement le domaine de la bureautique ; domaine qui a toujours été

assez pauvre sous le règne Commodore. Pour ce qui est du multimédia, l'Amiga l'est depuis dix ans et ne risque pas de changer. De toute façon, ce terme est plus un outil de marketing qu'autre chose. Si quelqu'un peut m'expliquer ce qu'un lecteur de CD-Rom a de multimédia dans les célèbres kits PC multimédia ou encore plus rigolo, j'ai vu récemment des boîtiers de rangement de disquettes multimédia. Je suppose qu'ils parlent ou chantent quand on les ouvre ! Sérieusement, je conseille à tout le monde de reprendre le Larousse et de relire la définition de ce mot, car franchement on dit n'importe quoi. Dernière chose, un Larousse pas trop vieux sinon multimédia n'y sera pas.

3 : Penses-tu qu'Escom a correctement effectué la relance de l'Amiga ?

Cela aurait pu être mieux comme cela aurait pu être pire ! En effet, il ne faut pas oublier que contrairement à Commodore, qui avait déjà toutes ses structures en place, Escom (précisément Amiga Technologies) a dû relancer la chaîne de fabrication, mais aussi l'achat de nouveaux matériels, la duplication de disquettes, la création de logiciels pub. Chose qui n'est pas facile quand on sait que l'Amiga est resté un an « sans bouger ». Espérons qu'AT ne fera pas la même erreur que Commodore : créer des machines super puissantes et conviviales, mais que quasi personne ne connaît.



4 : Ne nous cachons pas la réalité, le PC est devenu pour beaucoup la référence en micro-informatique, même le Mac n'arrive pas vraiment à le concurrencer sur le point de la popularité.



Crois-tu que l'Amiga a des chances ou restera-t-elle une machine marginale ?

Je pense –au risque d'être en désaccord avec certains- que l'Amiga a plus de chance de s'imposer (ou de se réimposer) que la **BeBox**. Mais reste encore à voir la politique de vente de cette dernière (et de AT !). J'ai discuté dernièrement avec un programmeur sur PC. On a passé deux heures à critiquer tous les

bugs de MS-DOS, Windows... La conclusion était évidente : le PC était bien un Préhistorik Computer, mais le plus rigolo c'est qu'il reste sur sa machine, car il n'en connaît pas d'autres (à part le Mac). En fait, le problème est simple : il faut **INFORMER LE PUBLIC**. Regardez Microsoft, même si demain il sortait une grosse mer**, je suis sûr qu'il y aurait au moins quelques milliers de personnes pour l'acheter. La loi est à celui qui crie le plus fort, et il ne reste plus qu'à espérer qu'AT criera assez fort !

5 : Objectivement quelles sont pour toi les qualités de l'Amiga vis-à-vis du PC ?

Le plus gros défaut du PC (et donc la meilleure qualité de l'Amiga) est son système d'exploitation. Sujet que je connais très bien puisque j'ai l'occasion de travailler sur **Amiga** et **Pentium**. Quand j'allume mon Pentium, **Windows 95** met 50 secondes à se charger (11 secondes pour le Workbench !), et quand c'est fait j'arrive encore à le faire planter **SANS LOGICIEL EXTERNE** ! Essayez de faire planter le Workbench sans logiciel externe si quelqu'un y arrive qu'il m'explique, car je n'y suis jamais arrivé. Pour en revenir à l'Amiga, les avantages en vrac : convivialité extrême, très peu de problèmes de compatibilité, très bonne fiabilité du produit (qualité européenne), sortie moniteur RF/Composite en standard, véritable « plug and Play » et pas à la sauce Windows, gestion de mémoire virtuelle comme mémoire supplémentaire ajoutée au système, multitâche qui a fait ses preuves, partitionnement du disque dur très facile et très convivial par rapport au PC (allez partitionner un disque dur sur PC et comparez l'interface graphique de **FDisk**, vous allez rire !). Et pour être complet, le plus gros défaut de l'Amiga : son scintillement en mode 15 Hz entrelacé. Mais au moins, on peut facilement résoudre ce problème grâce à un flicker fixer ou écran multisync comme le 1438 d'Amiga Technologies.

