

Toujours copié, jamais égalé !

# AmiMag

*Le mag de la geek attitude !*

La nostalgie Amiga and Co. Numéro 3-Vol.II.

Avec AmiMag: Plongez-vous dans l'Amiga Concept !

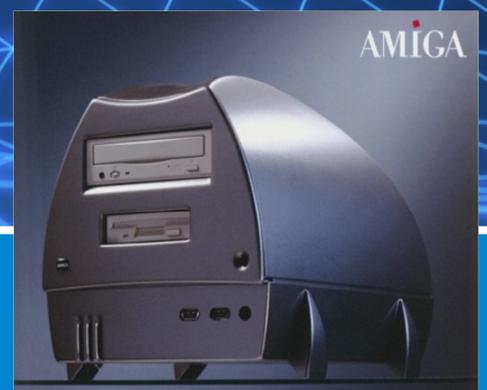
**BD : Allan Scott**

- Plein de tests du  
Domaine Public

- Des jeux à gogo !



- **DOSSIER:** Le Walker, cet Amiga jamais produit !
- **BUREAUTIQUE :** Apprenez à maîtriser WordWorth
- **LABO :** Programmez en Amos
- **RÉTROZOOM :** Moon Patrol



# Wir sind umgezogen!

Und wir heißen etwas anders!

Die AMI  
AmiMag



Das komplette Tower-Umbau-System für den AMIGA® 1200 und 4000

## Towerhawk-ex

Geschirmtes Metallgehäuse mit Design-Front 60 x 40 x 19 cm

Aufnahme von A1200, A4000, PC-AT oder PC-ATX Boards  
5 x 5,25" Einbauschächte  
1 x 3,5" Einbauschacht  
3 x 3,5" Einbauschächte (verdeckt) mit Schiebetür und Standfuß

Von: PADERBORN

## ONBoard 1200ex

- fünf Zorro-II-Steckplätze, auf Zorro-III aufrüstbar
- kompatibel zu allen gängigen Zorro-II Steckkarten und A1200 Turbokarten
- Turbokarten-Steckplatz für A1200 Turbokarten
- Hardware-Updates per Software möglich

VidION ex Videosteckplatz für den A1200



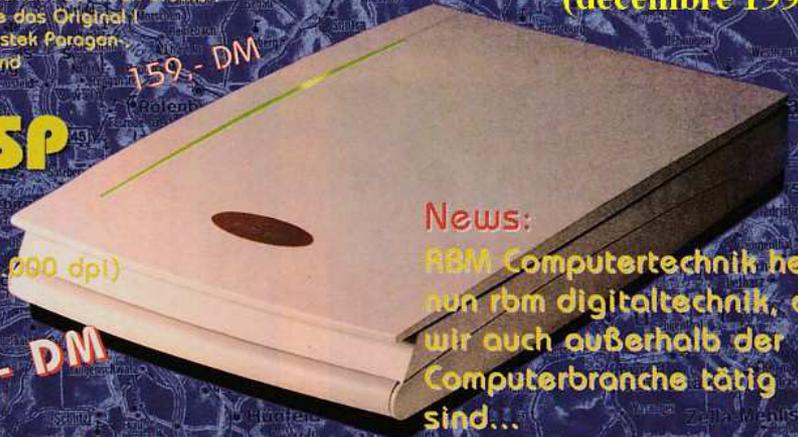
Neu! Jetzt auch für UMAX-Astra Scanner!

## ScanQuix 4

4 Programme, die Scannen erfolgreich machen: ScanQuix 4 mit neuen Bildbearbeitungsfunktionen, intelligenter Farbverwaltung mit Palettenoptimierung und neuen, schnelleren und speichersparenden Treibern, Photocopy-Pro komplett in FARBE, ScanToDisk scannt übergroße Bilder direkt auf Festplatte und Calibratix kalibriert Ihren Scanner per „feedback“-Funktion vollautomatisch auf Ihren Drucker: damit Ausdrucke aussehen, wie das Original!  
Jetzt für Epson, HP, Artec, Mustek, Paragon, Mustek ScanExpress 6000 SP und UMAX Astra-Scanner.

## ScanExpress 6000 SP

- SCSI Single-Pass Flachbettscanner (30Bit Farbtiefe, 300 x 600 dpi, Interpolation bis 20.000 dpi)
- + Vollversion ScanQuix 4
- + SCSI-Terminator (und Kabel)



News: IBM Computertechnik heißt nun ibm digitaltechnik, da wir auch außerhalb der Computerbranche tätig sind...

Unter <http://www.ibm.de> finden Sie unsere neue Web-Cam mit Bildern aus der ibm-Welt!

Aktion! Zu jedem Towerhawk-ex gibt's jetzt eine UltraCONV 3 CD-Rom

Towerhawk 1200ex inkl. 250-Watt Netzteil, Montagematerial, einem Spezial-Einbaurahmen fürs interne Laufwerk und dem neuen KeyON-Modul (für externe AMIGA® 2000/3000/4000 oder PC/PC-Win-Testaturen - erlaubt das Ein- und Ausschalten Ihres Rechners per Tastatur). Eine formschöne Tastatur mit sehr gutem Tipverhalten und Handauflage ist im Preis auch enthalten! (Der Aufpreis für eine A4000-Tastatur beträgt 59,- DM.)

- Towerhawk-ex für A 1200 449,- DM
- Towerhawk-ex + ONBoard-ex für A1200 699,- DM
- Towerhawk-ex + ONBoard 4000 (7 Zorro III, 2 Video, 5 PC-ISA Steckplätze) für A 4000 599,- DM



Jetzt auch für den A1200!

## IOBlitz Schnittstellenkarte

64 Byte FIFO Serial High-Speed 3-Megabitellen EPP/ECP Parallelschnittstellen (16 Byte, um-polare Zorro-Version inkl. 2 x Modulports für Sound- und Ethernet-Modem)

- 249,- DM (Zorro 4 x Ser., 1 x Par.) 39,- DM (Aufpreis 2ter Par-Port)
- 99,- DM IOBlitz 1200 1 x Ser. 99,- DM IOBlitz 1200 1 x Par.
- 49,- DM Clockportexpander 1200 (Zum Anschluß von bis zu 3 IOBlitz 1200 und einem weiteren Uhrenportmodul)



## UltraCONV 3

Das ultimative Animations- und Einzelbild Effekt- und Konvertierungsprogramm von Felix Schwarz bietet nun in der Version 3 noch mehr Features: Über 48 animierte Effekte und Filter verwenden nahezu jedes Bild und jede Animation in jedes gewünschte Format. Nutzen Sie UltraCONV in Verbindung mit ScanQuix (ab Version 3) durch die neu eingebundene ScanQuix-Schnittstelle!

CD-ROM (Systemanf., Workbench 3.0 oder höher, Min. 8 MB Arbeitsspeicher)

Nach: Eschwege

Pub parue dans Amiga Special (décembre 1998)



ibm digitaltechnik Bernd Rudolf  
Goldbachstr. 49 37269 Eschwege  
Tel: 05651 / 8097 -0 Fax: 05651 / 8097 -11  
Inet: <http://www.ibm.de> eMail: [info@ibm.de](mailto:info@ibm.de)

**AmiMag numéro 3-Volume II****Rejoignez la team sur****facebook**[facebook.com/AmiMag.ezine](https://facebook.com/AmiMag.ezine)

AmiMag et le logo sont © 1995-2014 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, José Grillierre, Cathy, Lipy, Jacky, Sylvain Zangiacomini, Le Vengeur, Candide, Dantes.

Notre Pin-Up so sexy est l'œuvre de la talentueuse Cathy.

**Startup-Sequence 3:**

Hello bande de tapettes ! ;-)

Pour ce numéro 3, on va se la jouer **Amiga Concept** avec un ton délire, des jeux de mots à deux balles, pas mal de jeux et toujours la célèbre Pin-Up ! De plus, hormis la partie **ExtrAmiMag**, nous n'avons presque exclusivement que de l'Amiga, la raison en est simple, les Amigafans sont les plus actifs des rédacteurs, donc on s'en donne à cœur joie !



À propos de rédacteurs, j'ai le plaisir d'accueillir Candide, un ancien d'**AMIGAZette** (comme José !), qui m'a fait l'honneur de me proposer des textes dont lui seul a le secret. Vous pourrez lire le premier dans les pages qui suivent. Allez, profitez bien de vos machines, lisez votre zine préféré en long en large et en travers et **Viva l'Amiga !!!**

AmigaKid

[AmiMag : Ça a la couleur de l'alcool, le goût de l'alcool...](#)



« L'A600 en mode TRON ».  
Image de couverture réalisée par  
Piotr Zgodzinski.

**SOMMAIRE 3:**

Page 2: Pub, P3: Startup-Sequence, P4: Les Points sur les I, P5-6: The Time Machine, P7: Jeu: Uropa2, P8-9: WordWorth Part I, P10-11: Dossier « Walker », P12: Labo Amos, P13: DP Zone, P14-15: Moon Patrol, P16: Pub A5000, P17-18: WordWorth Part II, P19: Le Questionnaire de Jacky, P20-21: Le Clash, P22: Candide se souvient..., P23: Pub AExpo'95, P24: Trs-80, P25: Pin-Up, P26: Pub Amiga Special. ExtrAmiMag: P27: Édito, P 28-33: Allan Scott, P34: Le mot de la fin, P35: Mr P.

# 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 TV

Depuis peu, sur notre chaîne YouTube (mettre lien), il y a les émissions **AmiMag TV** ! J'y fais le tour de



l'actualité Amiga et multimédia ou bien j'y aborde un sujet particulier. N'hésitez pas à vous abonner et à liker à donf ! Dans le numéro 3 d'AmiMag TV, un spécial jeux avec le passage en revue de **Asgard Met Vikings** et de **Donkey Downfall**, parmi d'autres !

[www.youtube.com/user/AmiMag001](http://www.youtube.com/user/AmiMag001)

## AmiMag Collection

Dans les années 90, j'ai collecté pas mal de logiciels du domaine public, tant des jeux que des utilitaires, mais j'ai aussi pas mal de documents comme des fanzines, etc. Petit à petit, je vais partager ces petits trésors avec vous. Alors, n'hésitez pas à passer sur la page **Facebook** où je mets régulièrement des surprises: <http://on.fb.me/1ozYp0W>

## En novembre 1995...

Au moment où le numéro trois de la version papier d'AmiMag (Volume I) sortait des photocopieuses, on pouvait lire dans **Dream** que **Doom**, **Photoshop** et **Word** allaient arriver sur nos bécanes ; l'Amiga maître de la réalité virtuelle ; un dossier sur la customisation du Workbench ; des avant-premières de jeux tels **Z**, **Super Street Fighter II Turbo**, **Star Crusader**, **Empire Soccer AGA** ; les tests de **Coala**, **Virtual Karting** et **Player Manager 2**, **Pinball Mania** sans oublier les DP, les démos et (entre autres) un Labo



dédié au **Magic Pack** de l'Amiga 1200 et... AmiMag avait sa place pour la première fois dans la rubrique Fanzines avec la (gentille) critique de notre numéro 1.

## Tout pour l'émulation !

Je suis de plus en plus fan de l'émulation puisque cela me permet de simuler tout plein de machines sur mon PC ! Voici un super site qui regroupe

**WinUAE**

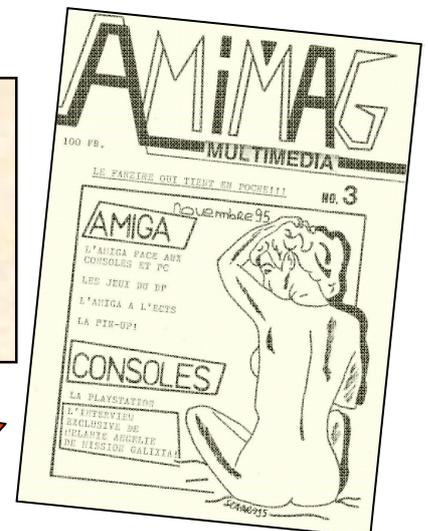
un max d'émulateurs. Il y en a pour tous les goûts ! La version **2.9.0 Bêta 10** du célèbre émulateur est disponible en téléchargement. Au menu il y a plein d'améliorations ici et là, alors n'hésitez pas à télécharger et à essayer cette bêta version :

<http://www.tradu-france.com>

## Le questionnaire de Jacky

Jacky, l'un de nos fidèles collaborateurs, a un projet secret. Pour le concrétiser, et afin de connaître vos envies au niveau de l'Amiga, il vous pose 10 questions (voir en page 19). Répondez par mail à: [amimag\\_team@yahoo.fr](mailto:amimag_team@yahoo.fr) avant la parution du prochain numéro et ainsi vous en apprendrez plus en temps et en heure !

La couverture super sexy d'AmiMag numéro trois en version papier daté de novembre 1995.



# The Time Machine:

## L'AMIGA FACE AUX CONSOLES

### La rubrique du Vengeur de l'Ombre

*En 1995 avec le rachat de l'Amiga par Escom, l'optimisme était de retour pour les utilisateurs de la machine. Tout semblait possible à nouveau. L'arrivée de jeux en 3D dans la lignée de Doom ajoutait encore à l'euphorie générale. Le Miga avait, semble-t-il, tout pour renaître de ses cendres...*

#### L'Amiga face aux consoles et PC !

Bon, cette fois vous le savez, l'Amiga est reparti pour un tour ! Mais avec ce nouveau départ, on est en droit de se poser quelques questions.

Premièrement, pendant l'éclipse momentanée de la machine, le monde des micros (PC, hé oui !) et celui des consoles ont fortement évolué au niveau des jeux.

Ce qui a provoqué ce bouleversement c'est, bien entendu, l'arrivée des deux sœurs ennemies, j'ai nommé la **Saturn** de Sega et la **PlayStation** de Sony. Avec ces consoles, le temps des jeux bitmap touche à sa fin, car maintenant, voici la 3D temps réel et la texture à gogo !



Les PC (oui, ces machines d'un autre âge !) essaient de suivre (comme quoi ces bécane ne créent jamais l'événement et ne font que copier !) avec des productions voulant égaler les jeux consoles (et qui parfois sortent aussi sur celles-ci). Regardez **Hi-Octane** sur PC, qui reprend étrangement le principe de **Wipe**



**Out** de la PS ou encore **FX Fighter**, qui se veut être le **Virtua Fighter** du PC !

De plus en plus, les jeux vont devoir utiliser ces nouvelles techniques : 3D, textures, shading de Gouraud... Le futur des jeux passe par là. Pour attirer les acheteurs vers notre Amiga, il ne faut pas que notre bécane soit dépassée par les consoles.

Bien entendu, le jeu n'est pas la seule spécialité d'un ordinateur, pourtant beaucoup craquent avant tout pour l'aspect ludique, et l'équilibre entre le fun et le sérieux. Selon moi, l'arrivée des consoles « next gen » va changer beaucoup de choses même pour

l'univers de la micro-informatique. Voyez comme Doom a révolutionné le domaine des jeux en passant des micros aux consoles. Il en sera de même dans le sens inverse, cette fois.

L'Amiga a démontré sa capacité à évoluer en nous proposant des jeux comme Fears, Alien Breed 3D et compagnie. Dans un proche passé, la CD32 n'a pas réussi à convaincre dans le monde du jeu vidéo, malgré un certain potentiel (ou potentiel certain !?), car une machine si bonne soit-elle n'est rien sans bons jeux. Les jeux proposés à l'avenir ont besoin d'être à la hauteur face à la rude concurrence des consoles et PC.

