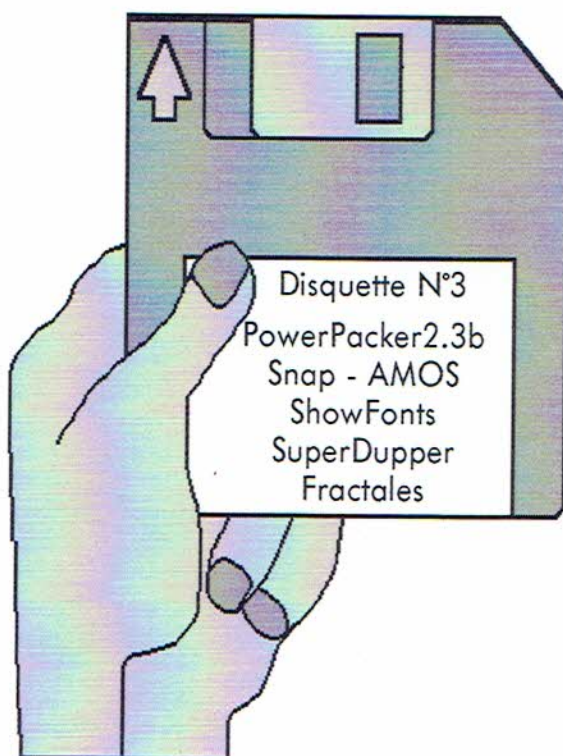
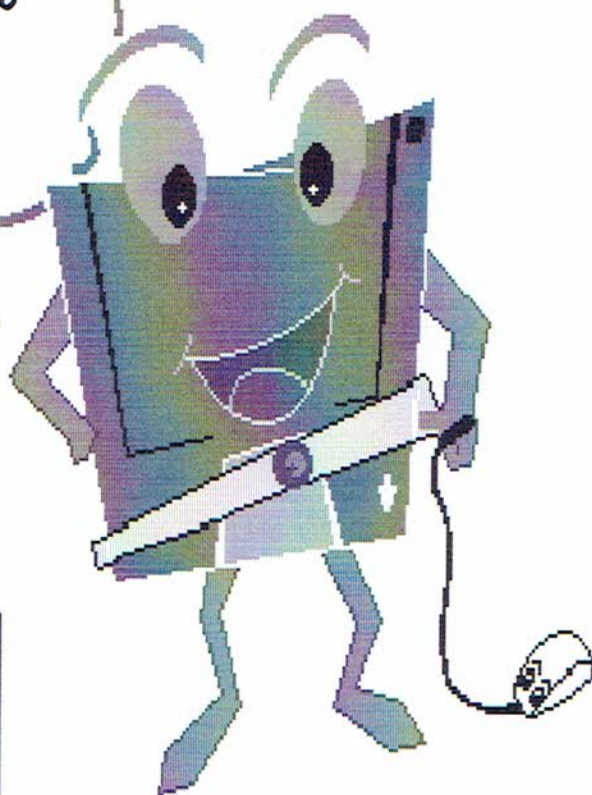


Amiga 83 zette

A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32

Bienvenue
dans le monde
Fantastique
de l'AMIGA



Disquette N°3
PowerPacker2.3b
Snap - AMOS
ShowFonts
SuperDupper
Fractales

**Pas encore de Scoop
mais des nouvelles rassurantes
Présentation de la rédac.
Une pincée de jeux
et une poignée d'autres choses...**

Amigazette 83 est une association Loi 1901. La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés, après censure, n'engagent que leurs auteurs.

Le format de mise en page est propriété d'Amigazette 83. Toute copie ne peut être faite sans le consentement des membres de l'association.

Président : Grillierre José
Trésorier : Blanche Hervé
Secrétaire: Delattre Eric
Conseillé informatique : Cierp Philippe

Adresse : AMIGAZETTE 83
872 Chemin Mon Paradis
83200 TOULON

Ont participés à ce numéro :
Grillierre José
Blanche Hervé
Delattre Eric
Cierp Philippe
Stank Patrick

Imprimé sur HP 500C
avec un A2000B

AMIGAZette		Le sommaire	
Page 1 l'édito	Page 2 LaGalère	Page 3 Forum	
Pages 4 Débutant	Page 6 Espace J.	Page 9 DARKMERE	
Page 10 BENE II	Page 11 Le cadeau	Page 12 AMOS Junior	
Page 13 AMOS pour Pros	Page 14 La disquette d'AMIGAZette	Page 15 C.A.P.A	

L'INTRO

Déjà le numéro 3 d'AMIGAZETTE et très peu de réactions de nos lecteurs, au moins pour nous désigner les quelques fautes d'orthographe qui nous ont échappées. Nous aimerions savoir ce qu'il vous ferait plaisir de lire dans nos lignes de façon à nous aiguiller dans nos recherches d'articles et explications. N'hésitez pas à user du téléphone, courrier ou autre moyen, ce fanzine est aussi votre fanzine et votre participation nous est précieuse pour notre motivation. Pour le moment nous écrivons sur nos acquis et sur ce qui nous paraît utile à tous mais nous allons vite nous retrouver à cours d'idées à développer et le nombre de pages en diminution, il y a tellement de choses à dire. Un des principes d'AMIGAZETTE est que tout problème vécu (en AMIGA) doit être dit afin d'en informer les autres et, ceci pour éviter les galères inutiles. A ce propos je vous fais part de ma dernière dans ce numéro.

JOSE

Si vous voulez faire passer un message, un texte, un dessin ou autre chose sur AMIGAZETTE, vous pouvez utiliser un papier libre, ou alors copiez votre oeuvre sur une disquette qui vous sera bien entendu restituée. Pour les texte utilisez le format ASCII, c'est plus facile pour nous pour la mise en page. Si vous désirez inclure des images, dessins ou autres illustrations indiquez leurs emplacements sur un brouillon. AMIGAZETTE se réserve un droit de censure selon le caractère du texte ou de l'illustration.

La galère d'AMIGAZETTE

Rien de mieux que de profiter de l'expérience des autres (bonne ou mauvaise) pour évoluer. Cette fois-ci je profite d'un gros pépin qui m'est arrivé un beau samedi de juin.

Ceux qui ont déjà lus quelques-uns de mes articles dans AMIGAZETTE, ont dû remarqué que je m'efforçais à donner quelques conseils plus qu'utiles pour éviter certains désagréments non prévisibles. Si j'avais su j'aurais acheter le fanzine pour le lire au lieu de participer à son édition. Donc, un bel après-midi de juin 1994, un de mes amis(GA) a voulu rectifier une petite anomalie sur mon disque dur, certains utilitaires le reconnaissant comme formatté en "Old File System" alors qu'il devrait être en "Fast File System" bref, je passe les détails techniques. Après avoir manipulé certains octets du Boot, catastrophe, ma machine s'est mise à ignorer son disque. Je me suis donc dit qu'avec quelques outils je pourrais remédier à tout cela. Au début j'avais toujours la main sur la partition de travail, mais à force d'essayer de récupérer la partition "système", deuxième catastrophe, la partition de travail disparaît à son tour, et pour arranger tout cela plus moyen de reprendre la main sur quoi que ce soit.



Ne rejetez pas toutes les fautes sur l'ordinateur, ce n'est qu'une machine sans défenses à la merci de canards sans scrupules.

Au bout de 2 heures de bataille acharnée le disque était à nouveau formatté, mais que de travail perdu non sauvegardé.

(faîtes ce que je dis, pas ce que je fais... à méditer...)