6 : Le Domaine Public est très actif dans le monde de l'Amiga. Est-ce parce que l'Amigafan veut sans cesse optimiser sa machine et créer ainsi des produits qui n'existent pas forcément dans le commerce ?

Je pense que l'on a beaucoup de DP sur Amiga, car l'utilisateur aime sa machine. Maintenant, il y a des PCistes qui aiment leur machine (ils ne sont pas très nombreux...) et quand je les interroge, ils n'ont soit jamais entendu parler de l'Amiga ou ils ont eu un **Amiga 500**, mais ne faisaient que jouer. Je vous laisse tirer les conclusions.

7 : Quels sont les conseils que tu donnerais à un débutant en informatique hésitant entre PC et Amiga ?

La première question est : « *Pour quel usage ?* »

Liaison en réseau : PC

Gestion et comptabilité de PME : PC

PAO : Mac (mais l'Amiga est moins cher)

Jeux : 75% Amiga, 25% PC (ça dépend du genre)

Vidéo : Amiga (meilleur rapport qualité/prix toutes machines confondues)

Traitement de texte : Amiga (**Final Writer**, **Word-Worth**), PC si rapport avec une entreprise.

Dessin industriel : PC

Dessin 3D : Amiga ou PC (objectif final ?)

Dessin 2D : Amiga à coup sûr !

Musique : Amiga (le PC donne la même qualité, mais pourquoi choisir un PC ?)

Plantages assurés : PC

Beaucoup de virus : PC encore !

Bidouille et amusement : Amiga, Amiga, Amiga !

8 : En tant que distributeur DP, quel est le genre de logiciels qui marchent le mieux en ce moment ?

Les programmes ayant le plus de succès sont nos exclusivités. Par exemple **Amiga Gags**, qui regroupe les meilleurs gags pour le Workbench, du faux émulateur PC au « coulis façon flan à la vanille » de votre WB, tout y passe ! **Recherche des codes postaux belges** avec les derniers codes postaux en vigueur à Bruxelles ainsi que les nouveaux patches pour les possesseurs de moniteurs **M1438**, qui permet d'ouvrir un Workbench en 880x395 (59 Hz) sans bordures !

Merci d'avoir répondu à mes questions. Encore un petit mot pour la fin ?

Oui, surtout **OSEZ DIRE NON À BILL !!!!!!!**

Et à bientôt sur Amiga !

Article original paru sous une forme différente en mai 1996.

ET DE NOS JOURS... QUE DEVIENT LE TIGRE ?

Comment et pourquoi as-tu abandonné l'Amiga ?

Je suis passé en parallèle avec l'Univers Mac dès le début des années 2000, mais je suis resté fidèle à l'Amiga bien longtemps puisque j'ai commencé à revendre mon matériel petit à petit il y a 5 ou 6 ans seulement...

Comme je savais que la famille allait s'agrandir en 2014, j'ai décidé de liquider le reste en 2013 certes à contrecœur... Certains de mes objets avaient une valeur inestimable comme des jeux neufs sous blister **Mind Walker** qui fut le tout premier jeu sorti pour Amiga dans les années '80 et compatible toute machine...

J'avais reçu ces boîtes ainsi que pas mal d'ordinateurs (soi-disant défectueux... mais jamais longtemps) :- du papa d'un de mes amis qui avaient récupéré la faillite de Commodore Belgique.



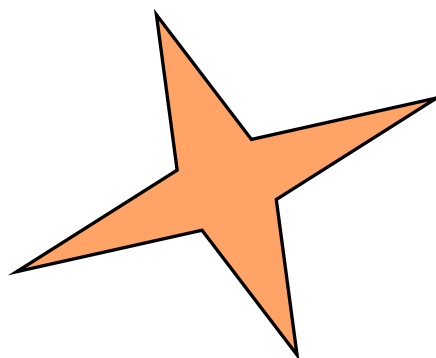
Quel est ton meilleur souvenir des années Amiga ?