Alors, les éditeurs au boulot ! Je veux de super jeux de baston sans oublier des jeux de bagnoles, le tout en 3D super rapide avec shading de Gouraud et textures à gogo pour nous rendre gagas ! Et pourquoi pas après tout ? Pourquoi pas !?

#### Le Vengeur

Téléchargez gratuitement :

**Hi-Octane:** <http://bit.ly/1nPM745>

**FX Fighter:** <http://bit.ly/1kiCQCC>

Ils sont désormais des abandonwares !

Cet article est légèrement modifié par rapport à la version originale parue en novembre 1995 dans le numéro 3.



Hi-Octane sur PC

## À quoi peut objectivement servir un Amiga en 2014 ?



Voici une question un peu provocatrice que je vous lance telle une bouteille à la mer ! En effet, j'aimerais vraiment savoir à quoi peut encore vous être utile un **Amiga en 2014** ? Bien entendu, beaucoup vont me répondre à jouer à de bons vieux jeux... okay, mais à part ça ? L'Amiga est-elle encore cette bécane conviviale star des années 90 ou n'est-elle plus qu'une relique dépassée sur tous les points ?

Je vois certains investir des sommes assez considérables pour booster leurs machines. Je reste sidéré par le prix de certaines cartes accélératrices d'occasion, mais est-ce encore bien utile de dépenser de telles sommes de nos jours alors qu'un **WinUAE** permet de se « fabriquer » un Amiga méga boosté pour pas un rond !? Pour que vous puissiez répondre de la façon la plus attractive possible, le numéro ... **d'AmiMag TV** revient sur le sujet, et vous pourrez donc laisser vos commentaires sous la vidéo ou même sur notre page Facebook ! Allez, lâchez-vous ;-)

AmigaKid

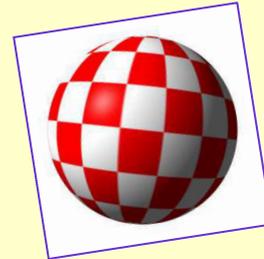
## Amedia Computer Votre Revendeur Amiga

Notre mail : [contact@amedia-computer.com](mailto:contact@amedia-computer.com)

Le site : <http://amiga.amedia-computer.com>

Contact Skype : [faranheit57](https://www.skype.com/user/faranheit57)

Google talk : [laurentinfo57@gmail.com](mailto:laurentinfo57@gmail.com)



Le fanzine culte a encore son site Web !!!

Articles, Astuces, Images...

Le meilleur du Miga est **AUSSI** sur:

[amigazette.83.free.fr](http://amigazette.83.free.fr)

Devenez des pros de  
la danse avec Joëlle  
et Raphaël !!  
Salsa, Bachata,  
Merengue...  
En ligne et sur  
DVD !!

<http://www.coursdesalsagratis.com>



# Test de Jeu:

## UROPA 2



*Vulcan continue sur sa lancée en sortant un grand nombre de jeux pour notre cher Amiga. Comme d'habitude, AmiMag est sur le coup. Voici pour vous le test de la nouvelle production de nos amis anglais:*

### Uropa 2 !

**CD Concept:** Le jeu se présente en format CD comme c'est de plus en plus souvent le cas sur nos Amiga aussi. Côté scénario, c'est plutôt simple : vous

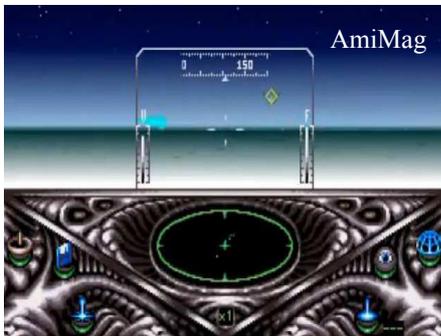


pilotez un robot des forces d'Intercorp, qui doit remettre un peu d'ordre sur une base lunaire de Jupiter. Avouons que l'histoire tiendrait sur le

string de Pamela Anderson, mais en même temps ce n'est jamais le point fort de ce type de jeu.

Une très belle intro est présente sur le CD, les images sont magnifiques ! Chaque mission vous est expliquée en synthèse vocale avec de très belles voix. Le jeu, quant à lui, est en 3D isométrique. Vous avancez d'une salle à l'autre avec votre petit robot. Les graphismes sont simples, mais relativement beaux. Beaucoup de petits détails viennent... détailler l'environnement qui vous entoure.

**A Robot Story:** À chaque niveau, vous devez remplir une mission bien précise. À vous de déambuler d'un coin à l'autre en essayant d'être le plus efficace possible. La survie de la colonie spatiale dépend de vous. Ne négligez aucun détail, car tout a son importance ! Mais l'investigation n'est pas le tout ! Vous devrez aussi vous battre contre les vilains Kaponés rebelles. Pour agrémente le jeu, tout ne se passe pas (heureusement, d'ailleurs !) dans la base. Vous sortirez aussi à la surface (ben oui !) pour blaster les méchants droids. Votre vision devient alors suggestive, et c'est un monde en 3D vectorielle light sourcée qui s'offre à vos yeux émerveillés.



**Clavier ou joystick ?** En ce qui concerne la jouabilité, je vous conseille vivement d'utiliser le clavier, surtout pour la partie en 3D isométrique, vous y gagnerez en maniabilité, car cet angle de vue est toujours un peu déroutant.

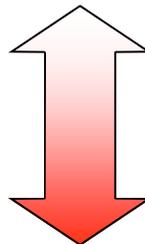
### Conclusion :

Uropa 2 est un jeu plutôt honnête, il est agréable de par son côté aventure/action. Pour

ce qui est des graphismes, c'est d'un niveau correct. Cela dit, le grand plus vient, selon moi, des interventions à base de synthèse vocale, c'est vraiment très chouette ! La partie en 3D light sourcée est un atout, mais la maniabilité est, malheureusement, trop approximative (votre vaisseau est... trop rapide !). Il y a aussi des "plus" bien sympas dans ce jeu, comme la possibilité de jouer la partie 3D avec deux Amiga reliés par un câble série ! Le fait que la doc AmigaGuide soit en 10 langues (dont le français !) est à mettre à l'actif de nos amis anglais. Ce jeu édité par Vulcan et réalisé par Austex est donc dans l'ensemble une très bonne surprise.

**NOTE: 85 % POUR TOUT AMIGA AVEC LECTEUR CD.**

**NB : Uropa2 était à la base un shareware, devenu jeu commercial avec sa diffusion par Vulcan.**



**Glop : Sons digitalisés et l'ambiance.**

**Pas glop : Le jeu en surface.**

Article paru sous une forme légèrement différente dans AmiMag 16 en novembre-décembre 1997.

# Amiga & Bureautique:

## WORDWORTH ET SON ENVIRONNEMENT

Comment se faciliter la vie quand on possède tous les outils dans son traitement de texte. Le problème qui se pose souvent est comment les utilise-t-on et bien entendu, il faut penser à les utiliser.

En faisant le tour des menus de WordWorth je me suis arrêté sur les styles et feuilles de style, et c'est par là que nous allons commencer.

### Les styles

Activez le menu [Format-> Feuille de style] et vous obtenez la fenêtre de la figure 1. Le style qui doit être sélectionné est «Normal». Dans cette option, nous allons pouvoir définir différents styles de caractères qui pourront être validés à n'importe quel moment lors de l'utilisation de WordWorth.

### Création d'un style de caractères

Cliquez sur «Nouveau», à droite de la case «Nom» donnez un nom à votre nouveau style: ex En-tête.

À droite de «Modifier», cliquez sur la flèche; on vous y propose un choix de modification de police, paragraphe et tabulation. Par défaut c'est «police» qui est affiché dans la case alors cliquez-la. Vous entrez maintenant dans les réglages des polices de caractères. Faites vos réglages et validez. Ex: Times, Gras, italique, et petite majuscule. Faites OK. Puis faites OK pour quitter l'option feuille de style. Écrivez un texte sur votre feuille blanche, activez le menu [Vue -> Style] et positionnez la fenêtre du choix des styles dans un coin de la page, on peut la garder ouverte en permanence. Dans la liste, vous devez y retrouver le nom du style que vous avez créé.

Sélectionnez la partie du texte à modifier et double cliquez sur votre style. Votre ligne de texte doit maintenant avoir pris les caractéristiques prévues. Pour revenir au style «Normal», double cliquez sur «Normal».

### Création d'un style de tabulations

Reprenez les mêmes dispositions que précédemment (Feuille de style) créez un nouveau style (ex: Tab étoile) et dans «Modifier» sélectionnez «Tabulations». Dans la case «Remplir tabulation par» inscrivez le caractère étoile \*. Réglez à votre guise la valeur de la tabulation dans la case «Taquets par défaut», valeur qui donnera l'espacement de

chaque tabulation. Faites OK et quittez la fenêtre de style.

Revenez à votre page de texte et réaffichez [Vue -> Style]. Positionnez le curseur sur une ligne, double



cliquez sur votre nouveau style (tabu) et tapez la touche tabulation (au clavier, c'est celle qui est à

gauche du A). À chaque tabulation s'affichent des étoiles. Pour annuler cet effet recliquez sur normal.

### ATTENTION !

Des styles différents ne peuvent pas être mélangés sur la même ligne, mais ils peuvent être différents d'une ligne à une autre à condition d'avoir fait un retour à la ligne. C'est pourquoi il est judicieux de prévoir, dans un même style, différents réglages de police, tabulation et paragraphe.

### Création d'un style de paragraphe

Et voici donc la troisième option qui permettra de styler les paragraphes. Tout comme les deux précédentes, ceci vous ouvrira la fenêtre de réglage pour les paragraphes.

### Conclusion

Vous trouverez là, je le souhaite, un bon outil pour améliorer le confort dans de longues heures de frappe au clavier et éviter ainsi de nombreuses utilisations de la souris pour agrémenter vos textes.

### L'impression

Aux dires de certains, dont moi-même au début, nous avons tous rencontré quelques petits soucis d'impression avec ce logiciel (de même qu'avec TurboCalc). Si vous utilisez TurboPrint, il est avant tout néces-

saire de mettre dans les [Devs:Printers] le pilote d'imprimante concernant votre imprimante. Par exemple, ceux qui disposent d'une Canon peuvent y mettre simplement celui de la BJ10 à moins de disposer du pilote correspondant au modèle. Je ne sais pas pourquoi ceci cause des problèmes, mais ça marche.

N'avez-vous pas remarqué qu'un Pécé imprime beaucoup plus vite qu'un Amiga; comme remède, j'ai trouvé un petit truc qui ne marche pas forcément à tous les coups, mais qui accélère l'impression si vous n'imprimez que du texte (sans image ou dessins). Sélectionner [Police d'imprimante] dans les réglages d'imprimante

(figure 2). Par défaut, le système propose les polices normales, cliquez sur "police d'imprimante"

et quittez sans imprimer. Regardez dans le menu déroulant des polices de caractères, il y a un léger changement. À partir de ce moment vous ne disposerez que des polices proposées par votre imprimante dans la sélection, donc après avoir utilisé cette configuration pensez à re cliquer sur normal dans les réglages pour retrouver vos polices originales. Faites l'essai et vous verrez la différence.

### L'environnement

En bas de la page se trouvent quelques informations sur l'environnement de la page, la taille des marges, le numéro de la page et à droite doit être inscrit "pavé numérique", si ce n'est pas le cas appuyez sur les touches [Alt] de droite et [Num L] cela active le pavé.

### Date et Heure

Sélectionnez maintenant le Menu "Format" --> Document puis le bouton [Option]. C'est dans cette fenêtre que vous pouvez régler le format de la date qui peut être inscrite automatiquement avec l'icône. Au-dessous c'est le format de la date qui sera également affichée dans la barre de menu. Au passage dans cette option vous pouvez aussi en profiter pour personnaliser les autres réglages qui vous sont proposés.

Ensuite, allez dans le menu "Réglages" et sélectionnez "Sauver la configuration". Normalement, au

prochain chargement de WordWorth, ces réglages devront être pris en compte.

### Point Puce

Vous avez peut-être déjà rencontré ce terme de « Point Puce », mais qu'est-ce donc et à quoi ça sert ? Dans le menu Format, activez « Point Puce ». Le point puce, c'est ce petit symbole que l'on rencontre quelquefois en début de paragraphe (ex: point, trait, étoile, etc...).

Dans cette fenêtre, vous avez donc la possibilité de choisir le caractère qui sera appliqué en point puce.

Choisissez la police de caractère et ensuite cliquez sur « sélectionner ». Vous avez alors à l'écran tous les caractères affichés, il ne vous reste plus qu'à choisir celui qui fera la puce.

### Utilisation du Point Puce

Là aussi c'est très simple, il suffit de cliquer l'icône qui va activer les points puces et mettre ainsi en évidence chaque début de ligne.

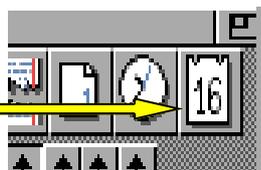


On peut utiliser les points puces pour une énumération, un sommaire, une présentation, partout où il sera nécessaire de bien marquer les débuts de lignes. En cliquant les icônes à droite du point puce, vous pouvez jouer sur des retraits de paragraphe soit à droite, ou à gauche.

Chargez un petit texte et faites des essais afin de mieux vous rendre compte des différents effets.

*Voilà ce sera tout pour cette fois-ci. À bientôt.*

José



Article paru à l'origine dans AMIGAZette 34

Encore plus de  
WordWorth à la page 17  
de ce même AmiMag ;-)

# RétroZoom:

## LE WALKER

*Le Walker est cet Amiga qui aurait pu changer beaucoup de choses dans notre petit univers. Il était comme une promesse d'une vraie relance, celui qui devait faire la jonction vers le futur et le renouveau de l'Amiga... Cela ne sait pas fait, mais il mérite un dossier pour que vous puissiez en apprendre plus à son sujet. Il est finalement le « vilain petit canard » que nous aurions tant aimé voir sur nos bureaux.*

Le **Walker**, parfois appelé à tort « **Mind Walker** », était un prototype développé et présenté par **Amiga Technologies** fin 1995 début 1996. Il aurait dû être le successeur du 1200, avec un CPU plus rapide, de meilleures possibilités d'extensions, un lecteur CD-Rom en standard et plus que probablement un disque dur. La tour de ce nouvel Amiga avait un look vraiment unique et radicalement différent.



Le système était basé sur le chipset **AGA** existant, mais aussi sur une nouvelle puce nommée "**Toni**". L'idée était de proposer en plus du Walker la carte mère nue, c'est-à-dire sans tour, afin que les acheteurs puissent la placer dans une tour standard. Plusieurs tours différentes tant au niveau du design que de la taille étaient aussi envisagées, la carte mère du Walker devait, quant à elle, s'adapter aux souhaits d'extensions des utilisateurs.

Malheureusement, le moins que l'on puisse dire c'est qu'en dépit de la hardiesse d'Amiga Technologies à se lancer dans la production d'une telle machine, l'accueil réservé par les Amigafans à la vue des images du prototype a été plutôt glacial. Des comparaisons peu flatteuses ont été faites avec des aspirateurs, le casque de Dark Vador ou le chien électronique de Dr Who, "K9".