La morale de cette histoire vécue est qu'il faut toujours penser que cela n'arrive pas qu'aux autres, équipez vous de bonnes disquettes et prévoyez vos sauvegardes, de bons logiciels tels ABackup (en DP) ou QuarterBackup (commercial) permettent des

sauvegardes intégrales ou partielles sur disquettes. Maintenant, le résultat est que je dois mettre les bouchées doubles, ayant perdu de nombreux fichiers et images destinés à AMIGAZETTE, mais ne cherchons pas d'excuses, la prochaine fois je m'inspirerez de l'esprit AMIGAZETTE.

JOSE

Nom de code QUICKNET!!

Fini les critiques sur notre machine par les autres systèmes.

Notre AMIGA peut maintenant se brancher en réseau et travailler comme des Macs ou PCs dans un milieu hétérogène.

Jusqu'à maintenant on pouvait connecter des Amiga en réseau avec d'autres machines, mais cela relevait du bidouillage. Des petits logiciels permettent également de connecter 2 AMIGAS sur le port parallèle, mais cela n'apporte pas grand chose à côté des réseaux Macs. Maintenant, avec QuickNet, notre machine peut s'intégrer complètement sur un réseau. Quicknet est appelé à être un système de réseau par paires torsadées. Conçu spécialement pour AMIGA, 3 années de développement ont été nécessaires pour réaliser le logiciel et le matériel. Côté matériel, une carte réseau Ethernet a été conçue pour A2000, A3000 et A4000, enfichable sur le port ZORRO. Des versions pour A500, A1200 et CD32 sont aussi disponibles via le connecteur d'expansion qui est

prévu normalement pour la Fast RAM 32 Bits.

QuickNet est entièrement compatible avec les kickstarts 1.3/2.x/3.x ainsi qu'avec tous les contrôleurs de disque dur et cartes accélératrices.

Le logiciel est en ROM sur la carte, de ce fait, n'importe quel AMIGA, sans disque dur, peut "BooTer" par réseau sur une autre machine.

Un "Driver" nommé "SANA II" est inclus pour pouvoir accéder à d'autres systèmes de réseaux.

Le prix pour A2000/3000/4000 est de \$449,00 pour le réseau en paire torsadée et de \$469,00 pour l'Ethernet fin.

Pour le moment, il n'est disponible qu'aux USA, mais patience, on pourra bientôt faire comme les grands et ne plus passer que pour des consoles de jeux.



FORUM

Les informations et les prix de QuickNet ont été recueillis et traduits à partir de la revue anglaise Amiga User International (AUI) du mois de Juin 1994. On peut trouver ces revues (avec généralement 2 disquettes) dans certaines maisons de presse.

Un CD pour 1200

Ca y est la lecture de CD ROM est possible sur le 1200. Il s'est quand même passé un bon moment avant son apparition en lecteur externe depuis l'aventure de la CD32, malgré que celle-ci soit faite sur une architecture de 1200. Ce nouveau lecteur a la couleur et l'aspect du 1200. Il dispose de 2 vitesses comme pour la CD32 et normalement devrait faire les mêmes choses. Stop! rien ne va plus. Ce lecteur ne supporte pas la cartouche FMV (Full Motion Vidéo). Les concepteurs auraient estimés que le fait d'ajouter cette compatibilité aurait considérablement augmenté le prix.

D'après certains commentaires relevés dans AUI (*Amiga User International*) il a été plus difficile de vendre les CD32 que les 1200 qui sont devenus très populaires en Europe. La CD32 doit encore faire du chemin pour gagner la confiance des consommateurs. Au moment où j'écris je ne connais pas encore le prix du lecteur mais la rumeur parlait de 1600Frs environ ce qui pourrait amener le duo 1200+CD aux alentours de 3600Frs. (les prix ont été relevés en Livres et transformés en francs à 8 Frs la Livre).

N'empêche que même sans FMV, il est toujours intéressant de pouvoir lire des CD.



ERRATUM

Dans le dernier numéro d'AMIGAZETTE, rubrique AMIGA PRATIQUE, un petit oubli dans l'explication du fonctionnement de ShortCut. Après avoir créé votre script, il faut ouvrir la startup-sequence (avec ED ou AZ) et avant la commande "EndCLI" écrire : "Run > nil: Shortcut" ce qui vous active le programme au démarrage.

Une deuxième erreur s'est glissée dans l'exemple de script, le signe qui doit être à la fin de la ligne qui sert de lancement du programme AmigUtilIII n'est pas # mais \$. Le "\$" sert à indiquer que le prochain mot est un nouveau nom de menu. Pour faire le signe #, il faut appuyer sur les touches [alt gauche] [Shift gauche] et la touche [3]

Comme prévu dans le numéro précédent, on va poursuivre ensemble la suite de la découverte de l'AMIGA en essayant d'éclaircir certaines notions sur le fonctionnement de l'environnement de notre machine. Nous resterons pour le moment sur les éléments physiques de sauvegarde. Puristes s'abstenir, je ne ferai pas de commentaires compliqués en essayant de rester à la portée de tous.

JOSE

La disquette.

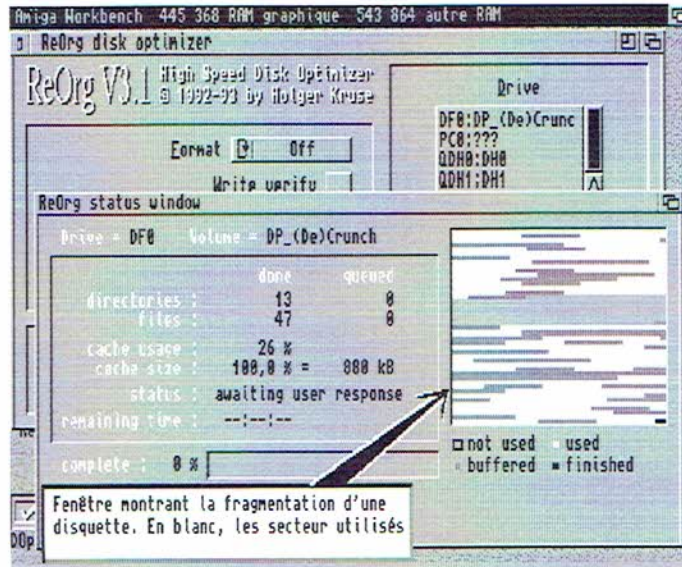
Il est très rare de trouver des disquettes pré-formatées AMIGA, il faudra donc passer par cette étape, mais je considère que vous connaissez cette opération (sinon contactez AMIGAZETTE 83).

Prenons en une, par exemple nommée Dessin (pourquoi pas!) et qui vous servira à sauver vos oeuvres réalisées sur DeluxePaint.


Sur le petit disque souple l'ordinateur va se réserver une zone comparable à un catalogue, un peu comme la table des matières d'un livre, c'est le "Root Block" ou en français le bloc racine. On va aussi trouver une autre zone appelée "Bit Map", c'est la carte d'occupation de la disquette où sont tenus à jour les emplacements libres et occupés.

Votre dessin que vous allez sauver va donc aller s'inscrire quelque part sur ce support, mais si les espaces libres contigus sont plus petits que le fichier complet celui-ci va être coupé en morceaux qui sont alors éparpillés ça et là sur les deux faces de la disquette. Ne vous inquiétez pas, votre AMIGA saura les retrouver, et dans le bon ordre.

Cela ne nuit pas au fonctionnement mais ralentit les accès disquette et surtout oblige la tête de lecture à de nombreux déplacements. On dit alors que le disque est fragmenté. Il existe évidemment un remède, il suffit de se munir d'un programme d'optimisation de disque tels que ReOrg 3.1 (en DP mais à partir du 2.0) ou QuarterBackTools (commercial). ReOrg est très facile d'emploi et le résultat est très appréciable, la disquette AMIGAZETTE a été optimisée par ReOrg. L'optimisation est aussi valable pour les partitions d'un disque dur, il suffit de désigner le volume, la




différence est le temps d'exécution.