Je pense qu'il y a DES souvenirs... Beaucoup... Les **Amiga Show** organisés par Patrick de **Digital Précision**, la découverte de mon Amiga 1200HD reçu pour mon anniversaire avec son écran haute résolution 1438S... Ainsi que les nombreuses heures à échanger et découvrir des logiciels...

Raconte-nous en quelques mots comment tu as effectué ta conversion en professionnel de la danse.

Disons que ce n'est pas tellement une conversion, mais plutôt une découverte ! J'ai commencé à suivre des cours en 2004 dans un club local à Jambes près de Namur... J'y allais presque tous les soirs...

Les danses latines (salsa, chacha, bachata, etc.) ont vraiment fait chavirer mon cœur... Et je n'ai pu m'empêcher de mettre des centaines de vidéos gratuites en ligne, vidéos que vous pouvez voir sur <http://www.coursdesalsagratis.com> Eh oui, JF j'en profite un peu pour faire de la pub même si tout est gratuit ! Hihhi...



**DEVENEZ DES PROS
DE LA DANSE AVEC
JOËLLE ET
RAPHAËL !!
SALSA, BACHATA,
MERENGUE...
EN LIGNE ET SUR
DVD !!**

<http://www.coursdesalsagratis.com>

**La Pin-Up
d'AmiMag**



Léa

C'est du Candide:

Les Hommes

Revoici notre ami Candide, avec ses réflexions bien à lui ;-)

C'est vrai, c'est pas compliqué un homme !!!!
Faut pas creuser, c'est tout !!!!
Pourquoi les hommes sont les êtres les moins inquiets ?

Leur nom de famille ne change pas.
Ils ne peuvent jamais être en état de grossesse.
Les mécaniciens leur disent généralement la vérité.
Ils n'ont jamais à conduire jusqu'à une autre station essence pour faire pipi parce que les toilettes de la précédente étaient trop dégoûtantes.
Ils ne sont pas obligés de réfléchir au sens dans lequel un écrou doit tourner.
Même, travail et ils sont plus payés.
Les rides leur donnent de la personnalité.
Robe de mariée 2000 euros, location de smoking 50 euros.
Les gens ne fixent pas leur poitrine quand ils leur parlent.
Les chaussures neuves ne leur donnent pas d'ampoules.
Une seule humeur et c'est la même tout le temps !
Les conversations téléphoniques sont finies en 30 secondes.
Ils n'ont besoin que d'une valise pour des vacances de cinq jours.
Ils peuvent ouvrir eux-mêmes leur pot de confiture.
Le moindre geste agréable de leur part leur vaut de la reconnaissance.
Si quelqu'un a oublié de les inviter, cette personne peut quand même rester leur ami (e).
Leurs sous-vêtements coûtent au plus 15 euros pour un paquet de trois.
Trois paires de chaussures sont plus que suffisantes.
Ils n'ont presque jamais de problèmes de bretelles en public.
Ils sont incapables de voir si leurs vêtements sont froissés ou tachés.
Tout sur leur visage reste de la même couleur tout le temps.
Les frites, le chocolat, les viandes en sauce, le pain avec la pizza ne leur posent aucun problème.
La même coupe de cheveux dure des années, peut-être même des décennies.
Ils n'ont que leur visage à raser.
Ils peuvent jouer avec des joujoux toute leur vie.
Un seul sac ou portefeuille et une paire de chaussures peu importe la couleur.
Une seule couleur pour toutes les saisons.
Ils peuvent se promener en short, quel que soit l'état de leurs jambes.
Ils peuvent s'arranger les ongles avec un canif de poche.
Ils ont le libre choix concernant le port d'une moustache.
Ils peuvent faire les courses de Noël pour 25 personnes en 25 minutes le 24 décembre.
Et quand ils voient une jolie poitrine, ils ne comparent pas, ils profitent !
Et l'on continue de se demander pourquoi les hommes sont heureux !!!!...
Le pire... c'est que c'est vrai !!

Candide

Squirrel

La toute dernière nouveauté PCMCIA pour votre A600 / A1200.