Le Walker n'était pas simplement un autre Amiga, il est le dernier Amiga basé sur les puces originales et le CPU Motorola de la lignée des 68000. Il marque aussi la fin de la communauté Amiga unitaire, car par la suite de nombreuses voies très différentes seront suivies par les utilisateurs.

*Spécifications (en anglais) prévues provenant de la FAQ du Walker version 1.2, 30 mars 1996*

[New case design](#)  
[68EC030 / 40 Mhz](#)  
[FPU socket](#)  
[Realtime clock onboard](#)

[1 \(or maybe 2\) MB Chip RAM and 4 MB Fast RAM planned for shipping](#)  
[2 SIMM sockets for RAM expansion upto 96 MB](#)  
[Standard "LPX" \(Baby AT\) PC board size and drillings](#)  
[4xSpeed CD-ROM](#)  
[MIDI \(this might not be true\)](#)  
[External Keyboard \(Windows keyboard, with Amiga stickers on the Amiga-only keys\)](#)  
[new powerful expansion slot allowing CPU / Zorro / PCI / Video slots](#)  
[OS3.2](#)  
[SuperIO chip](#)

Le Walker devait être commercialisé dès septembre 1996. L'année suivante, l'Amiga devait prendre une nouvelle direction avec l'arrivée d'une nouvelle génération basée sur le PowerPC. La carrière de « l'étrange machine » d'Amiga aurait donc été de courte durée (mais il est impossible de dire maintenant ce qu'il se serait passé si le calendrier prévu



avait pu être suivi). Malheureusement, ces plans tomberont à l'eau avec les ennuis financiers d'Escom, la société mère d'Amiga Technologies. Un acheteur fut trouvé pour reprendre la technologie Amiga, mais le projet Walker devait suivre une voie différente. L'idée était de placer la carte mère dans une tour standard et de donner un nom plus classique à la machine, du genre **A1500**. Un magazine allemand lança même un concours pour trouver un nouveau nom.

Plus tard, Escom fit faillite tout comme Amiga Technologies quand la vente échoua. Ce fut la fin de la ligne Amiga originale. Les clones, eux, étaient soit à

base de PPC, de puces déjà existantes ou utilisaient l'émulation.

Seuls deux prototypes du Walker furent réalisés et vendus à **Petro Tyschtschenko**, qui avait été le PDG d'Amiga Technologies. C'est l'un de ces deux protos qui se retrouve des années plus tard en ma possession (**NDLR** : il faut comprendre en la possession de Nicholas Blachford) avec des plans d'autres versions également.



Un certain nombre de cartes mères furent fabriquées, mais seulement deux avaient été montées dans des tours. L'une, une tour verte, fut un temps dans le bureau de Petro Tyschtschenko, mais impossible de dire si c'était l'une des complètes ou pas.

#### Spécifications du proto \* (en anglais):

Full 68030 / 33 Mhz - (may not be running at this speed).  
 2 MB Chip RAM, 16 MB Fast RAM  
 1 SIMM socket for RAM (unknown capacity, currently holds 16 MB FastRAM)  
 standard "LPX" (Baby AT) PC board size and drillings  
 4xSpeed CD-ROM  
 Amiga Floppy drive  
 1 GByte Hard Disc  
 External Keyboard (an A4000 keyboard painted black!)  
 Expansion slot/s uses a PCI physical connector and PCI2-like physical connector  
 OS3.2 - Kickstart v43.1B (Dated 10/03/96)\* on 2 chips marked U & L  
 SuperIO chip  
 PCMCIA socket

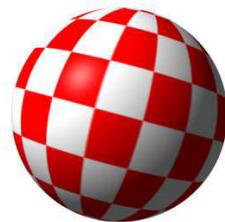
\* Au 10 mars 1996

#### Les Dimensions:

Width 26 cm  
 Depth 37 cm  
 Height 28.5 cm (total)

Height Bottom section (not including feet) 6.5 cm  
 Height Top section (to highest point) 20 cm  
 Height Top section (Front face only) 17 cm

Height Feet (bottom of foot to bottom of case) 2 cm  
 Width Feet (at bottom) 3.5 cm  
 Depth Feet (where they meet bottom of case) ~2.3 cm  
 Height lower Feet (bottom of foot to bottom of case) 2 cm



En jugeant d'après le proto, le projet n'a pas atteint un développement très poussé. La carte mère est certes fonctionnelle, mais elle contient une multitude de composants rajoutés afin de la faire fonctionner. Une révision au moins aurait été nécessaire avant la production.

La tour est à un avancement encore moindre. Elle semble avoir été réalisée dans le but de juger la réaction du public. Le plastique est vraiment très fragile; il y a d'ailleurs un certain nombre de craquements ici et là. Pas mal de changements devaient encore être faits avant la production de masse. Le Walker aurait eu besoin d'un travail considérable avant d'en arriver là.

#### Le Walker marche-t-il (**NDLR** : Jeu de mots subtil de mon cru ;-)) ?

Quand le Miga est mis en fonction, il boote, mais ne peut pas achever la séquence. Il reboote donc plusieurs fois, parfois un Workbench partiel se charge, mais le message « *Pas de disque DOS dans SDH0* » s'affiche. Fin 2002 à l'**Amiga Show** d'Aix-la-Chapelle, en Allemagne, le Walker a été vu marchant (**NDLR** : autre jeu de mots de bon aloi ;-)). La performance de la bécane est moindre que celle d'un A1200 de base, mais il en aurait été certainement autrement si le projet avait pu être mené à terme.

**Nicholas Blachford**  
 traduction par AmigaKid

*Merci à Nicholas pour l'autorisation qu'il m'a donnée pour la publication de cet article.*

Pour voir son site: [bit.ly/Xasz0P](http://bit.ly/Xasz0P)

#### Le grain de sel d'AmigaKid

En réalisant cette traduction, je me rends compte qu'avec l'abandon du Walker, nous avons perdu beaucoup. Cette bécane aurait dû être la jonction, le pont allant vers le futur de l'Amiga. Bien entendu, la faillite d'Escom est certainement ce qui a tout fait capoter, mais quand je vois la réaction des Amiga-fans face au look ou même le nom du Walker cela me laisse un arrière-goût en bouche. Le plus important devait être l'arrivée d'un nouvel Amiga, c'était plus important que son look ou son patronyme ! Dommage que la communauté n'ait pas pu comprendre ça.

**Un avis sur le Walker ? Partagez-le avec nous sur Facebook !**

# Programmation:

## LABO AMOS

*Bonjour à tous les fans d'Amos, je vous propose de voir ce que l'on peut faire avec 16 couleurs et un écran entrelacé. Ce petit programme est modifiable à souhait pour obtenir des effets toujours plus variés. Alors, on y va ? Tous à vos claviers !*

\* on ouvre un écran haute résolution  
Screen Open 1,640,512,16,Hires+Laced  
Curs Off : Flash Off : Cls 0

\* on travaille en degrés pour les cosinus et sinus  
Degree

\* initialisation des paramètres pour le premier point du segment  
XS1=160\*2 : YS1=128\*2  
RX1=100\*2 : RY1=100\*2  
PAS1#=0.5 : ANGLE1#=0

\* initialisation des paramètres pour l'autre point du segment  
XS2=160\*2 : YS2=128\*2  
RX2=50\*2 : RY2=50\*2  
PAS2#=5.05 : ANGLE2#=0

\* on renseigne les 16 couleurs par un dégradé de jaune  
For I=0 To 15  
Colour I,I\*256+I\*16  
Next  
COULEUR=1  
FINI1=0 : FINI2=0

Repeat

\* incrément des angles et couleurs  
Add COULEUR,1,1 To 15 : Ink COULEUR  
ANGLE1#=ANGLE1#+PAS1#  
If ANGLE1#>=360 Then ANGLE1#=0 : FINI1=-1  
ANGLE2#=ANGLE2#+PAS2#  
If ANGLE2#>=360 Then ANGLE2#=0 : FINI2=-1

\* calcul et tracé du prochain segment : à vous les matheux  
X 1 = X S 1 + R X 1 \* S i n ( A N G L E 1 # ) :  
Y 1 = Y S 1 + R Y 1 \* C o s ( A N G L E 1 # )  
X 2 = X S 2 + R X 2 \* S i n ( A N G L E 2 # ) :  
Y 2 = Y S 2 + R Y 2 \* C o s ( A N G L E 2 # )  
Draw X1,Y1 To X2,Y2

Until FINI1 and FINI2

\* on lance la rotation de la palette de couleurs : attention les yeux  
Shift Up 1,1,15,1

\* tapez une touche pour sortir du programme  
Wait Key

\* retour à l'écran par défaut  
Default

\* voilà, et maintenant à vous de configurer cette rosace à votre gré. Vous pouvez jouer sur les variables RX,RY,PAS, changer les lignes de calculs en cos et sin. Vous pourrez aussi changer la teinte de couleur : rouge i\*256, vert i\*16, bleu i, ainsi que toutes les combinaisons.

Moi, j'utilise ce genre de pages de présentation pour mes jeux, lorsque je charge des données depuis le disque, c'est une chouette manière de faire patienter !

*C'était un petit prog commenté par Sylvain. À bientôt, dans les pages de votre fanzine préféré.*

Sylvain Zangiacomì

L'exécutable de ce programme est disponible ici:  
<http://www7.zippyshare.com/v/4174177/file.html>

L'exécutable de la première leçon a été remis ici, vu que le site Hotfile sur lequel il était hébergé à l'origine a fermé ses portes:  
<http://www5.zippyshare.com/v/7249486/file.html>



# DP Zone:

## LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC

*Le Domaine Public a toujours été très actif sur nos machines. À un moment, les créateurs amateurs étaient les seuls à vraiment soutenir la machine, il en est de même aujourd'hui encore. Au fil des numéros, nous vous proposerons une sélection des meilleurs DP, avec des programmes parfois rares.*

### ROLLERPEDE de M. Donkin et D. Parker

Encore un shoot 'em up à se mettre sous la dent dans notre rubrique dédiée au Domaine Public. Cette fois-ci place à



Rollerpede, un petit jeu assez novateur dans son genre. Le principe ressemble à celui du célèbre **Space Invaders**. Vous

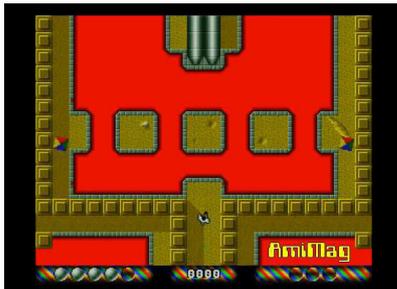
dirigez un astronef et les vilains pas beaux arrivent du haut de votre écran, mais la ressemblance s'arrête ici. Une fois les ennemis abattus ceux-ci se transforment alors en champignons (comme quoi, fumer ce n'est vraiment pas bon ;-)).

Le jeu devient alors un genre de **Centipede**, car les aliens forment de longues files pour se faufiler jusqu'à vous en évitant les fameux champignons. Les graphismes sont à la hauteur ainsi que les sons. La musique est également sympa. La jouabilité, quant à elle, est quasi parfaite. Bref, Rollerpede est le petit jeu idéal après une dure journée, histoire de vous changer les idées et d'oublier les petits tracas du quotidien.

1 D7 Tout Amiga. Note : 80%

### KASTLE KUMQUAT de D. Leyden

Le principe de ce jeu est très simple. Vous dirigez un personnage vu de haut. Vous devez collecter des fruits dans un dangereux labyrinthe. Côté scénario pas de quoi sauter au plafond donc, mais en même temps ce n'est pas ce que l'on demande ici.



L'ensemble est plutôt correct. La jouabilité est au rendez-vous. L'animation du personnage est bien réalisée. La musique est très entraînante, mais à la longue, elle devient un peu casse bonbons. Les graphismes sont bons et très colorés. Le jeu, lui, est très prenant. La difficulté est de la partie. Il ne faut pas oublier la logique, car pour ouvrir les bonnes portes, il faut actionner les bonnes plates-formes. Bref, ce jeu est pour vous, si vous avez des nerfs d'acier !

1 D7 (tout Amiga ?). Note : 74%

### ALIEN BASH de S. Law et G. Cumming

Le DP recèle des trésors, et **Alien Bash** en fait assurément partie ! Le concept du jeu en lui-même est simple, c'est le remake d'**Alien Breed**. Vous devez dégommer les vilains pas beaux et sauver vos potes.

Les deux premiers stages sont faciles, mais le niveau de difficulté s'élève bien vite...

Les graphismes ne sont pas à la hauteur d'un jeu commercial, c'est vrai, mais la jouabilité est quasi parfaite ! Les bonus (armes plus puissantes, vies...) sont nombreux et tombent souvent à point. L'ambiance générale du jeu est super, et vous allez passer de longues heures à liquider des aliens, c'est certain. Prévoyez donc une bonne pizza, des boissons et quelques amis pour vous éclater à donf !

1 D7 tout Amiga. Note : 80%

AmigaKid



# RétroZoom:

## MOON PATROL

*Nous sommes un vendredi en l'an de grâce 1982, et comme tous les vendredis soir, mes parents et moi nous allons au Cora pour faire les courses. Comme d'habitude, je laisse mes parents pour passer par le Luna Park situé dans la galerie pour voir les nouveautés. Bah, rien de nouveau quoi que... si là, une borne avec une drôle de voiture. Allons voir ça ! "Mmmmmwai, pas l'air bien compliqué le truc avec ce tout-terrain rose." Tout de même curieux, j'essaye et paf ! L'addiction est chopée...*

Ce jeu est une petite révélation pour l'époque, car alors que la plupart des jeux se situent sur un seul tableau, ici nous sommes sur un scrolling horizontal,



mais pas seulement, il est aussi différentiel. C'est-à-dire que c'est un aspect technique qui consiste à ce que différents éléments du décor défilent à des vitesses variées pour conférer un sentiment de profondeur au jeu. Une première mondiale d'après mes sources :-)

Oui, mais on fait quoi dans le jeu ? Le but est d'effectuer une patrouille de police sur le secteur 9 de la lune à bord de notre véhicule. L'originalité du titre est qu'il allie vitesse, réflexes et tir.

**Vitesse:** on peut pousser le véhicule vers la droite de l'écran pour accélérer ou au contraire vers la gauche pour ralentir, cela nous servira pour sauter par-dessus les cratères ou certains rochers.

**Réflexes:** parfois juste après avoir sauté par-dessus un rocher, il faudra choisir entre sauter à nouveau ou tirer pour détruire l'obstacle suivant. Ceux-ci apparaissent suivant la vitesse que l'on a, mais une bonne étude du niveau aidera grandement, nous ne sommes pas encore à l'heure de la création de décors aléatoires. ;-)

**Tir:** là est l'originalité, non seulement on tir horizontalement, mais aussi verticalement, eh oui, il y'a des petits aliens pò contents de nous voir sur leur lieu de villégiature et qui nous bombardent. Certains même nous larguent des bombes qui créent de nouveaux cratères.

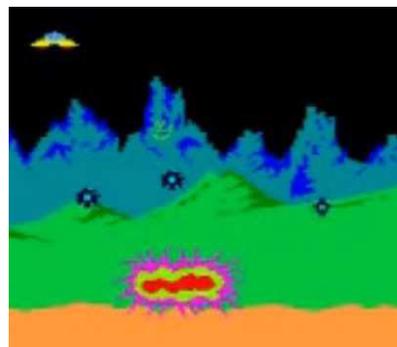
Imaginez cette scène: saut pour petit rocher puis accélération pour cratère suivi d'une décélération rapide pour détruire un gros rocher et ne pas s'écraser des-

sus. Pendant ce temps, un petit comique au-dessus de vous crée un double cratère juste derrière donc accélération max pour sauter. Il faudra bien gérer la vitesse de notre tout-terrain pour espérer arriver au bout.

