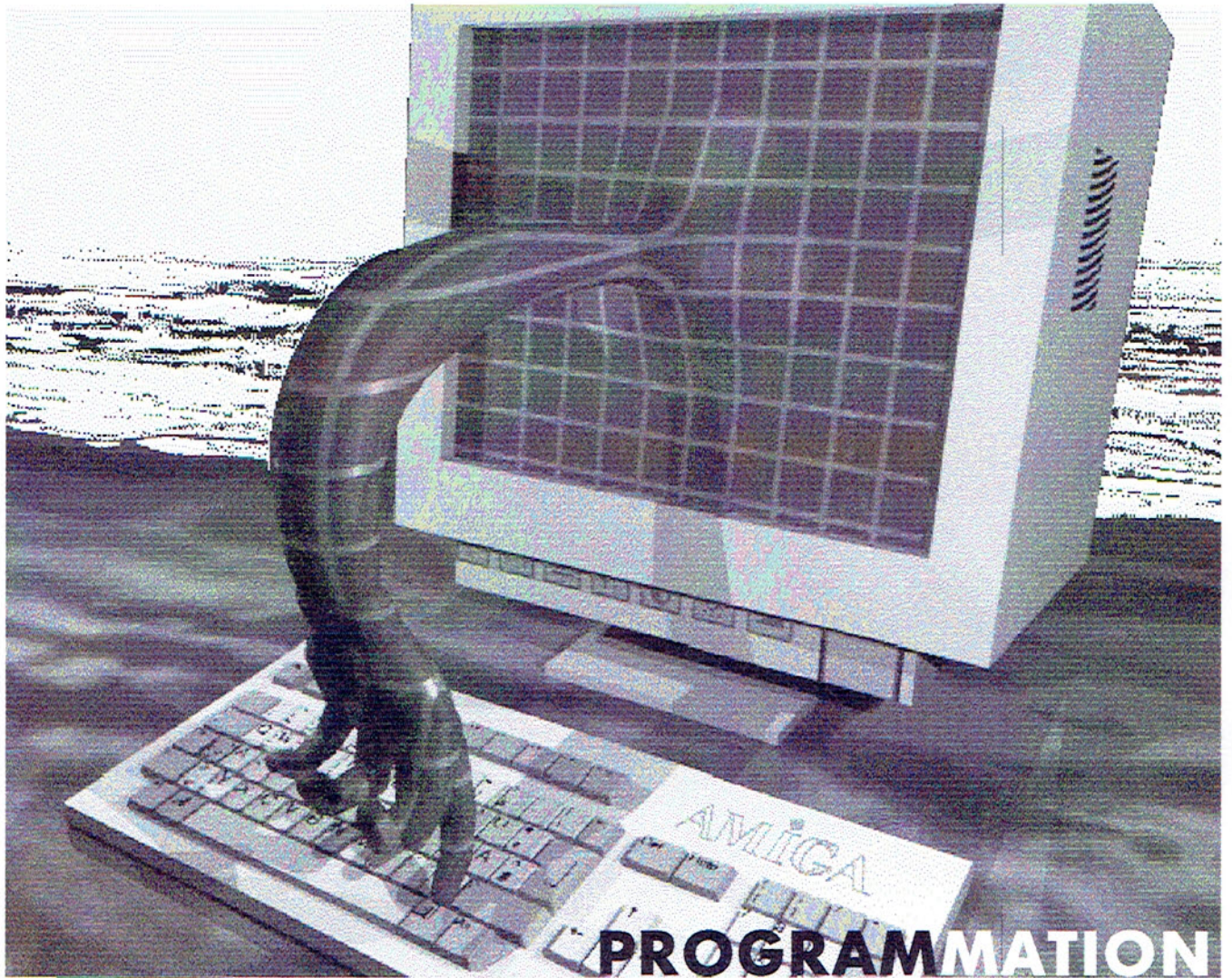


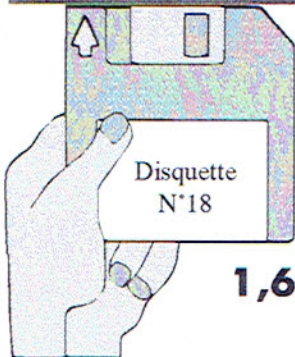
Amigazette

E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net
<http://monoweb.pacwan.net/monoweb/amigazette>

A1000 - A 500 - A 2000 - A 3000 - A 600 - A 1200 - A 4000 - CD 32



**PROGRAMMATION
DOMAINE PUBLIC
INFORMATIONS
INITIATION
INTERNET**



1,6Méga de
soft

Amigazette 83 est une association Loi 1901.

La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs.