599.-

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

Périphériques pour votre Squirrel

Syquest

Disque dur amovible, livré avec une cartouche

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

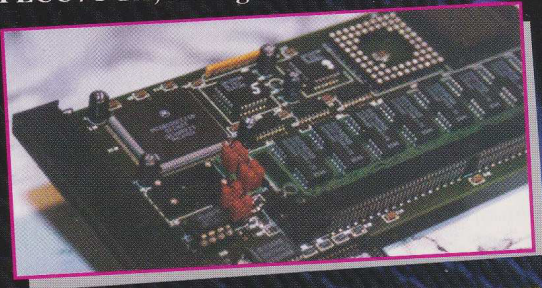
Disque Dur

Externe, avec alimentation incorporée. Tous nos disques durs sont livrés complets, formatés, avec tous les câbles, manuel d'utilisation, prêt à l'emploi avec 30 Mo des meilleurs logiciels du domaine public.

250 Mo	SCSI	11ms	1990.-
350 Mo	SCSI2	9 ms	2290.-
520 Mo	SCSI2	9 ms	2490.-

M-TEC

Vrai 68030 avec MMU, Mémoire Autoconfig, Option contrôleur SCSI II, Support Co-Pro PLCC / PGA, Horloge Calendrier



M-TEC 68030-42 Mhz.

Carte Vide	2290.-
+ 4 Mo	3290.-
+ 4 Mo + Co - Pro 50 Mhz.	3990.-

M-TEC 68030-28 Mhz.

Carte Vide	1390.-
+ 4 Mo	2390.-
+ 4 Mo + Co-Pro 25 Mhz.	2790.-

POWER - CD

Le Pack CD-ROM double vitesse avec Squirrel

1990.-



CUDA

INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, Rue de Trevisse, 75009 PARIS, FRANCE

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

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

Lecteurs

Double Densité

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

Haute Densité 1.76Mo par disquettes

CI176	Externe tous Amiga	990.-
CI1761	Interne tous Amiga	790.-



MEMOIRES

Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	349.-
CI520	2 Mo + Horloge Option 1 Mo Chip	990.-

Amiga 600

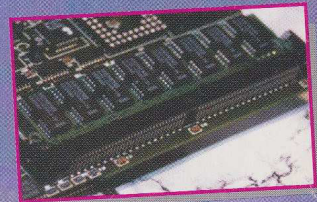
CI605H	1 Mo + Horloge	NC
--------	----------------	----

Amiga 1200

CI1208	Avec Horloge & Support Co-pro	
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1690.-
	8 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	2990.-

Divers

SIMM	4 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	999.-
SIMM	8 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	2290.-
ZIP	1Mo Static columns (A3000, Ext. A2000)	450.-



ACCESSOIRES

PowerScan 4	Scanneur à main 256 niv.	1490.-
PowerScan Couleur		2490.-
ROM Switcher A500		199.-
ROM Switcher A600		289.-
ROM 2.04 ou 1.3		199.-
DISK EXPANDER + manuel en français		349.-

DISQUES DURS

Tous nos disques durs sont livrés avec une garantie de 1 an, câblages, notice, disquette d'installation, + 20 Mo de DP, formaté

- Disques Durs 3,5"	pour Amiga 1200	
420 Mo	1790.-	540 Mo 1990.-

Nouveaux Produits !!! Nouveaux Produits !!!

Video Backup V2.0	PROMO 449.-
Le livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga"	270.-
Impossible de vivre sans cet ouvrage si vous possédez un A1200	
Le nouveau A2200-1 DISPONIBLE SUR COMMANDE	9990.-
68020, 2 Mo de CHIP, 2 Mo de FAST, disque dur 210 Mo, Slots pour CDROM etc ...	
OS3.1 + Workbench 3.1	
A1200 / A3000 / A4000	620.-
A500 / A2000	720.-
PRODUITS CUDA	
CUDA CLAV (Pour A500/2/3/4000 spécifiez sur votre commande)	299.-
Interface qui permet de brancher un clavier PC sur un Amiga pour un petit prix !!	
Clavier Azerty (PC) pour CUDA CLAV	150.-
CUDAMEM 2000, Mem pour A2000	1290.-