Ah, parce qu'il y'a une fin au jeu ? Eh bien oui, encore une nouveauté, alors que la plupart des jeux sont des vagues répétitives d'ennemis jusqu'à ce que vous n'avez plus de "vies" (sauf peut être **Phoenix** qui avait pour fin la destruction du vaisseau mère), ici le but est: le retour à la base. Pour ce faire le parcours est divisé en secteurs représentés par les lettres de l'alphabet. Un secteur comprend 5 lettres (6 pour le dernier). Soit de A à E, F à J, K à O, P à T et U à Z.

Si votre arrivée entre les fins de secteurs est inférieure au temps de référence, vous obtenez un bonus si non, rien. En conclusion, la réalisation globale est géniale. Le graphisme, les couleurs, l'effet du scrolling, les bruitages, la maintenant mythique musique de début de niveau et pour couronner le tout, une jouabilité excellente (notez, qu'une fois terminé, le jeu recommence, et là ça devient un vrai challenge !).

Je crois que le graphisme particulier de notre buggy lunaire a également participé au succès de ce jeu. Il est rose, avec un châssis bien futuriste pour l'époque et ses trois roues. La destruction de ce dernier a d'ailleurs sa marque de fabrique: une belle explosion et nos trois roues qui voltigent dans les airs. D'ailleurs, toutes les conversions du jeu (bonnes ou mauvaises) ont gardé ce détail.



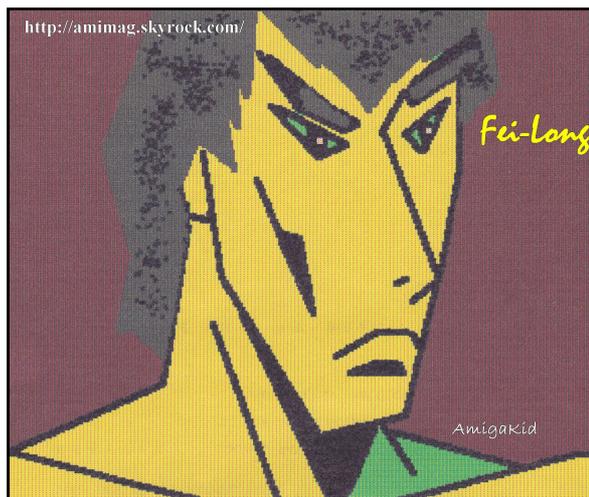
La première fois que Moon Patrol est entré à la maison, c'était sur mon **ATARI 2600**, la conversion était honnête pour la machine. Il me faudra attendre mon **COMMODORE 64** pour avoir des graphismes qui se rapprochent plus de la version arcade.

Ce titre a été adapté (ou cloné) sur de nombreuses machines, de mémoire: **Ti-99/4A**, **Apple2**, **ATARI 2600/5200**, **ColecoVision** (mais avec le nom de **Matt Patrol**), **ATARI XE/XL**, **ZX Spectrum**, **COMMODORE 64/VIC 20**, **AMIGA**, **ATARI ST**, **MSX**, jeu **LCD**, **Game Boy Advance**, et même sur **PC** maintenant.

Vous l'aurez compris, ce n'est pas un grand article technique et historique, mais juste la description sentimentale d'un jeu qui m'a marqué et qui est largement un de mes préférés... Je crois pouvoir dire que Moon Patrol fait partie des rares jeux indémodables avec lequel on prendra toujours autant de plaisir aujourd'hui malgré son âge :-)

Lipy

**Nom:** Moon Patrol.  
**Editeur:** Irem  
**Développeur:** Irem  
**Sortie:** 1982  
**Genre:** Shoot'em up/run & gun  
**Licence d'exploitation (arcade et adaptation):**  
 Williams Entertainment.



Deux dessins réalisés dans les années 90 avec Deluxe Paint III sur Amiga.



facebook

**Rejoignez la team AniMag sur Facebook en cliquant sur le lien :**

<http://on.fb.me/1ozYp0W>

# A5000



Welcome to a brand new Amiga compatible computer, designed and built by DCE Germany and world-wide distribution by Power Computing Ltd -UK.

This computer represents the first real attempt from anyone, since Commodore's bankruptcy, to launch new models which are both, compatible with the previous AGA machines and upgradable to the latest technology including PowerPC's.

Unlike other products, the Power A5000 (and the A6000 even more so) are based on genuine, newly designed motherboards, which, in order to avoid incompatibility with Zorro bus, are based on the A1200 design (A4000 for the A6000), improving even further the original idea.



## COMING SOON FROM

POWER COMPUTING LTD  
Unit 82A, Singer way  
Woburn Road Ind. Estate  
Kempston  
Bedford MK42 7PU  
England

Tel: +44 (0)1234 851500  
Fax: +44 (0)1234 855400  
Email: [sales@powerc.co.uk](mailto:sales@powerc.co.uk)  
URL: <http://www.powerc.com>



- AGA Chipset
- Processor details available soon
- Kickstart 3.01 operating system
- 2MB Chip RAM on-board
- Up to 64MB of Fast RAM
- 880K floppy drive (1.76MB opt.)
- 1.7GB Hard Disk
- 10x or 24x CD-ROM Drive
- Four Zorro II sockets
- Scan Doubler on-board
- Two IDE sockets
- MPEG Level 1 supported
- Mini Tower Case

# Amiga & Bureautique:

## LES SIGNETS DANS WW

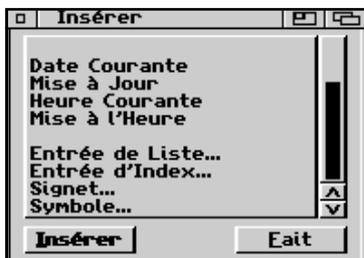
*Cet article s'adresse à tout le monde, et en particulier à ceux qui tapent des documents comportant plusieurs pages comme certains fanzines ou autres mémoires. Il est toujours plus pratique de trouver rapidement tel chapitre sans avoir à faire avancer les pages les unes après les autres. Et donc WordWorth fournit quelques outils souvent méconnus ou laissés de côté, mais qui peuvent améliorer considérablement la vie.*

### Les SIGNETS

L'utilisation des signets est très simple et à la portée de tous. Leur rôle est très simple, ils servent à installer un ou des «codes invisibles» qui permettront de retrouver rapidement tel chapitre qui est sur telle page du document sur lequel vous travaillez.

#### Mode d'emploi

Chargez **WordWorth** et activez le menu [**Edition - Insérer**]. Puis sélectionnez **Signet**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous propose de nommer le premier Signet. Par exemple, écrivez "Début", ce sera votre repère pour le début de cette page. Si au fur et à mesure de l'écriture du document certains endroits peuvent être appelés à être utilisés régulièrement, il peut



alors être nécessaire de pouvoir y accéder rapidement et c'est chose possible avec les Signets. Ils peuvent être insérés n'importe où sur une page et à leur appel, le curseur sera automatiquement positionné à l'endroit voulu et pour ce faire il faut, après avoir défini tous les signets, activer le menu: [**Édition - aller à...**] et aussitôt la liste des signets est présentée à l'écran, il ne reste plus qu'à choisir celui que l'on désire et l'on se retrouve à l'endroit choisi.

Je ne peux pas faire plus compliqué comme explication pour cette fonction. Pour l'essayer, cherchez un texte comportant plusieurs pages et installez vos signets, un peu partout, vous verrez, c'est tout simplement génial.



### Travaux pratiques

#### Réaliser une jaquette pour cassette vidéo

Les travaux pratiques, rien de tel pour apprendre à utiliser un logiciel; et pour cette fois-ci, nous allons réaliser une jaquette pour cassette vidéo.

Si vous mesurez une jaquette, vous verrez que son format tient sur une page A4, c'est-à-dire 25,8 x 19,5. Ces dimensions sont idéales pour ceux qui disposent d'une imprimante du type **HP500** car celle-ci demande souvent une marge basse d'au moins 1,5 cm.

#### Format du document

Donc pour commencer il faut formater le document, c'est-à-dire positionner les marges d'impression. Activez le menu [**Format - Document**] et dans «**Marges**» inscrivez les dimensions suivantes:

<b>Gauche:</b>	<b>6,3 mm</b>
<b>Droite:</b>	<b>8,7 mm</b>
<b>Haut:</b>	<b>5 mm</b>
<b>Bas:</b>	<b>17 mm</b>

Ces dimensions sont idéales pour une Canon, pour les autres marques d'imprimantes faites des essais.

#### Format de la jaquette

Le plus facile pour positionner les différentes parties de la jaquette est d'utiliser l'outil dessin rectangle. Tracez un rectangle depuis le coin gauche puis double-cliquez ce rectangle. Dans la fenêtre «**information sur la boîte**», inscrivez ces dimensions et validez à chaque fois. Vous verrez votre boîte se positionner selon vos désirs. Évidemment, vous pouvez en profiter pour lui donner une couleur ou attendre en lui donnant la transparence.

À l'aide du très célèbre copier/coller ou du menu [**Objet - dupliquer**] vous effectuez maintenant un double de cette boîte qui sera positionnée au bas de la page (dimension «au sommet»: 150 mm).

Il ne reste donc que la partie de la tranche de la jaquette qui fait 30 mm et qui peut aussi être encadrée. Pour récapituler, nous avons en haut la couverture, au milieu la tranche et en bas l'arrière de la jaquette. Maintenant le plus difficile reste à faire, le positionnement des textes. Mais avant d'en arriver là, prenez 30 secondes et sauvez ce début de document.

Comme il faut un exemple pour continuer cet article je pense que l'on peut commencer avec un titre simple comme: **Week-End Informatique 2000** dont la cassette immortalisera ce nouveau week-end et à mettre dans les annales de notre association.

### On pose le texte



Dans les outils de dessin, sélectionnez l'icône [Fx] pour activer les effets de texte. À la souris, bouton gauche enfoncé, dessinez une boîte où sera contenu le texte et relâchez. Les mots «*Digita Wordworth*» s'inscrivent dans votre boîte. Double-cliquez-la et une fenêtre d'information s'ouvre. Commencez à inscrire le texte dans la case marquée «**Contenu**». Puis il faut donner un angle de rotation à la boîte. Inscrivez **270°**. Petit problème, le texte est devenu tout petit, saisissez un des coins de la boîte et ramenez la boîte aux dimensions du texte et ensuite étirez cette boîte jusqu'à ce que le texte atteigne la taille désirée. Afin d'avoir un titre assez gros, je l'ai écrit sur 3 lignes, c'est-à-dire dans 3 boîtes d'effet de texte. Vous pouvez l'agréments d'un simple encadrement.

Petit inconvénient avec Wordworth 6.0, on ne peut pas effectuer de rotation à une image (ou alors je n'ai pas trouvé l'astuce) sauf si on la prépare avec un logiciel de dessin tel que **PPaint**. Le titre qui figurera sur la tranche devra être mis à l'envers (tête en bas) en donnant un angle de rotation de 180°.

Il ne reste plus qu'à essayer une impression afin de contrôler le bon positionnement de tous les éléments et surtout si l'imprimante prend correctement les réglages du document. Si vous ne désirez pas les traits des rectangles qui ont servi de gabarit, effacez les avant l'impression, mais il est toujours possible de faire dessiner les traits en 0,5 point, c'est à dire très fin et vous garderez ainsi une petite trace pour découper la jaquette aux bonnes dimensions.

En réalisant cet exemple, vous avez donc utilisé la fonction d'effets de texte, les réglages d'objets et ré-

glages du document. L'idée de cet exemple peut être utilisée pour des jaquettes de CDROM ou de cassettes audio.

### Quelques idées

Pour avoir des images dans un angle particulier (par exemple à 90° ou inversée) il n'y a pas de telle option dans Wordworth (ou alors elle est bien cachée), mais on peut préparer l'image à l'aide d'un logiciel de dessin en transformant l'image en question en brosse et en lui faisant subir les rotations ou déformations. Il suffira ensuite de l'importer dans votre document édité sous Wordworth.

### Copier/Coller

Si vous désirez utiliser des éléments de texte d'un autre document WordWorth vous pouvez utiliser le Copier/Coller. Chargez le document par-dessus celui qui est en cours de rédaction. Réduisez la dimension de la fenêtre afin de voir les deux documents à l'écran (c'est plus confortable) et il ne reste plus qu'à copier sur l'un et coller sur l'autre, mais attention chaque document a sa propre barre d'icônes alors ne vous trompez pas. Ceci fonctionne également avec les objets, les images et les boîtes de textes.

José

Article paru à l'époque dans AMIGAZette no 35

### WordWorth de nos jours ?

Il est clair que depuis le début des années 2000, l'informatique a évolué, mais je pense que l'Amiga et ses outils bureautiques peuvent encore nous rendre bien des services.

Le Miga est « ready » en quelques secondes, et pour écrire une lettre, faire une jaquette comme dans cet article ou un autre travail du genre, notre bécane préférée est encore une bonne alternative au PC. Ce dernier bootant plus lentement, il n'est pas toujours utile de le brancher pour de légers travaux, d'où l'intérêt des très bons articles de l'ami José !

AmigaKid

# Le Sondage:

## 10 questions à propos de Commodore et de l'Amiga

Salut ! Voici un petit questionnaire concernant nos machines préférées, j'ai nommé L'AMIGA et les ordinateurs COMMODORE (C64, 128...). Ce questionnaire servira pour créer un projet, qui je l'espère plaira à tous, mais pour le moment, je n'en dis pas plus. ;-)

- 1: Qu'aimiez-vous chez la marque Commodore (C64, 128, Amiga...), le look des bécanes, la facilité d'utilisation, les jeux, les musiques... ?
- 2: Quelle machine avez-vous préférée de toutes ? (C64, C128, A500, A600, A1200...).
- 3: Quelle en est la raison ?
- 4: Quels étaient vos jeux favoris ?
- 5: Citez les machines sur lesquelles fonctionnaient ces jeux
- 6: Préférez-vous les paddles ou joysticks (manches à balai) ?
- 7: Si vous aviez la possibilité d'utiliser les jeux de l'époque sur vos machines actuelles le feriez-vous ?
- 8: Aimerez-vous que les jeux de l'époque soient remis au goût du jour avec des graphismes plus détaillés, musiques de meilleure qualité...)
- 9: Avez-vous déjà essayé des émulateurs, et si oui lesquels ?
- 10: Pensez-vous que la nostalgie Commodore puisse se faire aimer des plus jeunes grâce à l'utilisation d'anciennes bécanes ou d'émulateurs ?

Merci pour vos réponses !