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

Président : José Grillierre
Trésorier : Hervé Blancho
Rel.Ext.&DP: Olivier Ferrer (OFS)
Rel.publique: Patrick Mallard
Conseiller infor. : Philippe Cierp

Siège social :

AMIGAZETTE 83
9, rue Ste Elisabeth
83200 TOULON
04 94 24 59 64
04 94 61 14 43

Ont participé à ce numéro :

José Grillierre
Philippe Cierp (Amiga-Phil)
Patrick Mallard (Chipset)
Olivier Ferrer (OFS)
David Tailhan
Yoann Sidaner (Léviathan)
Mathieu Chênebit
Mathieu Parnaudeau (Cyanure)
Bernard Fabre

Matériel et Logiciels :
A2000-A1200-HP500C-PPage 4.1-
DPaintV-PPaint6.4-QuickGrab
Modem US Robotics-DCTV

Amigazette

le sommaire

1 - EDITO	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
2 - Infogazette	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
4 - La presse Amiga	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
5 - Amiga à Quillan	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
7 - La pub sur l'Amiga	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
9 - HTML	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
11 - Protracker	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
13 - Amiga story	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
15 - Premiers pas	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
17 - Virus Happy new year 96	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
18 - TDS	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
19 - L'Amiga à Angers	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
20 - Blitz Basic	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
21 - AMOS	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
23 - Les indispensables du DP	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
25 - La BJC 210	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
27 - La disquette 18	Tiroir ----rwed 1 Jan 97
28 - C.A.P.A.	Tiroir ----rwed 1 Jan 97

L'INTRO d'Amigazette

Voici la troisième année AMIGAZette bouclée avec ce numéro 18 qui contient de plus en plus d'infos. L'actualité Amigaïste ne manque pas de rebondissements avec la dernière refonte du staff de Viscorp, comme l'avait annoncé A-News, Bill et Rachel ne sont plus à la tête de la société, remplacés par Lawrence Siegel, ancien président d'Atari (88 à 92). Bill aurait pu garder une petite place chez Viscorp mais du fait de sa démission, son contrat est maintenant rompu. Pour rester dans les retournements de situation, au tour de BeBox d'être à l'affiche. Le développement Hard est arrêté, seul le BeOS continu son activité dans le soft avec une préférence PPC. A suivre...

Toutes ces infos nous sont parvenues grâce à OFS qui devient notre surfer Internet (voir les nouvelles

adresses en page de couverture, attention la page Web en cours de création). C'est au hasard des vagues cybernétiques qu'il est tombé sur Amiga Online, un site tout en français et tout Amiga, voir page 3 de ce numéro..

Samedi 8 février vous avez peut-être été surpris de voir AMIGAZette sur votre petit écran, hez MicroKids, et oui, c'est le début de la célébrité...même nous, nous avons été surpris...

Encore toutes nos excuses pour le petit virus qui s'est glissé dans notre dernière disquette, pour nous faire pardonner, nous vous mettons la dernière version de Virus Z (page 17).

Et pour finir, bienvenue au nouveaux amigaïstes, un nouvelle série débute pour vous dans ce numéro.

José



Introducing the new Digita family...

Digita: Un éditeur au service de l'Amiga

Imaginez un éditeur qui n'aurait pas froid aux yeux et qui sortirait plein de nouveaux produits pour Amiga. Et bien vous ne rêvez pas, Digita est celui-là. Pour la nouvelle année l'éditeur Anglais nous propose pas moins de 6 nouveautés, et coupe court ainsi aux rumeurs qui annonçaient leur arrêt de développement sur Amiga.

Organiser 2: Agenda

Money Matters 4: Utilitaire de gestion

TurboCalc 4: Tableur

Wordworth 6: L'excellent traitement de texte

Datastore 2: Base de donnée

PPaint 7: Dessin, retouche d'images

Vous avez sûrement vu la Pub dans vos magazines Amiga. Sachez qu'Outre-Manche, Digita propose une solution complète de logiciels baptisée Wordworth Office, un peu à la manière du Pack Office de chez Microsoft. Ce pack comprend Wordworth 6, Organiser 2, Money Matters 4, Turbocalc 4 et Datastore 2. Une excellente solution qui permet de disposer en un seul achat,

de la gamme indispensable de logiciels en matière de bureautique. L'éditeur anglais annonce également la prochaine apparition de Wordworth pour PC compatible Windows95. Les amateurs de ce logiciel pourront donc l'installer sur le PC du bureau, et retravailler leurs textes le soir sur leur Amiga chéri.

AMOS et les autres...

Aux dernières remarques formulées par nos lecteurs acharnés, j'en retiens une qui concerne AMOS. La plupart n'y comprennent toujours rien et se demandent encore à quoi ça sert d'en parler dans AMIGAZette. Nous avons l'opportunité d'avoir avec nous un programmeur de ce type de langage, faisons en profiter ceux qui font de l'AMOS. Il est important de pouvoir contenter tout le monde et peut-être que les pages AMOS en ravissent certains qui y trouvent ce qu'ils cherchaient depuis longtemps.