 ATTENTION, il est préférable de ne pas embêter votre machine pendant cette opération, de plus une coupure EDF ou un plantage peu être fatal...

ADIEU LES ICONES

Maintenant démarrez AmigUtil (ou un autre programme de ce type) et visualisez une partition ou le contenu de la disquette AMIGAZETTE (par exemple).

Vous vous êtes peut-être déjà posé des questions sur ces fichiers ayant une extension ".info" à la fin de leur nom. Ça y est vous venez de découvrir les icônes qui sont rattachées aux logiciels, fichiers ou tiroirs. Ceux qui connaissent bien l'AMIGA, la plupart de temps, les enlèvent ce qui fait gagner une place non négligeable. N'avez vous jamais vu de disquettes pleines à ras bord sans voir d'icônes. Mais peut-on toutes les enlever? Mef! elles sont quelques fois indispensables au démarrage des logiciels.

 ATTENTION, avant de "déléter" une icône, allez voir si elle ne contient pas de "Tool-Types" ou Types d'outils. Ces outils, permettent souvent au logiciel de se lancer dans une certaine configuration et peuvent devenir indispensables.

Pour gagner de la place, vous pouvez effacer les icônes des tiroirs, surtout pour les WB 2.0 et 3.0 qui ont à leur disposition le menu: "Fenêtre--> Montrer tous les fichiers". Pour les autres, en WB 1.3, il leur reste le SHELL avec la commande DIR ou alors les utilitaires comme AmigUtil pour voir le contenu d'un volume.

Pour les logiciels, un petit contrôle du contenu de l'icône est préférable avant de l'effacer ou de la remplacer. Pour cela il suffit de l'ouvrir, sous WorkBench, avec le menu:

Icône --> Informations (2.0/3.0) ou le menu Info en 1.3. Voir figure page suivante...

Problèmes et soluces.

Si vous cliquez une icone et que la réponse est un message d'erreur du style Impossible d'ouvrir ce tiroir ou Impossible d'ouvrir l'outils ..., soit l'icone n'est pas du bon type, soit son orthographe ne correspond pas au nom du fichier, tiroir ou programme associé. Pour changer le type d'icone, utilisez IconeEdit (éditeur d'icone), qui est dans le tiroir Tools(2.0/3.0) ou sur la disquette Extras pour le WB1.3

BONJOUR LES ICONES

Il est très facile de mettre une icone à la place d'une autre (du même type) ou simplement en

mettre une sur un fichier ou logiciel n'en possédant pas. Il suffit d'enlever l'icone existante avec un éditeur (AmigUtil fait l'affaire) puis de copier à la place, l'icone choisie en remplacement. Ensuite il faut la nommer du même nom que son fichier associé sans oublier le ".info". L'icone d'un volume ou disquette est repérable sous le nom de "disk.info". Un prochain article expliquera comment utiliser IconeEdit.

TRAVAUX PRATIQUES

Prenez une disquette vierge formattée (c'est mieux). Double cliquez la pour l'ouvrir et allez sélectionner le menu "Nouveau tiroir" ou

"New drawer" en 1.3. et appelez le "Tiroir"

Introduisez la disquette AMIGAZETTE et lancez AmigUtil. Dans une des 2 fenêtre faites apparaitre le contenu de la disquette, dans l'autre le Ram Disk. Sélectionner l'icone "Music.info" et copier la vers le Ram Disk.

Introduisez maintenant votre disquette vierge (ou presque), faites apparaitre son contenu et effacez "Tiroir.info" et copiez sur la disquette l'icone contenue dans le Ram Disk : Music.info.

Il ne vous reste plus qu'à renommer cette icone en "Tiroir.info". Pour voir si ça fonctionne, revenez sur le WorkBench et double cliquez sus votre "Tiroir", il doit s'ouvrir.

Sélectionnez l'icone (1 seule clic de souris) puis avec le bouton de droite allez chercher le menu Information (ou info).

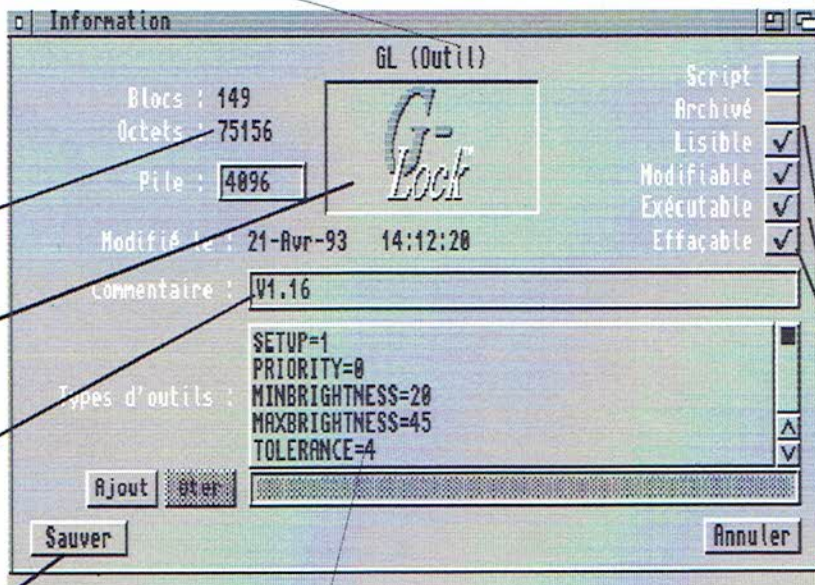
"Poids" du programme en octets

Dessin représentant l'icone

Commentaire indiquant le numéro de version

Bouton de sauvegarde des modifications

Nom et type d'icone



Fenêtre Infos en Workbench 2.1

Outils permettant de définir des préférences de démarrage du logiciel.

Le fait de cocher ou non ces cases permet de statuer l'état de ce programme, par exemple le rendre illisible ou bien le protéger contre l'effacement.

Exemple d'outils :

SETUP=1 indique au programme qu'il devra aller chercher le fichier de configuration numéro 1.
 PRIORITY=0 donne le degré de priorité de fonctionnement.
 MINBRIGHTNESS=20 donne la valeur mini pour le réglage de luminosité du Gen Lock.
 etc...

Exemple de l' icone du logiciel pilotant le G.Lock. Celle-ci est une icone du type "Outils" (Tools). Vous pouvez en trouver d'autres du type "Tiroir" (Drawer) ou "Projet" (Project)

Après ECTS de Londres vers un avenir meilleur ?

(ECTS est le salon du jeu vidéo à Londres.)

De nombreux éditeurs semblent se réveiller, la machine est en marche, la confiance dans le 1200 et surtout la CD32 est au rendez-vous.

Le dernier salon ECTS de Londres a été riche en annonce de futurs hits.

Comme nous l'espérons la CD32 est devenue la locomotive qui tire vers le haut toute la gamme Amiga; je sais bien que cela irrite au plus haut point les "pros" ("quoi! une console de jeu qui nous rends service, c'est impensable!"), et oui, heureusement qu'elle est sortie à temps et qu'elle a connu un succès relativement rapide.

Commodore c'est fini, cela ne surprend personne, avec une politique commerciale qui était la leur, cela ne pouvait plus continuer ainsi, Commodore est mort mais l'Amiga a semble-t-il des jours plus heureux devant lui.

Aux dernières nouvelles ce serait le géant de l'électronique Coréen "SAMSUNG" qui serait sur les rangs pour reprendre toute la gamme Amiga. Je pense que ce serait une excellente chose pour tout le monde surtout pour nous simples consommateurs.