Jacky

**Pour répondre aux questions, envoyez vos réponses par mail à :**  
**amimag\_team@yahoo.fr**

**Avec le questionnaire ci-contre, nous vous donnons la parole, la possibilité d'interagir et de donner VOTRE avis ! Alors : N'hésitez pas, et PARTICIPEZ !!! Merci.**

### Exemple de prix de septembre 1996

**Voilà, c'est enfin fini, vous n'avez plus besoin de chercher...**

#### MATERIEL ESCOM

Amiga 1200 ESCOM 2790 F  
Livré avec pack de jeux

Moniteur 1438-S (stéréo) 2190 F

#### MEMOIRES

1 Mo en 8 bits 145 F  
Pour les cartes GVR HD-A500, etc...

4 Mo en 16 bits 299 F

8 Mo en 32 bits 499 F

16 Mo en 32 bits 930 F

#### EXTENSIONS A500/A600

512 Ko interne 190 F  
Se place sous la trappe, avec horloge

2 Mo interne 770 F  
Se place sous la trappe, avec horloge

1 Mo (A500+) interne 280 F  
Sous la trappe, pour Amiga 500-Plus

1 Mo A600 interne 300 F  
Se place sous la trappe, avec horloge

#### EXTENSIONS A1200

Carte en 0 Ko 415 F  
Se place sous la trappe

Carte en 4 Mo 714 F  
Idem, livrée avec une barette de 4 Mo

#### CARTES ACCELERATRICES

**CARTES M-TEC A1200**

68030/28-Mhz 790 F  
Se place sous la trappe

68030/28-Mhz en 4 Mo 1089 F  
Idem, livrée avec une barette de 4 Mo

68030/28-Mhz en 8 Mo 1089 F  
Idem, livrée avec une barette de 8 Mo

#### CARTES BLIZZARD A1200

1230-IV 68030/50-Mhz 1390 F  
Se place sous la trappe

1230-IV 68030 + copro 1890 F  
Idem, livrée avec coprocesseur 50 Mhz

1230-IV 68030 en 8 Mo 1899 F  
Carte 68030 à 50 Mhz équipée de 8 Mo

1260-IV 68060/50-Mhz 4490 F  
Carte équipée d'un 68060 Motorola

1260-IV 68060 + 8 Mo 4989 F  
Idem équipée avec 8 Mo de mémoire

1230-IV 68060 + 16 Mo 5420 F  
Idem équipée avec 16 Mo de mémoire

#### COPROCESSEURS

PLCC 33/50 Mhz 360 F  
Pour cartes accélératrices avec support PLCC

PGA 50 Mhz 650 F  
Pour cartes accélératrices avec support PGA

#### DISQUES DURS IDE

**D. DURS INTERNES A1200**

270 Mo en 2,5" 790 F

635 Mo en 3,5" 1090 F

850 Mo en 3,5" 1210 F

1 Go en 3,5" 1310 F

1,2 Go en 3,5" 1400 F

1,7 Go en 3,5" 1590 F

KIT MONTAGE A1200 60 F  
Kit complet vous permettant d'installer un disque dur dans un Amiga 1200, doc en français.

**D. DURS EXTERNES A1200**

270 Mo en 2,5" 1089 F

635 Mo en 3,5" 1369 F

850 Mo en 3,5" 1509 F

1 Go en 3,5" 1609 F

1,2 Go en 3,5" 1699 F

1,7 Go en 3,5" 1889 F

AmiMag

**BAB MICRO CENTER**



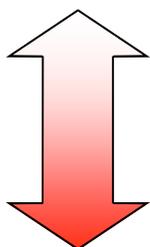
que la jouabilité est meilleure dans Turbo Challenge 2 !) dans les tournants ; la direction me semble



floue. Certaines courses sont meilleures que d'autres, à vous de faire le bon choix. Cela dit en mode championnat, n'oubliez pas de faire le plein en temps utile, ça peut être utile ;-)

En conclusion, Lotus III est un bon jeu, avec un mode deux joueurs sympa afin de s'éclater entre amis.

2 D7 Amiga 1.3. Note : 83 %



Glop : GFX et musiques sympas.

Pas glop : Jouabilité pas au top.

Résultat du match :  
**Lotus III GAGNANT !!**

Au final c'est Lotus III qui gagne ce clash pour deux raisons :

- 1 : Le côté speed que donnent les musiques entraînantes
- 2 : Les graphismes que je trouve un peu supérieurs à ceux de Jaguar

Article paru sous une forme différente dans AmiMag no.9 en septembre-octobre 1996.



## Le TrombinoScope La Team !



AmigaKid



José



Lipy



Jacky



Sylvain



Cathy



Le Vengeur de l'Ombre



Candide

AmiMag est gratuit **MAIS** vous pouvez nous **encourager** à poursuivre l'aventure en envoyant un don (1, 2, 5 euros ou plus) via **Paypal** (**ATTENTION** choisissez l'option « **J'envoie de l'argent à ma famille ou à mes amis** »).



Merci d'avance !!  
[twt.connexion@gmail.com](mailto:twt.connexion@gmail.com)

# Candide se souvient:

## Où est passé le temps des Amiga ?

*Aujourd'hui, c'est le 11 août 2014. Il est 10 h 21 à l'horloge de mon PC et depuis ce matin, 4 heures, j'ai 75 ans.*

Je suis fier de ma machine, car je l'ai montée tout seul pièce par pièce et, tous les deux ou trois ans, je l'améliore, une carte mère moderne par ci, de nouvelles mémoires par là, un disque dur plus puissant, etc, etc.

Il faut que je vous dise que j'ai été à bonne école pour bricoler sur les PC. J'ai suivi l'école Amiga. Les jeunes de maintenant ne peuvent pas savoir ce que c'était de mon temps. Sur Amiga, il n'y avait pas d'assembleurs, ni d'ateliers spécialisés ou très peu.



Il fallait se débrouiller soi-même. Changer la version du Workbench, modifier les paramètres, formater le disque dur, chercher et détruire d'éventuels virus. Tout cela devenait automatique, et si vous ne saviez pas faire, il était primordial d'apprendre et d'avoir un bon copain, mieux formé que vous n'habitant pas trop loin ! Les années Amiga, c'était les années folles de l'informatique. C'était de bonnes années pour préparer l'avènement des PC.

J'ai commencé avec un **Amiga 1000** en septembre 1986. Tous les copains informaticiens au boulot en étaient fous. Il est vrai que cela changeait du mastodonte IBM avec ses deux mètres de large, de haut, et de profondeur, sans oublier son poids qui dépassait largement la tonne, et son lecteur de cartes perforées. Là, il s'agissait de ce qui allait devenir la forme des ordinateurs actuels, une base support, un écran dessus et un clavier. L'avenir était en route. Nous pouvions tout faire sur cette machine: programmer, jouer, écrire, faire de la musique et l'écouter, créer des images et dessiner. En plus, c'était un multitâches parfait. Le pied quoi !!

Pendant quelques années, j'ai usé des disquettes, utilisé les 4096 couleurs et les 4 canaux son stéréo sans faillir. Durant ce temps, d'autres modèles sont arrivés sur le marché. D'abord, il y eut l'**Amiga 500** et l'**Amiga 2000** dans les années 88-90. Le 2000 était une copie conforme du **1000** avec quelques améliorations supplémentaires. Le 500 par contre, bien qu'il soit la base du 2000, avait été ramené à sa plus simple ex-

pression. Un simple clavier, avec lecteur de disquettes 720 ko 3,5 pouces sur le côté. Tout cela se branchait sur un écran Commodore, et ceux qui n'en avaient pas pouvaient même le faire fonctionner avec un petit bricolage, sur un poste de télévision.

J'ai abandonné l'Amiga 1000 après la sortie de l'Amiga **600** en 1992, séduit par les performances promises par l'Amiga **1200** en 1994, et je n'ai pas été déçu. C'était une super machine. Qui se souvient des logiciels **Brilliance**, **Photogenic**, **Magicpaint** pour les éditeurs d'images, d' **Aladin**, **Fantavision**, **VistaPro** pour la modélisation et les animations, **Bar and Pipes**, **Octamed**, **Protracker**, **Euterpe** pour la musique, **Scala** pour la Vidéo et pour le traitement de texte il y avait **Wordworth** et **WordPerfect**, et je ne dis rien sur les jeux, mais il y avait tout ce que l'on voulait.

L'Amiga 1200 c'était la bête à bricolage. Qui n'a pas enlevé le disque dur interne 2.5 pouces pour le changer avec un 3.5 pouces externe avec plus de capacité, qui n'a pas ajouté de la mémoire pour le rendre plus rapide et qui n'a pas ouvert le ventre de la machine pour passer du CPU 68EC020 au 68EC030 voire même 040 pour avoir un 1200 plus puissant ! J'espère que beaucoup parmi ceux qui me liront se souviendront de ces temps heureux !

J'ai finalement abandonné l'Amiga en 2000, les collègues de travail s'étant cotisés pour m'offrir un PC tel que l'on a tous maintenant et surtout pour ne plus m'entendre vanter les Amiga et ce que je réalisais avec. Avec du recul, je me dis que l'Amiga n'aurait jamais dû disparaître et je ne comprends pas ce qui lui est arrivé. Mais l'esprit est resté. D'ailleurs, certains préfèrent le **Mac** et **OSX** au couple **PC/Windows**, et il doit y avoir des raisons.



Mon 1200 je l'ai donné à une association qui partait pour l'Afrique. J'espère qu'il fait encore des heureux dans la savane parmi les éléphants, les lions et les grands singes!

**Candide**

Après plus de  
deux ans d'absence...

AMIGA<sup>®</sup>

95

EXPO  
L'événement de l'année

AmiMag

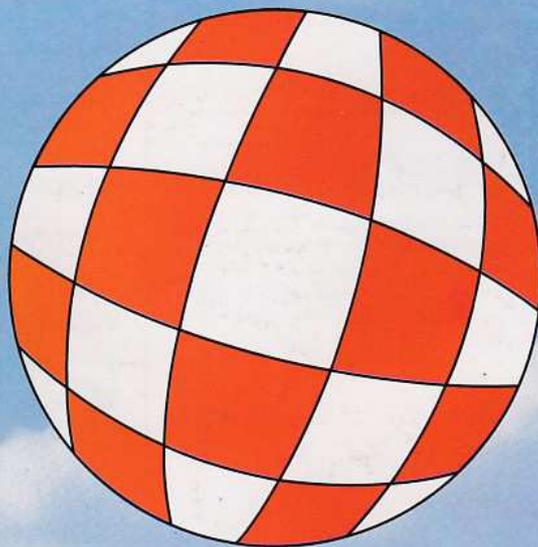
Sera présent :

AmigaNews

ADEPT<sup>®</sup>  
DEVELOPMENT

CUDA  
INFORMATIQUE

DREAM  
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO



Venez découvrir les dernières nouveautés, Les nouveaux Amiga, les tout derniers périphériques et logiciels, profitez des offres spéciales d'achat.

Seront présents, les meilleurs revendeurs français, éditeurs de logiciels, producteurs de périphériques en provenance de toutes l'Europe

PALAIS DES CONGRÈS - PARIS  
9-10 DÉCEMBRE

OUVERTURE DES PORTES DÈS 10H00

Renseignements entre 15 h et 17 h - (1) 42.46.47.60.



AmiMag

Magnétocassette

Extrait du supplément Science & Vie « La révolution informatique » no.763 (1981).

Clavier alphanumérique

Interface d'extension

# Le TRS-80

Disquettes supplémentaires

Imprimante

### TRS 80 - Modèle I

Version de base : clavier, écran, minicassette, Basic restreint et 4 Ko de mémoire centrale ..... 2 995 F  
 Le même avec Basic plus complet, et 16 Ko de mémoire centrale ..... 4 489 F  
 Unité de disquette (55 Ko de capacité) ..... 3 075 F  
 Unités de disquettes supplémentaires (85 Ko chacune, 4 max.) ..... 2 795 F  
 Interface d'extension, avec 32 Ko de mémoire centrale supplémentaire ..... 3 840 F

### TRS 80 - Modèle II

comportant clavier, écran, mémoire centrale de 64 Ko, 1 unité de disquette 8 pouces (500 Ko) ..... 24 140 F

Imprimante à aiguilles pour modèle I ou II. Imprime majuscules, minuscules, caractères graphiques ..... 5 495 F  
 Imprimante à aiguilles à utilisation intensive.  
 Densité d'impression réglable.  
 Entraînement par picots réglables, acceptant des états pré-imprimés jusqu'à 38 cm de largeur ..... 9 950 F

Cet ordinateur est le plus vendu dans le monde, en raison du bas prix de la version de base, et au réseau de distribution Tandy très étendu. De nombreuses maisons de logiciel proposent des programmes d'application pour cette machine, laissant à l'utilisateur l'embarras du choix. La conception très modulaire le rend

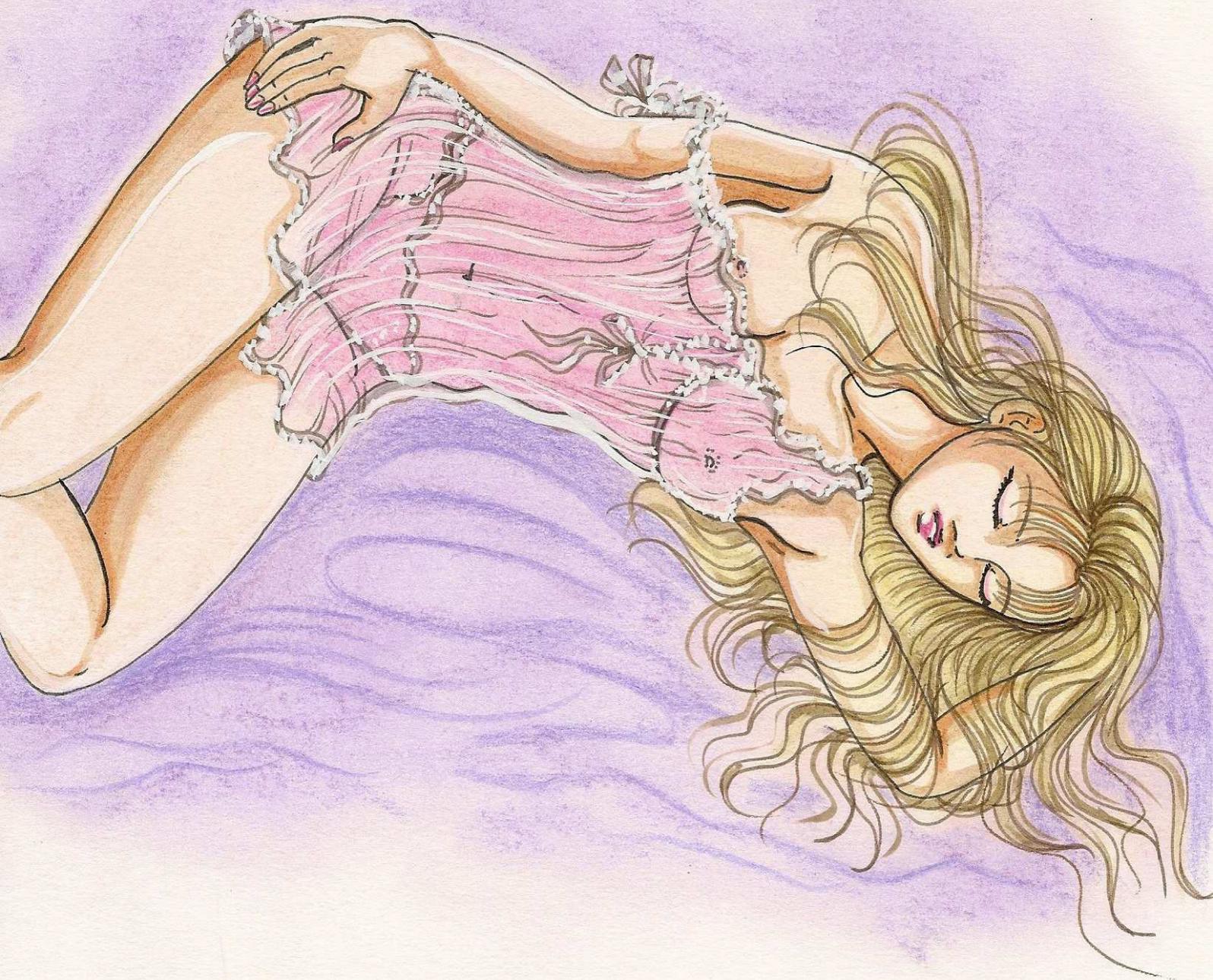
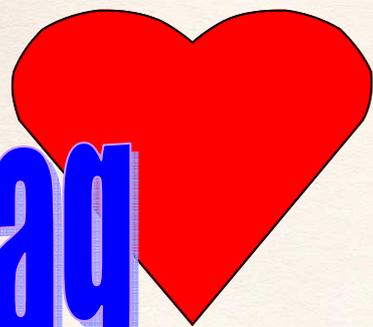
hautement évolutif : il suffit d'ajouter des éléments au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins informatiques.