PRODUITS ADEPT DEVELOPMENT

Painter 3D Le best seller de la 3D	149.-
2 Disks + Manuel Français + Rapide Icone Ref.	
Painter 3D Bundle	99.-
1 Disquette + Manuel Français	
Tutorial Painter 3D	PROMO 179.-
Un livre simple clair, tout utiliser le Painter 3D	
Personal Paint	PROMO 129.-
Programme de Dessin AGA	
Deluxe Midi IV le Kit	149.-



!!! GRATUIT !!!
 Pour tout achat de plus de 1000.- gratuit un Painter 3D Bundle
 Offre valable jusqu'à épuisement du stock

Visitez nous dans notre Show Room CUDA
 31, Rue de Trevisse,
 75009 Paris

Tous nos prix sont TTC

Bon de Commande

Nom _____	Tel _____	No Article / Description _____	Montant TTC _____
Adresse _____			
CP _____	Ville _____		
Paiement <input type="checkbox"/> Chèque	Ajouter 60 FF pour frais de transport	+ Frais de Transport _____	Total _____
<input type="checkbox"/> Remboursement	Ajouter 90 FF pour frais de transport	Signature: _____	

AmiMag

C'est du Candide:

Le socialisme, c'est cela !!

Revoici notre ami Candide, avec ses réflexions bien à lui ;-)

Jean et Louis sont tous deux agriculteurs. Tout le village sait que Louis est socialiste.

Un jour, ils se croisent dans les champs et engagent ensemble une petite conversation sur la météo, les cultures et les bêtes... Tout à coup, Jean dit à Louis : « J'peux t'poser une question ? T'es socialiste, mais qu'est ce que ça peut ben vouloir dire être socialiste ? ».

« Je vais t'expliquer ça en vitesse » répond Louis. « Les socialistes sont pour une redistribution équitable ». « Redistribution équitable , qu'est-ce que tu me racontes là ? » demande alors Jean.

« Et bien, je vais te donner un exemple », répond Louis. « Tu possèdes deux ânes. Je n'en ai pas. Le socialisme sous-entend que tu me donnes un de tes deux ânes. Ainsi, nous en aurons chacun un. Cà c'est de la redistribution et ce serait donc mieux pour tout le monde ».

« Eh bien, en voilà une théorie », dit Jean. « Il faut que j'y réfléchisse ».

Il retourne à la maison pour prendre son repas de midi.

À table, il dit alors à sa femme : « Germaine, j'ai parlé ce matin avec Louis. J pense que j'vais aussi devenir socialiste ». « Socialiste ? » demande Germaine. « Qu'est-ce que c'est ? ».

« Ben, c'est quand on a deux ânes et que Louis n'en a point. Si j'en donne un à lui, eh bin, on en a un chacun ». « C'est ça, la redistribution équitable qui est bon pour tout le monde » répond, Jean.

« Bouh, c'est ben compliqué tout ça, » lui répond Germaine. « Je dois y réfléchir ».

Après quelques minutes, Germaine reprend : « Dis, Jean, notre Louis... il a ben 2 vaches. Et nous, on n'a point. Si on lui donne un âne, y peut bien nous donner une vache. Qu'est-ce t'en penses... ? ».

« Nom de Diou, c'est bin vrai ça.. » lui répond Jean et s'en retourne voir Louis.

« Dis Louis, j'ai discuté avec Germaine ». « On veut ben devenir socialiste, mais elle dit qu't'as deux vaches. Si on t'donne un des nos ânes, tu nous donnerais bien une de tes vaches ».

Louis le regarde quelque peu surpris et lui répond : « Jean, ou bien je n'ai pas bien expliqué, ou bien tu ne m'as pas bien compris, mais le socialisme, ça ne marche qu'avec les ânes.... ».

Candide



Retrouvez sur YouTube, la chaîne de référence en matière de tutoriels informatiques :

Ordino Zone

Astuces Windows, émulateurs, Excel, Word, PowerPoint, trucs & astuces...

Tout l'univers du PC est sur :

<https://www.youtube.com/user/ordinozone>

**Simplifiez-vous le PC avec
Ordino Zone !**