Si une entreprise comme Samsung s'investie, c'est d'abord pour récupérer un peu de son argent, car c'est un des principaux créanciers de Commodore et ensuite parce qu'il croit fortement dans le produit, en principe quand les asiatiques achètent ce n'est jamais pour le fun mais pour faire du fric, on peut toujours rêver, imaginez qu'il ai la même politique commerciale agressive que Nitendo et Sega, cela pourrait être un combat passionnant.

Comme je vous le disais en début de cette article les éditeurs eux semblent motivés, de nombreux jeux vont sortir dans les mois à venir. En voici une liste non exhaustive:

VOTRE FUTUR !

AMIGA 500/1200

JUILLET

Akira - Akira AGA

Cyberspace

Rings medusa

Ruff' - Ruff' AGA

Universe

AOUT

Alien II se - Alien II se AGA

Skeleton

SEPTEMBRE

Battle isle II

Bbc's match

Brutal soccer

Dawn aerial

Inferno AGA

Putty squad

Rise robots - Rise robots AGA

Seearch/rescue

Sensible word

Sinkswin

Tfx AGA

Tinhead

OCTOBRE

Breach III

Dinoracer

Evasive action

Ferrari

King of thieves

Lords realms

Paradox AGA

Shockwave AGA

Whizz AGA

NOVEMBRE

Amazone queen

micro mach II

Pinball illus AGA

Sim.2000 AGA

DECEMBRE

Dungeon II

CD 32**JUILLET/AOUT**

Akira
 Dynamo
 Dizzy
 Lital devil
 Ruff'
 Universe
 Reunion
 Skeleton krew

SEPTEMBRE

Brutal soccer
 Chess system
 Inferno
 Marvin minx
 Rise robots
 Robinson

Tfx

Tinhead

OCTOBRE

Alien breed II
 Cannon fodder
 Evasive action
 Strategy games
 King thieves
 Lover's guide
 Megarace
 Shockwave

Whizz

NOVEMBRE

Bazooka sue
 Bureau 13
 Cyberwar
 Flight

Hell

Micro mach II

Pinball illus

Scavenger IV

Star crusader

DECEMBRE

Elfmania

psycho pin

Quarantine

Saurus

Tong dynasty

ESPACE JEUX

Après cette overdose de titres futurs, revenons maintenant dans le présent où enfin un jeu d'aventure digne de ce nom ose défier les amigaistes (et non les amigafans, certain comprendrons.....)

BENEATH A STEEL SKY, Tout droit sorti de chez Revolution software et qui après deux années de travail a su nous concocter un jeu d'aventure qui vient fleurter en qualité et en profondeur avec les jeux d'aventures sur PC, ce qui reste tout de même une référence.

Les dialogues sont en français à l'écran et j'ose espérer que dans l'avenir tous les jeux seront en français.

Le nombre de disquettes (15) est assez conséquent, le disque dur est pour ainsi dire obligatoire, mais jouer avec deux lecteurs n'est pas im-

possible, la gestion des disquettes est relativement bien faite.

Mais essayons de comprendre l'histoire, que vous est-il arrivé?

Dans votre jeunesse après un accident d'avion où vous avez perdu votre mère, vous êtes recueilli par des nomades mais les gens de la ville décident de vous ramener chez eux; pendant le transit encore un incident qui force votre avion à se poser en catastrophe sur le ventre ce qui vous permet de vous échapper et voilà le premier écran du jeu vous vous retrouvez en haut d'une gigantesque tour, à vous de trouver la sortie.

L'écran du jeu est assez important on ne joue pas sur un timbre poste, quelques animations de fond renforcent

l'ambiance de l'écran où seul le pointeur est à l'écran.

Il suffit de déplacer le pointeur pour découvrir les différents objets présents dans la pièce où après un clic sur le bouton droit ou gauche de la souris, vous pourrez soit utiliser un objet ou bien l'ajouter à votre inventaire. Bien sur la majorité des objets ont une influence sur votre aventure future, mais les énigmes sont assez simples et logiques.

Il tourne sur 500 et une version AGA doit bientôt sortir, il nous a été signalé quelques logiciels défectueux et d'après la FNAC pas mal de clients sont venus rapporter leur jeu qui plantait, alors soyez prudent sinon Beneath est vraiment la référence dans le créneau du jeu d'aventure sur AMIGA.

Il est incontestable que les éditeurs commencent à s'intéresser à notre machine pour ce style de jeu, pour preuve:

KING'S QUEST VI que Sierra le champion toute catégorie pour les jeux d'aventures décide d'adapter sur notre bécane, d'accord ils en ont mis du temps mais enfin il est là!

Il y a environ quatre mois, j'avais pu admirer à la télé, un dimanche matin dans l'émission "Microkids" sur France 3, l'avant première de KING'S QUEST VI, cela m'avait paru fort réussi, je croyais même que c'était une version PC !

Mon attente ne fut pas déçue, avec Sierra nous sommes sur de la qualité. Les textes à l'écran sont en français, il faut mieux installer les dix disquettes sur disque dur. Une fois le jeu lancé, je vous passe l'intro (sans intérêt), vous vous retrouvez sur une plage, il vous faudra être très attentif dans les dialogues et utiliser avec intelligence les objets que vous ramasserez ou utiliserez d'un clic de souris.

L'animation et les graphismes sont vraiment à la hauteur, l'Amiga est en train de combler son retard. KQVI tourne sur 500, une version 1200 est prévu.

Si vous avez connu les anciennes versions de KQ vous retrouverez avec plaisir cette saga avec en plus une interface et une fluidité exemplaire. Pour les autres cette découverte vous fera regretter de ne pas avoir connu les précédents.

BANSHEE

Après cette prise de tête, un jeu d'aventure ça va, mais deux j'en peux plus, il faut qu'il y ait des explosions, du bruit, du shoot'em up quoi! Il y a quelques années, je jouais sur mon CPC 6128+ à un jeu qui

s'appelait "flying shark", c'était une adaptation du célèbre "1942" et bien aujourd'hui Core design à la bonne idée de nous réserver ce soft sous le doux nom de "Banshee".

Il faut noter qu'il tourne uniquement sur 1200.

Bien sur les graphismes, les couleurs et la vitesse ont un peu changé mais les programmeurs ont su garder l'essence de l'ancienne version. Enfin un titre qui exploite les énormes possibilités du 1200, les sprites se bousculent à l'écran sans aucun ralentissement.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu, il s'agit d'un shoot'em up à scrolling vertical, vous pilotez en solo ou avec un ami un petit avion dans quatre niveaux très grands où vous devez détruire tous les ennemis qui vous arrivent dessus par vagues successives. Les ennemis seront aussi bien des avions que des tanks, des bateaux et même des soldats. Vous récolterez des bonus de différentes natures qui vous aideront à parvenir au QG de l'empereur qu'il faudra absolument détruire mais ceci est une autre histoire!..

Pour les nostalgiques et les autres à posséder absolument.