Des minuscules et un clavier AZERTY sont disponibles au prix d'un petit supplément. Une version comportant des minuscules accentuées est en préparation.

Le modèle II vise particulièrement le marché de petite gestion. Il est deux fois plus rapide que le modèle I, est doté d'un BASIC plus performant et d'une unité de disquette de grande capacité. Des programmes compilateurs sont disponibles pour le FORTRAN et le BASIC compilé pour les applications de calcul.

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

# La Pin-Up d'AmiMag



C. Sugiyama  
2011.

# COMPUTER VESALIA

Pub parue dans  
Amiga Special  
(décembre 1998)

Bestellannahme: 0 28 52 - 91 40 - 10 /-11/-12 Fax 0 28 52 - 18 02



## Winner A 1200-Tower, Testsieger (98%)

- Winner A 1200-Tower 759,-  
Mit Magic-Software-Paket, 3,5" LW, 200 Watt Netzteil  
OS 3.1, Amiga-Maus, mit WIN95-Tastatur, Maus-Pad
- Winner A 1200-HD-Tower 869,-  
260 MB 2,5" HD, mit Magic-Software-Paket, 3,5" LW,  
OS 3.1, 200 W. Netzteil, Amiga Maus, mit WIN95-Tastatur

Lieferumfang des Magic-Software-Pakets: Whizz, Personal-Paint, Wordworth, Print-Manager, Datastore, Organisier, Turbo-Calc, Photogenics, Pinball Mania

- Winner A 1200-Tower-2 989,-  
2,1 GB HD, Magic-Software-Paket, 3,5" LW, Handbücher,  
OS 3.1, Amiga-Maus, mit WIN95-Tastatur, Maus-Pad
- Winner A 1200-Tower-4 1059,-  
4,3 GB HD, Magic-Software-Paket, 3,5" LW, Handbücher,  
OS 3.1, Amiga-Maus, mit WIN95-Tastatur, Maus-Pad
- Winner A 1200-Tower-4/24 1249,-  
zusätzlich mit Idefix '97 und 24-fach CD-ROM-Laufwerk
- Winner A 1230-40 Turbo-Tower 1159,-  
Magic-Software, 3,5" LW, Netzteil, Maus, 2,1 GB-HD  
WIN95-Tastatur, e-matrix 1230-40 MHz, 10 MB-RAM
- Winner A 1240-25 Turbo-Tower 1298,-  
15-fache Systemsteigerung gegenüber Standart A 1200  
Magic-Software, 3,5" LW, Netzteil, Maus, 2,1 GB-HD  
WIN95-Tastatur, Winner 1240-25 MHz, 18 MB-RAM
- Winner A 1240-40 Turbo-Tower 1479,-  
25-fache Systemsteigerung gegenüber Standart A 1200  
Magic-Software, 3,5" LW, Netzteil, Maus, 2,1 GB-HD  
WIN95-Tastatur, Winner 1240-40 MHz, 32 MB-RAM
- Winner A 1200-Tower-6/32 1769,-  
15-fache Systemsteigerung gegenüber Standart A 1200  
6,4 GB-HD, High-Speed-ATA/EIDE-Contr. (Test 98%), 32-  
fach, CD-LW, M-Software, A-Maus, Mauspad, 3,5" LW,  
W-1240-25 (Test 95%), 34 MB-RAM, WIN 95-Tastatur
- Winner A 1200-Tower-8/32 1839,-  
Wie Winner A 1200-T-6/32 aber mit 8,4 GB-Harddisk
- Winner A 1200-Tower-10/32 1899,-  
Wie Winner A 1200-T-8/32 aber mit 10 GB-Harddisk
- Winner A 1200-Tower-16/32 2269,-  
Wie Winner A 1200-T-10/32 aber mit 16 GB-Harddisk

## Winner-Tower, Zubehör/Erweiterungen

- Winner A 1200-Towergehäuse 299,-  
200 Watt Netzteil 5 Volt = 20 Ampere, 12 Volt = 8 Ampere
- WIN 95 Tastatur für Winner-Tower 19,-
- original A 4000-Tastatur für Winner-Tower 69,-
- A-TastAdapter für externe Amiga-Tastatur 29,-  
Amiga 2000/3000/4000-Tastatur an A 600 / A 1200
- PCA-Tast-Adapter für externe Tastaturen 49,-
- PCMCIA-Winkeladapter 49,-
- Z2 Bus-Board: 5xZorro II, 1x Video, 2x PCI 249,-
- Wechselrahmen für 3,5" AT/IDE o. SCSI je 35,-

## Turbo-Karten und Turboboards

- 8 MB Viper-520-33 mit AT/CD-Controller 249,-  
Turboboard A 500-int., inkl. 3.0 ROMs und Disketten
- e-matrix-530-40 MHz mit AT/CD-Controller a. A.
- e-matrix-530/40 MHz mit AT/SCSI-Controller a. A.
- e-matrix-530-50 MHz mit AT/CD-Controller a. A.
- e-matrix-530/50 MHz mit AT/SCSI-Controller a. A.

SYS-Info mit ROM 3.0/3.1	MIPS	Faktor	Chip-RAM
A 500, 1 MB Chip-RAM	0.56	1.00	1.00 Speed
8 MB Viper 520-33-MHz	5.69	10.31	2.84 Speed
8 MB e-matrix 530-40-MHz	7.63	13.88	3.08 Speed
8 MB e-matrix 530-50-MHz	9.61	17.33	3.08 Speed

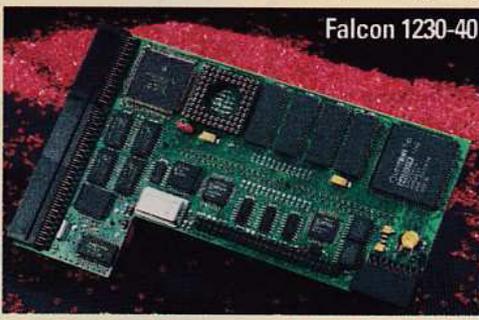
- SCSI-Adapter m. SCSI-Kabel f. em-530/SCSI 39,-
  - 4 MB e-matrix 630/40 MHz, Coproz.-Option 199,-
  - 8 MB e-matrix 630/40 MHz, Coproz.-Option 249,-
  - Winner 630/40, PS/2 Sockel für 4 bis 32 MB 199,-
  - 4 MB e-matrix 1230/40 Coprozessor-Option 149,-
  - 8 MB e-matrix 1230/40 Coprozessor-Option 189,-
  - e-matrix-1230/50 MHz inkl. SCSI-Controller a. A.
  - Falcon 1230-40 MHz, 8 MB, Copro.-Sockel 189,-  
zusätzlich mit 4-64 MB bestückbar, SCSI nachrüstbar
  - Falcon 1230-40 SCSI, 8 MB, Copro.-Sockel 269,-
  - 50 pol. SCSI-Anschluß, zusätzlich mit 4-64 MB bestückbar
  - Falcon-SCSI-Adapter A 1200 49,- / -Tower 39,-
  - Winner 1230/40 MHz bis 32 MB, FPU-Option 169,-
  - FPM: 8 MB PS/2 60ns 29,- / 32 MB PS/2 60ns a.A.
  - EDO: 16 MB PS/2 60ns 79,- / 32 MB PS/2 60ns a.A.
  - EDO: 64 MB PS/2 60ns Mit Falcon 1230/40 getestet 199,-
- Preisbasis: 19.10.1998 bitte aktuellen RAM-Preis erfragen.  
32 MB PS/2 EDO nur für Winner 1230/40 u. Falcon 1230/40  
Andere Turbokarten benötigen unbedingt 32 MB FPM

- SCSI-Tower-Adapter für e-matrix- u. Blizzard 79,-
- WINNER 1240-25 MHz inkl. MMU und FPU 299,-
- WINNER 1240-40 MHz inkl. MMU und FPU 429,-
- WINNER 1260-50 MHz inkl. MMU und FPU a. A.
- Winner Turbo-40/40 für A 4000 u. A 3/4000-T 579,-  
inkl. MMU und FPU mit 4 Stück PS/2-Sockel, bis 128 MB
- Winner Turbo-30/40 für A 3000-Desktop 579,-  
inkl. MMU und FPU mit 2 Stück PS/2-Sockel, bis 64 MB
- Cyberstorm MK III mit UW-SCSI, 68060/50 1295,-
- Cyberstorm MK III mit UW-SCSI, ohne 68K 629,-

- PGA-FPU: 25 MHz 29,- / 33 MHz 49,- / 40 MHz 69,-
- PGA-FPU: 50 MHz z.B. für Blizzard / e-matrix 129,-
- PLCC-FPU: 16 MHz 19,- / 25 MHz 29,- / 33 MHz 39,-

## Turbokarten-Test in Amiga Plus 10/98

- 4 MB und 8 MB e-matrix 1230/40 MHz 88%  
Gute Beschleunigung und ganz hervorragender Preis.
- Winner 1230/40 MHz bis 32 MB aufrüstbar 90%
- Winner 1240/25 MHz bis 32 MB aufrüstbar 95%
- Weit schneller als jede 1230-Karte. 15-f. Systemsteigerung
- Winner 1240/40 MHz bis 32 MB aufrüstbar 96%
- Die schnellste Turbokarte im Test. 25-f. Systemsteigerung



## Umax Astra 610S, Astra 1200S und Astra 1220S

Neu: Jetzt mit Amiga ScanSoftware „PhotoScope“ und der Bildbearbeitungs Software „ArtEffect SE“. Zusätzlich mit PC-Software, PC-SCSI-Interface.

UMAX Astra 610S Amiga-Flachbettscanner 329,-  
30Bit Farbtiefe 300x600dpi, 4800x4800 dpi interpoliert.

ScanExpress 600SP mit ScanQuix 4 349,-  
30Bit Farbtiefe 300x600 dpi, interpoliert bis 20.000 dpi

UMAX Astra 1220S Amiga-Flachbettscanner 529,-  
36Bit Farbtiefe 600x1200dpi, 9600x9600 dpi interpoliert.



Flachbett-Scanner ab 329,-

AT12 1-Pass A 4 Color Amiga-Scanner 399,-  
36Bit Farbtiefe 600x1200dpi, 9600x9600 dpi interpoliert.  
PC-Software, PC-SCSI-Interface. Mit ScanQuix

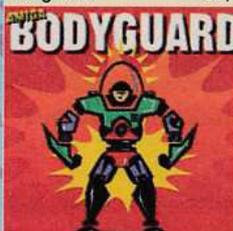
EPSON Scanner GT 7000 699,-  
600x1200 dpi, 510x7015 Pixel mit ScanQuix 4.0

EPSON Scanner GT 7000 Photo 799,-  
600x1200 dpi, 510x7015 Pixel mit ScanQuix 4.0  
inkl. Transparenteinheit für Dias und Negative

Scan Quix 4: Artrec, HP, EPSON, Mustek 159,-

## Spiele auf Diskette

- |                             |      |                      |             |
|-----------------------------|------|----------------------|-------------|
| 50 Hot Games                | 25,- | Hugo                 | 69,-        |
| 1869 (AGA)                  | 45,- | Impossible M. 2025   | 35,-        |
| 6th S. Investigations (AGA) | 59,- | Kick Off 2           | 30,-        |
| Airbus A 320 II             | 30,- | Megablast            | 19,-        |
| B 17 Fly. Fortress          | 35,- | Monopoli Ext. (AGA)  | 25,-        |
| BAT 2                       | 25,- | Oldtimer (AGA/ECS)   | 45,-        |
| Beambender                  | 59,- | Powder               | 40,-        |
| Biing! AGA                  | 79,- | Pinball Mania (AGA)  | 25,-        |
| Biing! ECS                  | 69,- | PGA T.G. Plus        | 39,-        |
| Blade                       | 59,- | Primal Rage          | 59,-        |
| BlitzTennis                 | 33,- | Railroad Tycoon      | 39,-        |
| Blockhead                   | 25,- | Ruffian              | 25,-        |
| Bograts                     | 39,- | Samba World C.       | 69,-        |
|                             |      | Sensible Golf        | 40,-        |
|                             |      | Simon the Sorcerer:  |             |
|                             |      | AGA / ECS            | 40,- / 40,- |
|                             |      | Slam Tilt            | 25,-        |
|                             |      | Special Forces       | 30,-        |
|                             |      | Spherical Worlds     | 19,-        |
|                             |      | Starlord             | 35,-        |
|                             |      | Street Racer         | 40,-        |
|                             |      | S. Street Fighter II | 20,-        |
|                             |      | Sword                | 49,-        |
|                             |      | Talmino (AGA)        | 25,-        |
|                             |      | Testament (AGA)      | 29,-        |
|                             |      | Tommy Gun            | 47,-        |
|                             |      | Valhalla 3 A 500     | 55,-        |
|                             |      | Virtual Karting 2    | 49,-        |



- BrainDamage Pinb. 49,-
- Burntime (AGA/ECS) 45,-
- Colonization 40,-
- Civilisation 40,-
- Der Produzent 59,-
- Dogfight 35,-
- Enemy T. of Viol. 29,-
- Exile (AGA) 29,-
- Fears 25,-
- F117 Nighthawk 35,-
- F 19 Stealth Fighter 39,-
- F 15 Strike Eagle 2 40,-
- Fields of Glory 45,-
- Formular 1 Gr. Prix 39,-
- Fun Games 19,-
- Future Space 25,-
- Game Machine Bundle 49,-  
(Pinball Mania, Slamtilt, Zeewolf)
- Hanse (AGA) 39,-
- Hillsea Lido (D) 40,-
- Wheels on Fire 55,-
- Worms DC 39,-
- Wing Commander 30,-
- XP8 (AGA) 25,-
- Zeewolf 25,-

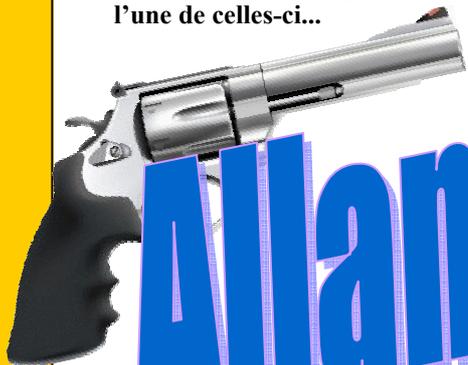


Cross-Check / England Champ. / Wonderdog  
Jack Nicklas - Golf / Lothar Matthäus / Morph  
Emlyn Hughes int. / Trivial Pursuit / Blaster  
Soccer Kit / Brain Man / Empire Soccer  
Heimdall / Krisalis Sports / Manchester United  
World Champ. / Dennis / Shaq Fu je 9,90

# ExtrAmiMag:

Car il n'y a pas que les ordinateurs dans la vie ;-)

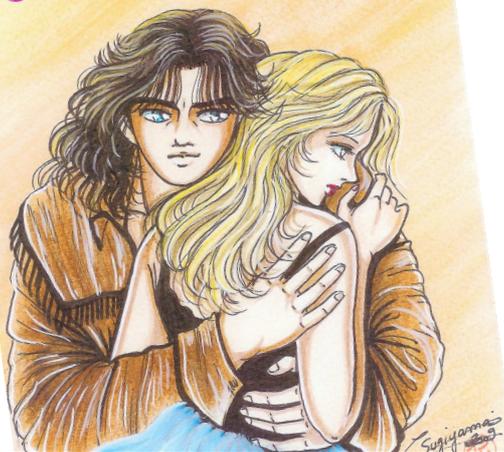
Hello ! Cet ExtrAmiMag est, cette fois-ci, entièrement consacré à Allan Scott, un personnage sorti tout droit de l'imagination de la talentueuse Cathy. Ce héros pas comme les autres parcourt le globe pour vivre des aventures plus dangereuses les unes que les autres. Je vous propose de découvrir un extrait de l'une de celles-ci...