Dans la série

Les injouables :

ULTIMATE PINBALL QUEST

TOTAL CARNAGE

INNOCENT UNTIL CAUGHT

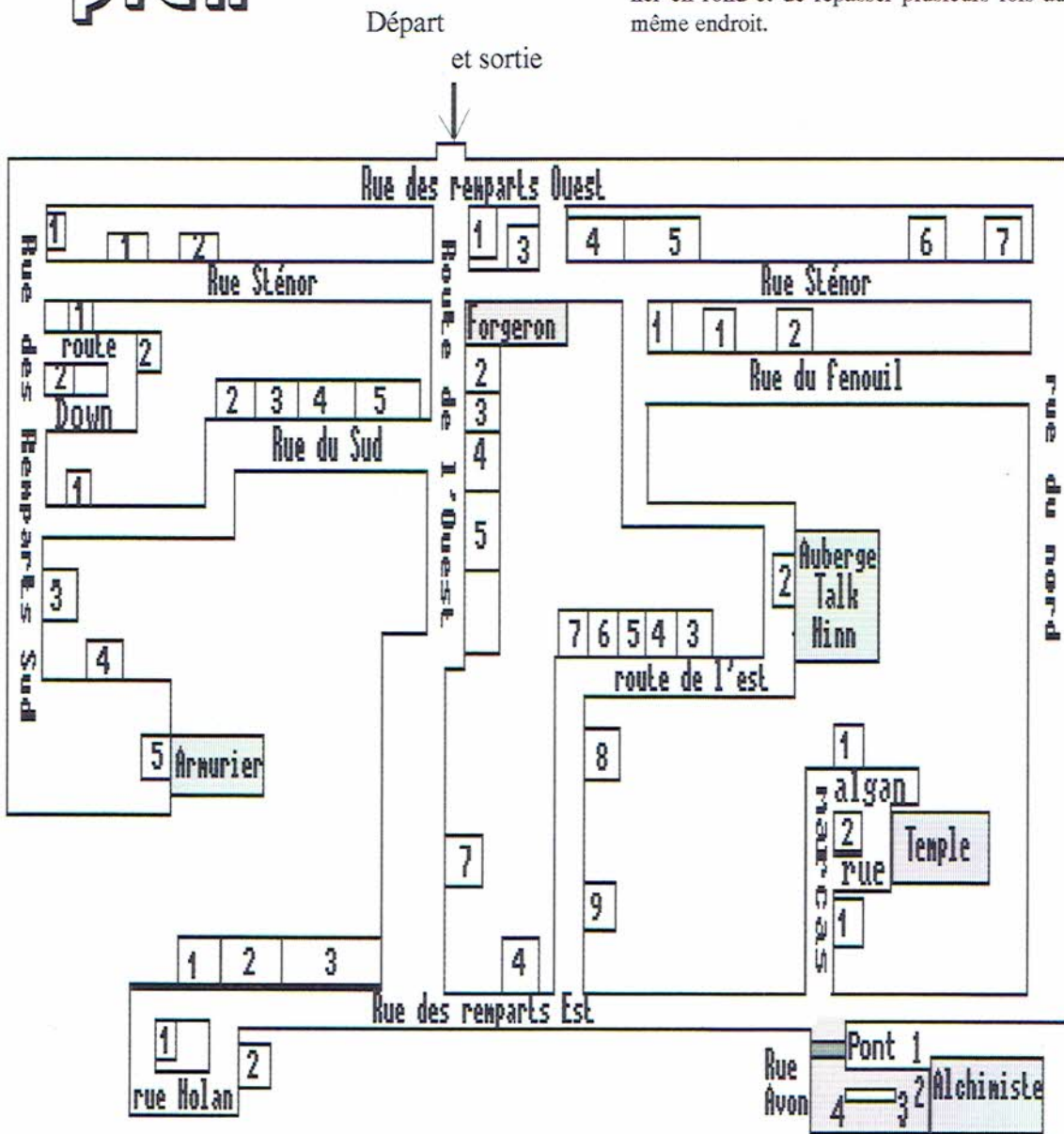
ERIC.

DARKMERE

Le plan

Superbe jeu d'aventures dans la lignée de "Cadaver" qui vous transporte dans un univers médiéval-fantastique. Vous incarnez le Prince Ebryn, vigoureux guerrier nanti d'une épée enchantée, qui va tenter de mettre fin à la malédiction du Darkmère, repousser les légions du mal et retrouver sa mère disparue. Pour vous aider dans votre quête, vous devrez parler aux différentes personnes rencontrées afin d'obtenir des indices qui vous faciliteront la tâche. Lors des combats, votre épée se nourrit de l'énergie de vos adversaires. Lorsque celle-ci n'en a plus, cela signifie votre fin. N'hésitez pas à faire un plan des endroits que vous aurez visités, vous éviterez de tourner en rond et de repasser plusieurs fois au même endroit.

ESPACE JEUX



Les numéros correspondent aux maisons à visiter.
(lorsque l'on a trouvé leurs clefs)

L'épice! Ressource principale de l'Empire. On ne peut en trouver que sur Dune, la planète des sables. L'Empereur a envoyé trois maisons de nobles sur celle-ci. Une seule prendra le contrôle de la planète et sera le seul fournisseur de l'épice. Pour y parvenir tous les moyens sont bons. C'est donc une longue lutte qui s'engage sur cette planète mystérieuse où rôdent des vers géants et des peuplades appelés Frémens.

Pour vous aider, voici quelques directives pour commencer :

- 1) Choisissez votre Maison (Atréides, Ordos ou Harkonens)
- 2) Construisez votre base (Dalles en béton, pièges à vent, raffinerie, usines etc....)
- 3) Assurez la protection de celle-ci et recherchez les champs d'épice. Lorsque vous les avez trouvés, récoltez l'épice à l'aide de moissonneuses (cela vous donne l'argent nécessaire à la construction de différents édifices).



PLAN D'ATTAQUE :

L'édifice le plus important à détruire est le chantier, car il permet la construction et la réparation des bâtiments formant la base. N'hésitez pas à écraser les troupes ennemies (troopers) à l'aide de la moissonneuse dans les premiers niveaux, et grâce aux différents véhicules chenillés dans les autres.



Le caryall est capable de transporter la moissonneuse entre les champs d'Epice et la raffinerie.

LES DEUX DERNIERS NIVEAUX :

Les maisons contre lesquelles vous combattez s'unissent pour vous détruire. Armez votre base afin de la défendre efficacement contre les attaques des deux maisons. « N'oubliez pas de construire des tourelles ». A ces niveaux vous pourrez aussi bâtir un Palais (il vous permettra "gratuitement" de recevoir l'aide de troupes armées qui iront directement vers la base ennemie si vous avez choisi les Atréides ou les Ordos.

Si votre choix s'est porté sur les Harkonens, vous aurez droit aux "Mains de la Mort" (Missile) mais pas aux troupes armées.

Le centre de recherche IX vous la construction des "Unités Spéciales".

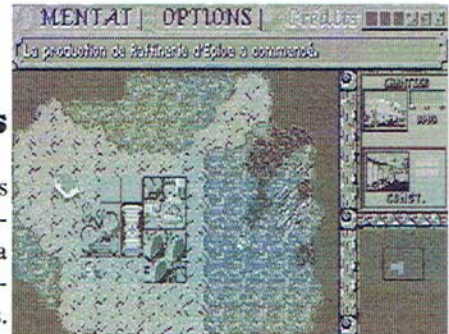
Destruction des Palais ennemis.

Pour les détruire vous aurez besoin de toutes vos forces d'attaques (Lanceurs de missiles et chars lourds pour avoir une chance.)

Détruire un Palais peut prendre beaucoup de temps mais en y met-

DUNE II

La bataille pour ARAKIS.



tant vos unités et avec l'aide d'Ormithopters (genre d'avion) vous devez y arriver.

La bataille finale.

A ce niveau vous faites face aux deux maisons ennemies et aux troupes d'élite de l'Empereur. Ce niveau est extrêmement dur comparé aux autres niveaux.

Les ennemis attaquent toujours en très grand nombre et vous devez aussi faire face aux Mains de la Mort envoyées directement du Palais de l'Empereur et de celui des Harkonens (si vous ne les avez pas choisi au départ du jeu).