## Allan Scott

Les Enquêtes  
d'Allan Scott

"Christmas Lovers"



**Profil :** Malgré ses origines latines, c'est un personnage assez introverti et au tempérament solitaire. Il n'aime guère aborder les questions relatives à son passé. Il reste profondément affecté par l'assassinat de son père, le Lieutenant de Police, Roberto Scotti, et il voue depuis une haine tenace et quasi-obsessionnelle à son meurtrier : Eddy Black. Il ne cessera de le traquer à diverses reprises. Allan possède un caractère entier et torturé dans l'âme, il a du mal à cicatrifier ses blessures les plus invisibles. Déraciné à l'âge de 10 ans, il n'a jamais réellement trouvé ses repères et son équilibre sur sa terre adoptive. Son père restera à jamais son modèle et son héros.

Seule, sa rencontre à l'âge de 30 ans avec Tamara, de dix ans sa cadette, parviendra à le sauver de ses méandres et tourments. Elle deviendra sa raison de vivre, même s'il a parfois des difficultés à se l'avouer. Il attendra cinq ans avant de la demander en mariage.

**Activités :** D'abord Inspecteur de Police au sein de la section criminelle de New-York, il démissionnera par la suite pour créer son agence de détective privé.

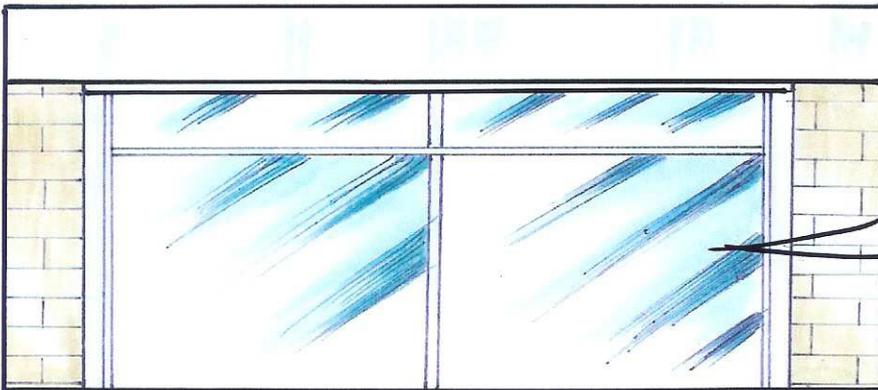
New-York City...



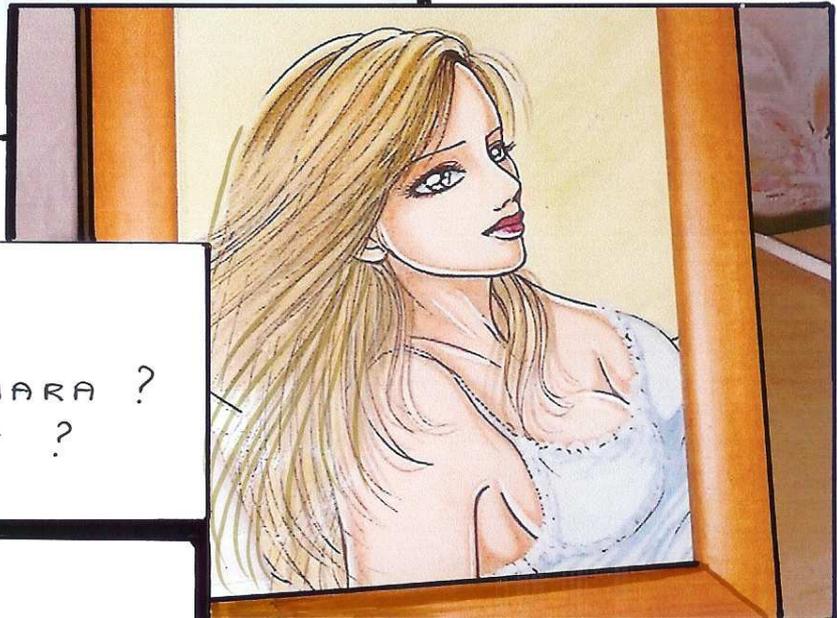
ALLAN, TU N'AS PAS DÉCROCHÉ UN MOT DEPUIS MON ARRIVÉE...  
MA REQUÊTE TE POSERAIT-ELLE UN PROBLÈME ?

NON, JORDAN TU PEUX COMPTER SUR MOI...  
JE M'EN CHARGE !





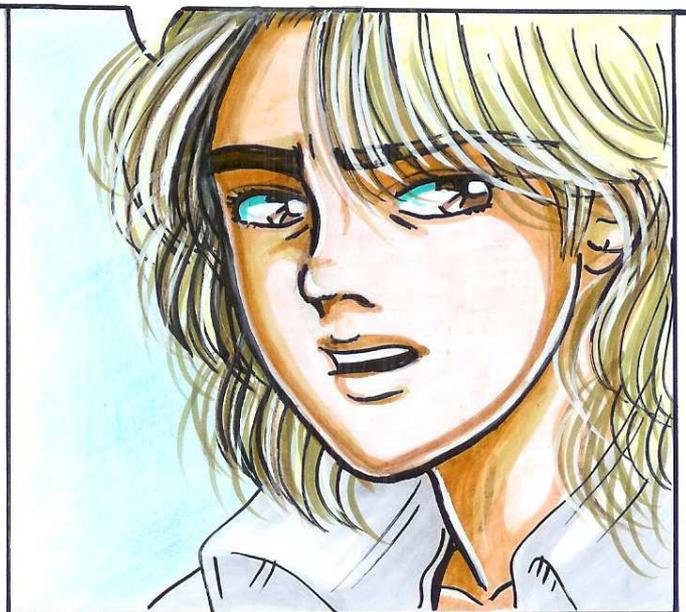
JE MÈNERAI  
UNE ENQUÊTE  
PARALLÈLE ...



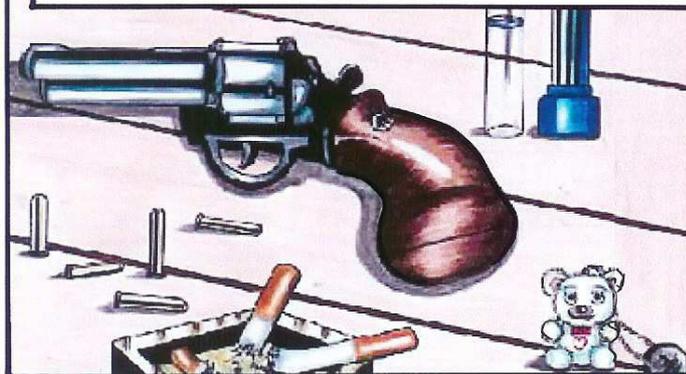
MERCI ALLAN !  
MAIS OÙ EST TAMARA ?  
ELLE EST SORTIE ?

NON, ELLE SE REPOSE,  
ELLE NE SE SENTAIT  
PAS BIEN ...

UN VIRUS HIVERNAL  
SANS DOUTE ...  
NOËL APPROCHE,  
J'ESPÈRE QU'ELLE SE  
REMETTRA RAPIDEMENT ...



... COMMENT VEUX-TU  
QU'ELLE NE SOIT PAS  
SURMENÉE OU  
FATIGUÉE AVEC LA  
VIE TRÉPIDANTE QUE  
JE LUI FAIS MENER ?!  
... SANS PARLER DES  
RISQUES ET DANGERS ...



... AUXQUELS ELLE SE  
TROUVE EXPOSÉE À  
CAUSE DE MOI ... !!



TU NE VAS PAS  
RECOMMENCER AVEC ÇA ?!  
ELLE EST HEUREUSE À  
TES CÔTÉS ...

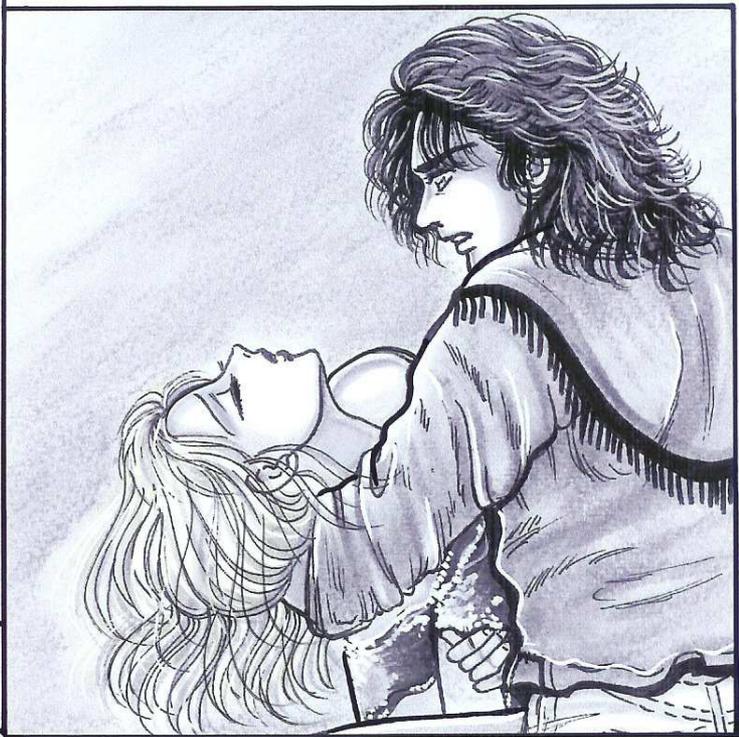


... MAIS J'AI FAIT  
D'ELLE UNE PROIE  
POUR MES ENNEMIS ...

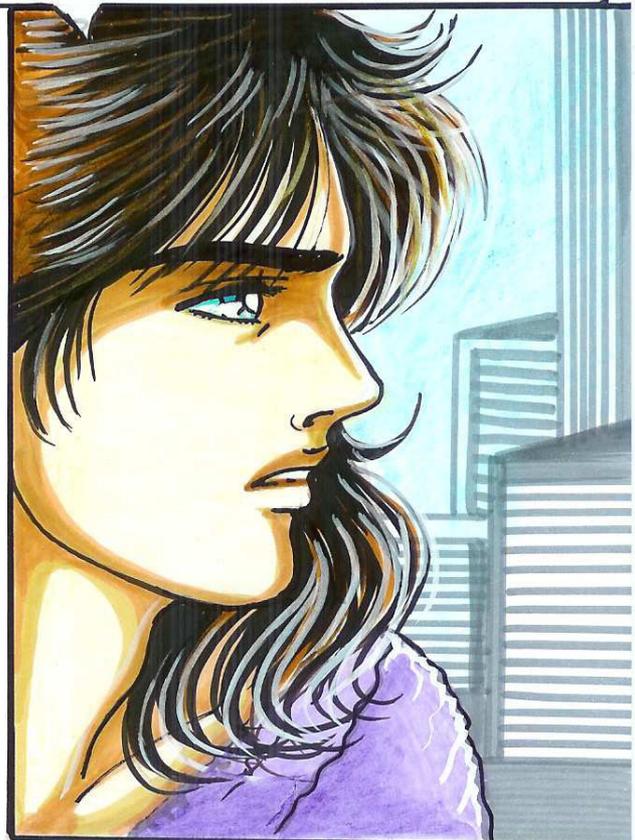
IL Y A TROIS ANS  
LORS DE L'AFFAIRE  
STEVENS, TAMARA  
AVAIT REÇU UNE  
BALLE QUI M'ÉTAIT  
DESTINÉE...

... ELLE S'ÉTAIT  
INTERPOSÉE POUR  
ME PROTÉGER ...  
UN COMBLE !

TAMARA A FRÔLÉ  
LA MORT À CAUSE  
DE MOI ...



... J'AI FAILLI LA PERDRE,  
ET CETTE PENSÉE M'EST  
INSUPPORTABLE !!  
JE NE ME LE SERAIS  
JAMAIS PARDONNÉ ...  
TAMARA MÉRITE MIEUX...





JE COMPRENDS TON POINT DE VUE MAIS, NE CROIS-TU PAS QU' AU FOND, CE QUI POURRAIT LUI FAIRE LE PLUS DE MAL... C'EST CE GENRE DE DOUTES INCESSANTS ?

JORDAN A RAISON...