Rappelez vous que vos ennemis ont toujours "deux chantiers" à ce niveau. Ceci est très important afin d'assurer votre succès.

Si ceux-ci peuvent reconstruire, c'est qu'ils ont un chantier secret qui n'est pas détruit.

Dans l'éventualité que les bases ennemies sont détruites, il ne vous reste plus que la destruction du Palais de l'Empereur.

Lorsqu'il est anéanti, il ne vous reste plus qu'à admirer la séquence de fin. Mais ceci est une autre histoire.

PATRICE.

Excell'Base la Base par Excellence

Oui, vous avez bien lu, une base de données pour choisir vos DP's, mais Excell'Base c'est plus que ça. Vous pouvez l'utiliser pour toutes sortes de choses, par exemple pour votre vidéothèque, discothèque, collections diverses etc...

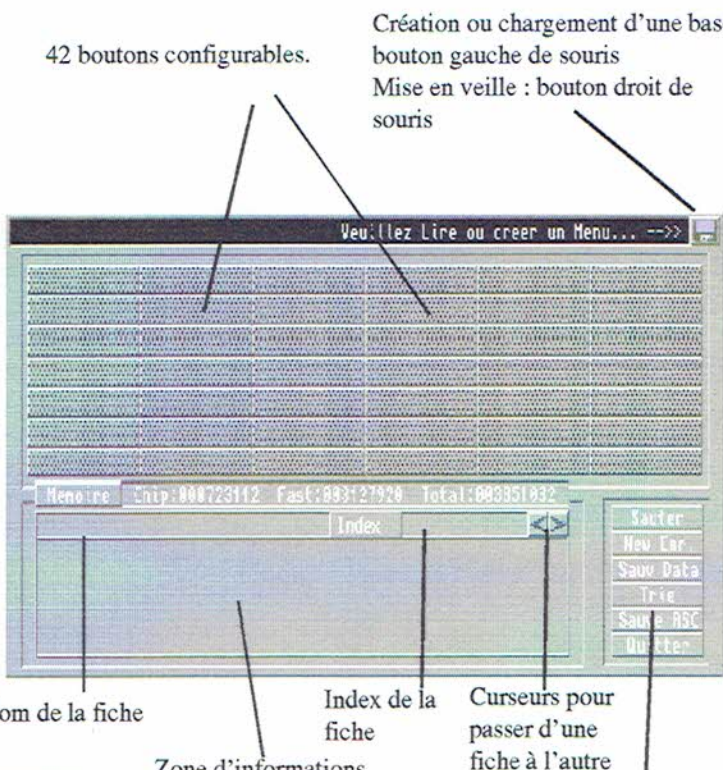
Evidemment cette version qui est en Freeware n'est pas la définitive, il vous faudra contacter l'auteur (d'ailleurs, un texte apparait de temps en temps pour vous le rappeler) mais elle est tout de même exploitable. Toutes les actions sont faites à la souris sauf bien sûr pour rentrer les textes, là le clavier est nécessaire. Je ne vais pas rentrer dans les détails du fonctionnement, une documentation est jointe sur la disquette, mais simplement expliquer ce que l'on voit à l'écran.

Au démarrage vous avez d'abord un texte de bienvenue, cliquez sur "Go Excell'Base" puis vient l'écran principal.

Il était impossible qu'AMIGAZETTE ne fasse pas un cadeau pour ses nouveaux adhérents, celui-ci est sous la forme d'un programme de base de données développé sur AMOS PRO, merci Phil.

Conserver le, très bientôt il vous servira pour choisir vos futurs programmes du Domaine Public.

LE CADEAU



42 boutons configurables.

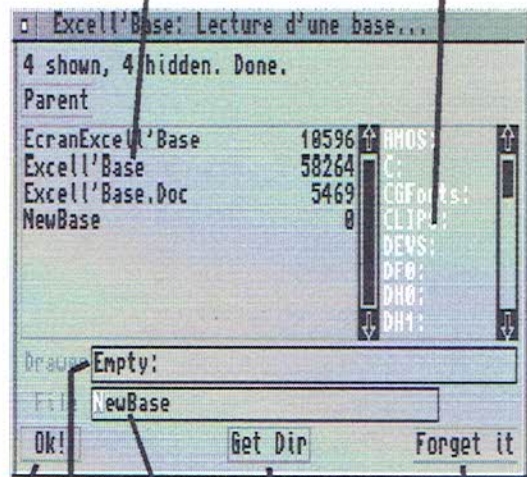
Création ou chargement d'une base : bouton gauche de souris
Mise en veille : bouton droit de souris

Contenu du volume choisi ou du répertoire.

Nom des volumes présents et accessibles.

Zone d'informations complémentaires concernant la fiche

boutons permettant différentes actions (voir doc)



Ok!

Afficher les répertoires

Annuler

Nom du chemin...

Nom de la base à charger ou à créer. Par défaut c'est Newbase.

Pour le moment aucune base n'est présentée, il faut aller la chercher, on clique sur le coin (haut droit) et la boîte de dialogue (ci-contre) apparait. Pour créer une base il suffit d'écrire son nom et de faire Ok!. Puis, revenu sur l'écran principal, vous pouvez configurer les 42 boutons (partie supérieure) et commencer à entrer, lire et configurer vos fiches. N'oubliez pas de les sauver avant de quitter. Pour créer de nouvelles fiche, cliquez le bouton "New enr.", puis cliquez sur les curseurs d'avancement. Pensez à le désactiver dès que terminé sinon à chaque clique

sur les curseurs, une nouvelle fiche est créée. Pour ajouter des commentaires, une zone est prévue à cet effet, il suffit d'y mettre le pointeur et d'écrire. Pour configurer les 42 boutons, cliquez les avec le bouton droit de la souris. Entrez son nom puis validez. C'est d'une facilité et d'une utilité déconcertante.

Adhérez à AMIGAZETTE et vous pourrez essayer (et adopter) Excel'Base

Nota : un exemple de base est sur la disquette sous le nom de : "exemple".

Amiga-Phil.

La Bidouille

PRINT

INPUT

AMOS JUNIOR

Salut les bidouilleurs Amossien et autres mutations du XXème siècle,

La rubrique sur la programmation en BASIC commence à prendre forme et à donner ce que tous le monde (???) attend d'elle.

Donc, la rubrique va être divisée en deux parties et probablement trois, la 1ère partie pour les débutants (les vrais...), et l'autre pour les plus confirmés d'entre vous.

Pour cette première leçon, on va commencer classique, et comme ce n'est pas pour passer un Bac, on passe la partie théorique...

PRINT et INPUT.

Ceux sont les deux instructions les plus connues et les plus utilisées en BASIC quoique moi, je ne les utilise jamais ainsi que les goto et gosub. la 1ère permet d'imprimer sur un écran, ou une chaîne de caractères, ou le résultat d'une opération...

La syntaxe de base est toujours la même :

Print "Bonjour"

Notez que j'ai réuni la chaîne de caractères par des guillemets, qui permettent de définir où commence et où se termine l'inscription

Autre syntaxe possible:

- 1) Print D\$
- 2) Print D
- 3) E=4 : G=5 : Print "4+5=";E+G
- 4) ? "ça marche aussi..."

En 1), cela permet d'afficher une 'VARIABLE', que l'on verra à la prochaine leçon, le signe Dollar(\$) après la variable permet de savoir que c'est une variable alphanumérique, que l'on écrive Print "Bonjour" ou D\$="Bonjour" Print D\$ le résultat sera le même.

En 2), on utilise non plus des chaînes de caractères mais des nombres qui ont les mêmes propriétés qu'en mathématique, je vous laisse imaginer les applications possibles.