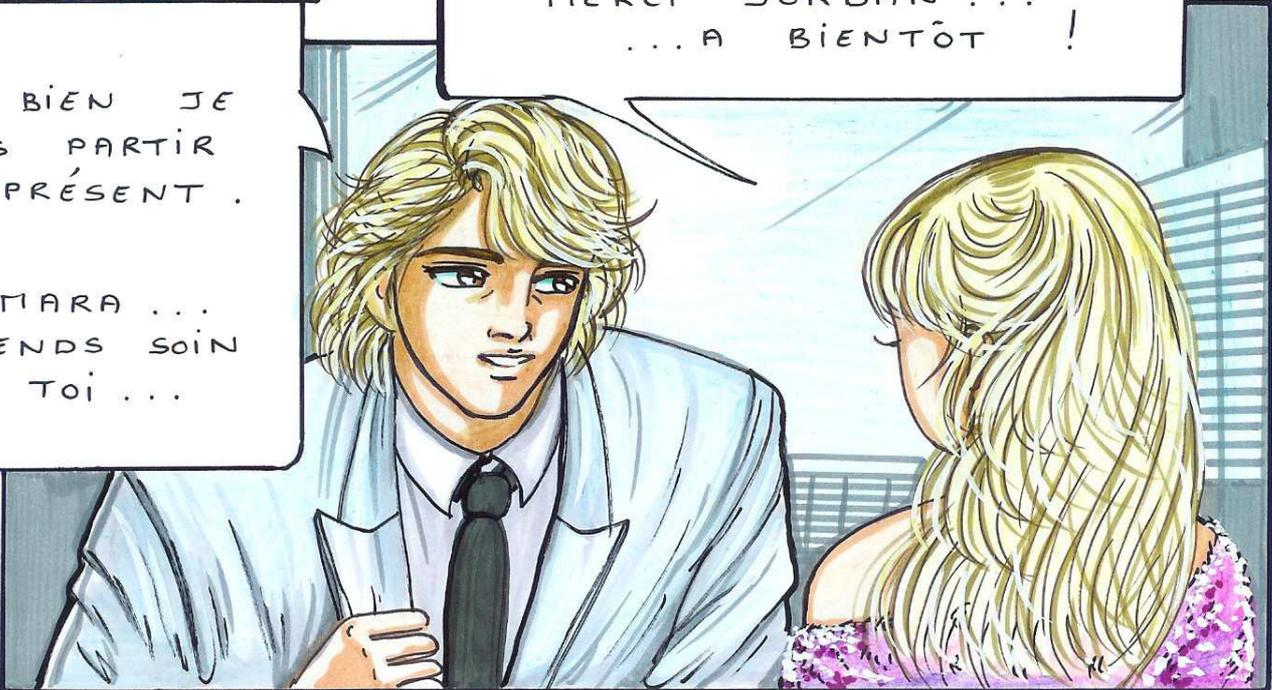


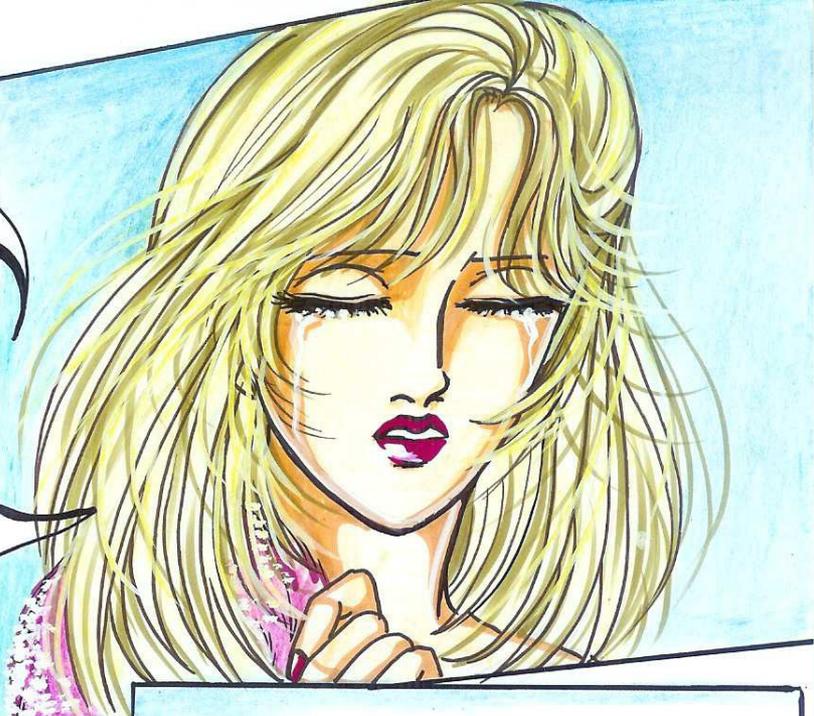
TAMARA... ?!  
TU ÉTAIS-LÀ... ?



MERCI JORDAN ...  
... A BIENTÔT !

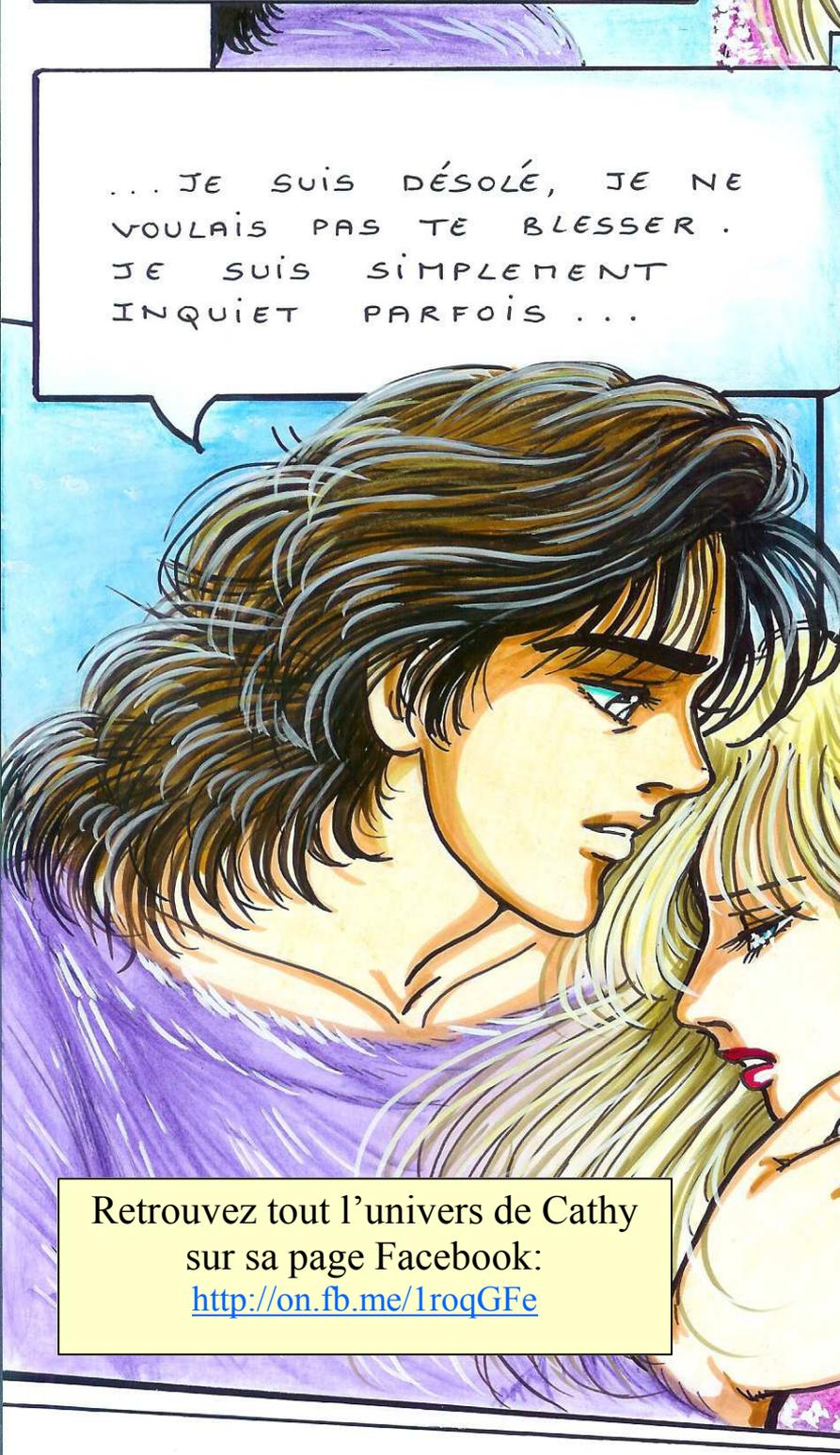
... BIEN JE DOIS PARTIR A PRÉSENT .  
  
TAMARA ... PRENDS SOIN DE TOI ...





... TAMARA , EST - CE  
QUE TU TE SENS  
MIEUX ?

PAS VRAIMENT...  
SURTOUT APRES CE  
QUE JE VIENS  
D' ENTENDRE ...



... JE SUIS DÉSOLÉ, JE NE  
VOULAIS PAS TE BLESSER .  
JE SUIS SIMPLEMENT  
INQUIET PARFOIS ...

JE SAIS ALLAN...  
MAIS JE NE SUIS  
PAS D' ACCORD  
AVEC TOI ...  
CETTE VIE, JE L' AI  
CHOISIE !!  
JE N' AI FAIT  
AUCUN SACRIFICE...  
ET JE NE  
L' ÉCHANGERAIS  
POUR RIEN AU MONDE...

Retrouvez tout l'univers de Cathy  
sur sa page Facebook:  
<http://on.fb.me/1roqGFe>

*À suivre...*

# Le word of de fin

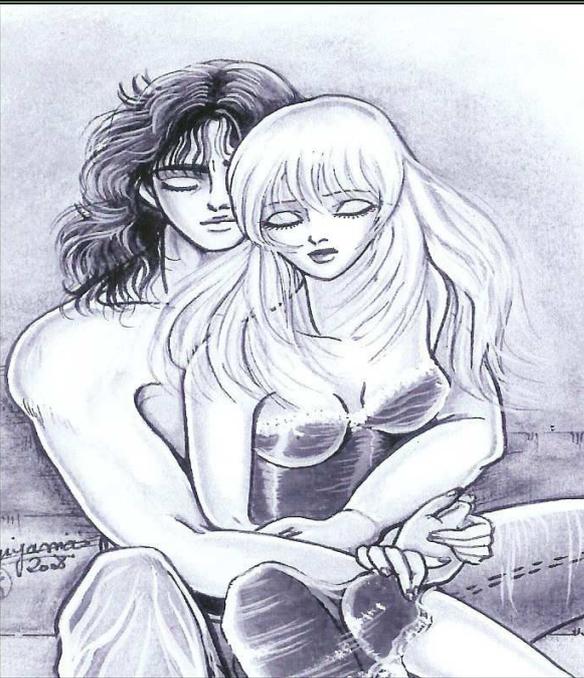
Le numéro 3 se termine ainsi ! Rendez-vous pour de prochaines aventures très vite... enfin dans pas trop longtemps... heu... disons avant 2020, quand même !!

D'ici là amusez-vous bien, et surtout faites-nous de la pub et venez nombreux sur notre page Facebook pour liker, participer et pour voir des filles à poil (nan, là je déconne ;-)) !!!!

Á pluche, les tapettes ;-)

AmigaKid

Les numéros 1 et 2 d'AmiMag sont toujours disponibles tant sur notre blog: <http://amimag.skyrock.com> que sur Aminet (recherchez: **AmiMag**).



Allan Scott et Tamara par Cathy

Entre deux numéros, retrouvez AmiMag sur la toile via le blog, FB, Twitter et YouTube:

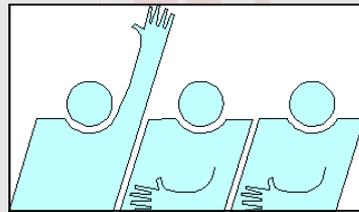
Le blog: <http://amimag.skyrock.com>

La page FB: <https://www.facebook.com>

Twitter: [https://twitter.com/AmiMag\\_ezine](https://twitter.com/AmiMag_ezine)

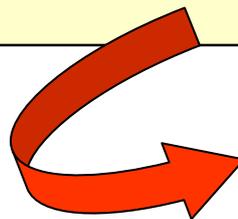
YouTube: [www.youtube.com/user/AmiMag001](http://www.youtube.com/user/AmiMag001)

AmiMag: **VOTRE** e-zine !



AmiMag a besoin de **VOUS** pour grandir ! Faites-nous un **MAXIMUM** de pub parmi votre entourage !  
Vous pouvez également participer à la réalisation du fanzine en nous envoyant des articles, des images, des dessins...  
Bref, bougez-vous un peu le derrière ;-)  
**amimag\_team@yahoo.fr**

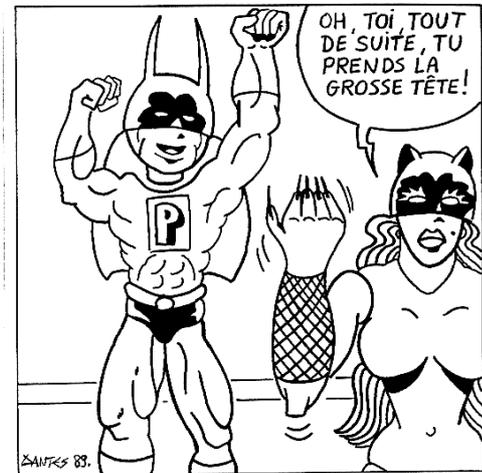
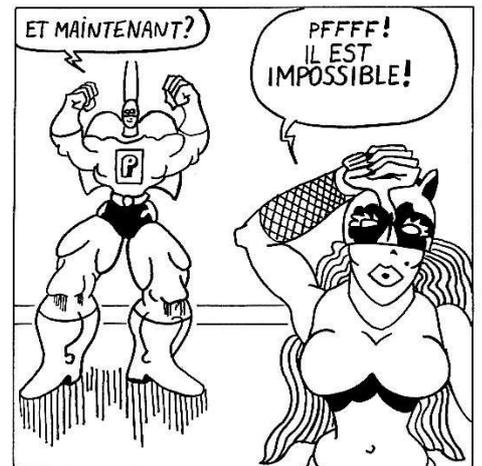
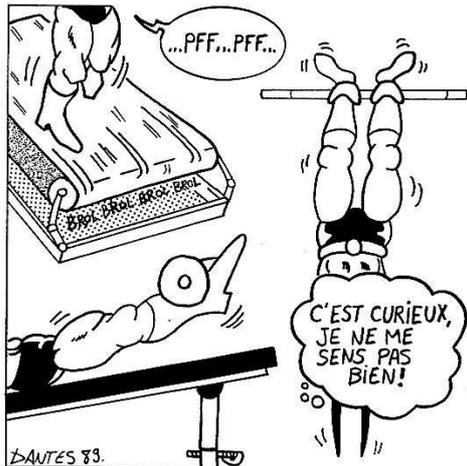
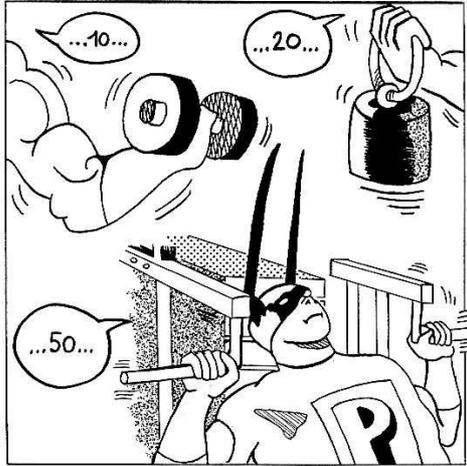
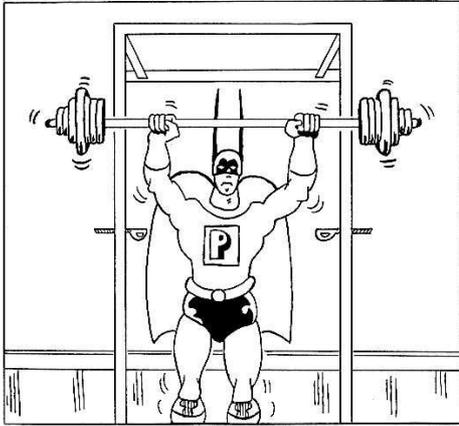
Le cover du dernier Amiga Concept, le mag' Amiga le plus délire, et celui qui m'a motivé en 1995 pour me lancer dans l'aventure du fanzine !



# MISTER P PAR DANTES

## Un super-héros pas comme les autres !

POUR LUTTER CONTRE LE CRIME, IL FAUT DU MUSCLE



# AmiMag

**Voyagez dans la  
galaxie Amiga  
grâce au fanzine  
number one:  
AmiMag !**

# UROPA<sup>2</sup>

**AUSTEX**  
SOFTWARE

THE MEGA SERIES

Collectors Edition