En 3), voici la plus simple application possible, à l'écran, ce petit programme affichera : 4+5= 9 ce qui reviendra à taper sur 4,+5,= sur une calculatrice.

En 4), j'utilise un raccourci que l'on trouve sur tous les BASIC Microsoft,

c'est le '?', essayer c'est l'adopter et je vous assure que j'écris mes PRINT (en mode direct pour faire mes tests) que de cette manière.

En BASIC, comme plus importante instruction viens INPUT, désolé mais il n'y a pas à ma connaissance de

raccourci pour l'écrire, donc INPUT est en ligne directe l'opposé de Print

INPUT comporte trois principales syntaxes :

- 1) Input "Qu'elle est votre nom ";d\$
- 2) Input D\$ (ou D)
- 3) D\$=Input\$(5)

Bien, en 1), c'est la syntaxe de base, l'Amiga affiche le texte (comme avec print), de vos petit doigts vous tapez la réponse et vous terminez par Return, il ne vous reste plus qu'à utiliser Print "Votre nom est ";D\$ et ainsi rendre vos programme INTERACTIF.

En 2), on demande simplement de rentrer une information dans une variable Alphanumérique (D\$) ou numérique (D), à ce niveau là un problème se pose, si l'on écrit 'Input D', l'Amiga demande des chiffres, mais il est possible de rentrer des lettres parce que INPUT ne traite rien tant que la touche Return n'a pas été envoyée, au traitement il vous enverra une erreur, mais comme il fait très mal les choses, en plus le Basic affichera un texte du style 'Please redo from start', traduction SVP : recommencez du début.

Bon, je ne veux pas vous estropier le lobe frontal gauche, donc je vous donne quelque programme d'exemple, et je me tire parce que j'ai mal au crâne, et il me reste l'article pour les pros à écrire.

```
Screen Open 0,640,256,16,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Paper 0
```

```
'-----
```

```
'Exemple #1
```

```
Input "Entrez votre prenom:";D$
```

```
If D$="" Then D$="l'inconnu"
```

```
Print "bonjour, ";D$
```

```
Print
```

```
'-----
```

```
'Exemple #2
```

```
Input "Entrez votre prénom et votre âge (ex: Phil,24):";D$,D
```

```
Print "Votre prénom est ";D$;" vous avez";D$;" ans"
```

```
Print "et vous êtes sûrement né(e) en";1994-D
```

```
Print
```

```
'-----
```

```
'Exemple #3
```

```
Print "Combien font (4+9)*6 ";
```

```
Input RESULT
```

```
If RESULT=(4+9)*6
```

```
Print "Hoooooooooooooooooooo..., vous êtes fortichhhhe..."
```

```
Else
```

```
Print "et non, le résultat est (4+9)*6 =";(4+9)*6
```

```
End If
```

Bien, pour continuer cet article maintenant, j'attaque les 'pro', mais attention, ce programme utilise certaine syntaxe spécifique à AmosPro donc...

J'ai Amiga-Revue sous les yeux ouvert à la page de leur rubrique Amos de Philippe Agnisola, lorsque je vois les titres de ses programmes, comme 'Menunator II', ça me laisse sans voix et de vous concocter des routines beaucoup plus intéressantes que des routines toutes prêtes avec des Fonctions Amos existantes, pour ce numeros je vous propose donc de sauver l'image de votre Workbench dans notre cher format Iff, ou plus simplement comment faire un grabber d'écran...

Explication du programme:

- (1) Tout d'abords, ouverture d'un écran
- (2) Ensuite, on ouvre la library Iff.library pour la sauvegarde de l'image, et on vérifie que la librairie à bien été ouverte, dans ib Base(Channel) on doit trouver l'adresse de base de la librairie en mémoire.
- (3) On ouvre de la même manière Intuition.library pour récupérer l'adresse du premier écran, donc du Workbench s'il est ouvert, puis on teste si l'ouverture s'est bien passée, comme c'est une librairie qui se trouve en ROM si ça se passe mal (Lib Base(Channel)=0), c'est qu'il y a un problème quelque part???
- (4) Prévoir le nom de l'image à sauver.
- (5) Récupérer l'adresse du premier écran (Workbench...)
- (6) Appeler la procédure (Pour une programmation 'PROPRE'), dans les paramètres d'entrée on met le temps d'attente avant la sauvegarde (Permet d'afficher un menu pour le faire figurer sur l'image), ensuite on place l'adresse du premier écran, et le nom de l'image.
- (7) Passer le Workbench en avant plan de l'écran Amos.
- (8) la boucle d'attente...
- (9) Ce premier Bing désigne que la copie de l'écran a commencé, il ne faut plus rien toucher.
- (10) Prendre l'adresse de la structure BITMAP de l'écran
- (11) Prendre le COLOR MAP
- (12) Mettre le Flag de format Iff Compacte (Comme Paint), Pour le Format non compacte (MKIII), faire Dreg(0)=0.
- (13) Récupérer le 'ViewPort Mode' (et oui sur 1200, on peut avoir un Workbench en HAM-6 (256 Couleurs)...)
- (14) Placer les différentes informations dans les registres pour l'appel à la fonction de sauvegarde Iff (-66) dans la iff.library.
- (15) On appelle la fonction, et on récupère le résultat
- (16) un autre Bing pour informer que c'est terminé.
- (17) Remettre Amos devant.
- (18) Et envoyer le résultat dans Param, si Param=False c'est que c'est raté.

Voilà pour voir l'image, utiliser un viewer 'image, DPaint, ou Load Iff dans Amos pour l'afficher, au prochain n° on va jouer avec les anaglyphes, (à vos dico), ce qui vous permet de avoir une routine d'objet en 3d Fil-de-fer...

```

'-----
'Grabber d'Ecran Workbench
'12 Mai 1994 Copyright 1994
' CIERP Philippe
'-----

```

```

'Init de l'écran Amos
(1) Screen Open 0,640,256,16,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0

```

```

'Ouvrir la Iff.library
(2) Lib Open 1,"iff.library",15
If Lib Base(1)=0 Then Bell : End

```

```

'Ouvrir l'Intuition.library
(3) Lib Open 2,"intuition.library",0
If Lib Base(2)=0 Then Bell : End

```

```

'Nom de sauvegarde de l'image
(4) NAME$="ram:Grabbing.pic"+Chr$(0)

```

```

'Pointeur sur le premier écran
(5) FC=Leek(Lib Base(2))+60
Print "Premier écran :";Hex$(FC)
Print "Titre de l'écran :";Peek$(Leek(FC+22),255,Chr$(0))

```

```

'GRAB[50/Seconde,Pointeur Ecran,Nom de l'Image]
'Param=1 si Ok ou 0 si Erreur
'Input "Adresse to rip screen or Window :";FC
(6) GRAB[200,FC,NAME$]
If Param=0 : Print "C'est raté..." : End If

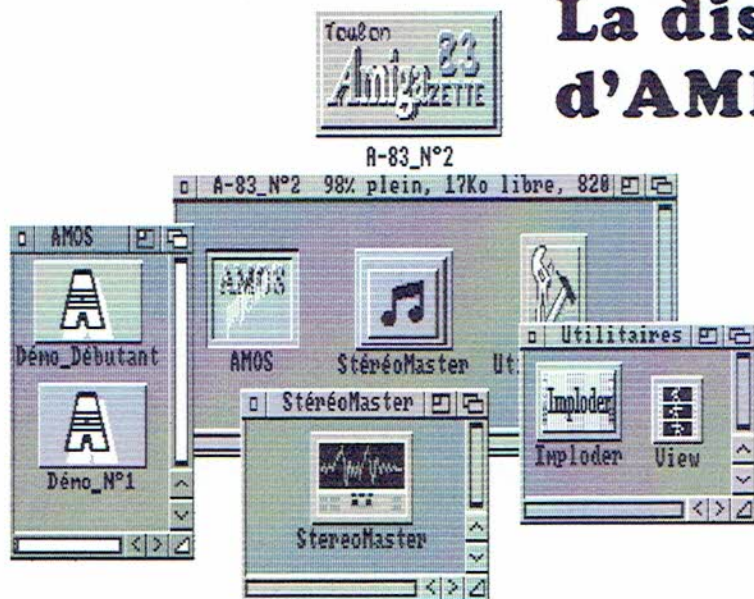
```

```

Procedure GRAB[SEC,FC,NAME$]
(7) Amos To Back : Timer=0
(8) Do : Exit If Timer> SEC : Loop
(9) Bell
(10) BM=Leek(FC+88)
(11) CM=Leek(Leek(FC+48)+4)
(12) Dreg(0)=1
(13) VPMODE=Leek(Leek(FC+44)+32)
If VPMODE and %1000000000=1024 Then Bset
7,Dreg(0)
(14) Areg(0)=Varptr(NAME$)
Areg(1)=BM
Areg(2)=CM
(15) RESULT=Lib Call(1,-66)
(16) Bell
(17) Amos To Front
(18) End Proc[RESULT]

```

La disquette N°2 d'AMIGAZette 83



Dans cette disquette, AMIGAZETTE a essayé de mettre des choses différentes et utiles, de démonstration et surtout compatibles avec les 3 Kickstarts, ce qui a été le plus difficile à faire.

Le menu ShortCut y est toujours présent pour lancer les programmes.

Dans ce fanzine nous faisons souvent allusion à certain utilitaires en DPs mais ils ne sont pas toujours compatibles avec le WorkBench 1.3. Il ne faut pas faire de jaloux. Ces utilitaires sont toutefois disponibles à AMIGAZETTE mais la formule de distribution des DPs n'est pas encore terminée.

Le répertoire AMOS:

On y trouve tout d'abord les 2 sources concernant la rubrique AMOS "La Bidouille", mais pour ceux qui ne disposent pas (encore) d'AMOS, trouveront 2 exécutable AMOS (il suffit de double cliquer l'icone, et ça démarre) qui sont le programme du fanzine N°2 et le programme du débutant en AMOS de celui-ci. Cela peut permettre à certains de voir ce que l'on peut faire avec AMOS.

Le répertoire StéréoMaster:

Le programme StéréoMaster permet d'éditer des "samples" (sons) dont vous trouverez quelques uns dans le répertoire "Samples".

Lorsque vous avez l'écran principal, vous pouvez constater qu'il est en 2 parties. La partie haute qui est composée de 2 rectangles va servir à visualiser le(s) son(s) que vous avez chargé(s) (en mémoire). La partie basse comporte des boutons et 2 oscilloscopes dont le rôle est de visualiser la hauteur des sons venant d'un digitaliseur audio. Le curseur qui est au centre, avec l'afficheur au dessus, sert à régler la fréquence du son.

N'ayant pas de digitaliseur à vous fournir, vous ne pourrez que charger des "samples" fournies sur la disquette. La plupart d'entre eux sont issus de jeux, voir même de MacIntosh. Nous n'expliquerons pas le fonctionnement de tous les boutons, à vous de les activer pour voir les différents effets, malheureusement le logiciel est entièrement en anglais.

Pour charger un "sample", allez chercher le premier menu "File" et sélectionnez "Load". Après avoir choisi votre "sample" le programme vous demandera certainement dans quelle voie il faudra le mettre, droite ou gauche (Right ou Left). Pour écouter le son cliquez sur le bouton central (petit triangle). Avec la

souris déplacez les barres verticales de façon à encadrer le "sample", puis sélectionnez le bouton, en bas, qui ressemble à une loupe, cela va faire un agrandissement. Toujours avec la souris, sélectionnez une partie, ou tout, du son et essayez les autres boutons. Vous verrez qu'avec ce petit programme on peut déjà s'amuser avec les sons.

Attention, pour l'installer autre part, il faut penser à récupérer la police de caractères : SM.Font dans le répertoire Fonts de la disquette.

Le répertoire Utilitaires

View : c'est un utilitaire qui permet de visualiser toutes sortes d'images de types différents. L'utilisation est assez simple. Un répertoire image existe sur la disquette avec 2 planches en Hires 2 couleurs. Avec les dessins de ces planches, avec un logiciel tel que DeluxePaint, vous pouvez dessiner rapidement des bonhommes en choisissant les différentes parties du corps.

Imploder 4.0: Ce logiciel est très utile quand on vient à manquer de place pour les programmes exécutables uniquement. C'est un Dé/Compacteur. Il permet de réduire jusqu'à la moitié la grosseur des programmes, d'ailleurs il a lui-même subi ce sort. Il est préférable d'installer l'Explode.library dans le répertoire Libs de votre Workbench afin de ne point rencontrer de problèmes au lancement de vos programmes implodés. Vous la trouverez dans le répertoire Libs de la disquette.

Si vous trouvez quelques difficultés à utiliser cette disquette, contacter AMIGAZette, on se fera un plaisir de vous dépanner.

AMIGAZette ment votre.

La Page C.A.P.A. d'AMIGAZETTE 83

(Commande Adhésion Petites Annonces)

ADHESION

Vous voulez adhérer à AMIGAZette 83, c'est très simple. 3 formules sont possibles.

	Fanzine	Disquette
1	12F/2 mois	8F/2 mois
2	72F/an (6 Fanzines)	8F/2 mois
3	120F /an (6 Fanzines + 6 Disquettes)	

Si vous choisissez la formule 2 ou 3, écrivez nous sur papier libre :

vos nom et Adresse, quel type d'ordinateur vous possédez, votre formule d'adhésion et si possible comment vous comptez vous procurer le Fanzine (chez un de nos distributeurs, auprès d'un membre d'AMIGAZette ou par courrier)

Pour le règlement par chèque, libellez le à l'ordre d'AMIGAZETTE 83 que vous remettrez à votre correspondant ou par courrier à l'adresse suivante :

AMIGAZette 83
872 Chemin Mon Paradis
83200 Toulon

Petites annonces

A vendre : Amiga 600 HD DD32 méga.
Moniteur couleur Commodore.
encore sous garanti . Prix à débattre 3000Frs
M BESSIN Tél : 94 61 46 41

A vendre : Téléobjectif 135mm Minolta,
très peu servi : 350Frs
Caméra super8 sonore BAUER avec micro
directionnel télescopique : 500Frs à débattre.
M Grillierre Tél : 95 24 59 64

A vendre : AMOS 1.3 + Amos Compiler +
manuels + plein d'autres choses (valeur 800Frs)
prix : 200 Frs

Vous désirez vendre ou alors recherchez quelque chose, les petites annonces sont là. Donnez nous le texte de votre annonce et elle sera éditée dans l'Amigazette suivant. Ce service est gratuit.

Coupon pour obtenir la disquette N°2 AMIGAZette

(pour ceux qui n'ont pris que le Fanzine)

Le prix de la disquette est de 8 Frs.

Pour l'obtenir contacter AMIGAZette soit par courrier ou soit par l'intermédiaire de celui qui vous a vendu le Fanzine.

Amigazette se fera un plaisir de vous la faire parvenir dans les meilleurs délais.

Si vous constatez des anomalies sur le contenu de la disquette, faites le nous savoir le plus rapidement possible.

BON N°:

NOM : _____

Adresse : _____

Tél : _____

J'ai un Amiga :

500 1000 1200 2000 3000 4000
CD32 Autre

(entourez votre type d'AMIGA)