Si vous préférez que l'on s'étende sur autre chose, dites le nous, nous nous mettrons aussitôt à la recherche de l'article et ainsi tout le monde sera comblé. Cela fait plusieurs années que nous nous creusons les méninges pour vous apporter un plus, avec tout le plaisir de le faire sur notre Amiga favori.

Le Virus Informatique:

Le Fanzine Anti-PÉCul...à Mort!

OFS

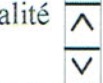
Peut-être ne le savez-vous pas, mais un Fanzine a fait son apparition en kiosque. Intitulé "Le Virus Informatique", vous trouverez de quoi étancher votre soif en matière de critique sur les Pcs, Intel, Microsoft mais aussi de logiciels.

Et on ne peut pas dire qu'ils y aillent avec le dos de la cuillère. Les Bugs du Pentium, de Windows 95, mais aussi ceux des logiciels sont passés en revue. Vous apprendrez à devenir un pirate ainsi que plusieurs anecdotes savoureuses. A noter qu'une revue de presse est présente

et les magazines PC se font casser du sucre sur le dos. Bref il y en a pour tout le monde, de Sega à Sony en passant par Apple ou Ibm.

Rien sur l'Amiga, en revanche. C'est normal me direz-vous. Au lieu de pester sur Pc, peut-être devrait-on leur faire connaître l'Amiga. Je vais leur envoyer une lettre pour leur expliquer que chez nous tout va bien, et que notre Os fonctionne à merveille.

N'hésitez pas à l'acheter. Une pièce de 10FrS suffira à vous éclaircir sur la Réalité du marché Informatique.



L'IDE nouveau est arrivé!

La course à la vitesse ne connaît pas de répit. L'IDE (Integrated Device Electronics), que l'on croyait au terme de ses possibilités, rebondit une fois de plus.

L'interface IDE (ou encore IDE étendu, IDE/Atapi, FastIDE...) connaît aujourd'hui une cure de jouvence. Ce standard s'appelle désormais UltraATA (ou UltraDMA/33). Son débit de transfert est porté à 33 Mo/s théoriques (contre 16,7 Mo/s pour la norme précédente) sans que le prix s'en ressente vraiment. Conjointement développée par Quantum et Intel, elle a été depuis adoptée par la plupart des acteurs du marché tels que Seagate, Western Digital, IBM ou Maxtor. Le système de cablage reste le même et le branchement sur votre système ne devrait, en théorie, poser aucun problème. Toutefois, si vous décidez d'acquérir un de ces bijoux, il ne tournera qu'à la vitesse de votre ancien disque dur. Logique puisque la version de l'atapi.device nouvelle mouture n'est pas encore sortie dans le DP. L'appel est lancé, messieurs les programmeurs, la balle est dans votre camp!!!

Petit plus de ces nouveaux DD: Quantum a incorporé un système de vérification des données par CRC*.

* CRC (Cyclical Redundancy Check): Système de calcul garantissant l'intégrité des données transmises.

Quantum vient d'annoncer son Fireball ST. Avec son temps moyen d'accès de 10 millisecondes, ce premier disque dur conforme Ultra ATA devrait coûter 1300F TTC en capacité 1.6Go et 2500F TTC en 4.3Go.

CHIPSET

internet ou l'Internet?

Si le réseau des réseaux est devenu phénomène de mode, les avis sont partagés quant à son écriture. L'Internet n'étant pas une marque, on dit j'utilise l'Internet comme on dit j'utilise le téléphone. Pourtant l'académie Française n'est pas de cet avis, et donne Internet comme un nom propre, de plus il n'y a qu'un seul réseau Internet comme à l'inverse il y a plusieurs téléphones.

Tant qu'une décision ne sera pas prise, c'est à vous de vous faire votre propre opinion, et n'oubliez pas qu'on écrit cédérom (en Français dans le texte...sic).

Netbox de Netgem:

Quand un ED "made in France" arrive sur le marché.

Ca a la couleur de l'ED, le même principe que l'ED, ça fonctionne pareil mais ce n'est pas l'ED créé par Viscorp. Netbox, c'est son nom est un petit boîtier qui permet d'accéder à Internet via un simple téléviseur.

Fabriqué par une société française, sa connection est hyper-simple. Une prise péritel, une prise téléphonique, un câble d'alimentation et c'est tout. Annoncé à 1990Frs, le Netbox dont le coeur est basé sur un 486, dispose d'un navigateur (Browser) "fait maison" qui ne reconnaît pas encore toutes les extensions Html.

Une télécommande pour se déplacer sur l'écran, un clavier à Infrarouge et une carte à puce pour sauvegarder des données seront disponibles à sa sortie.

Le Netbox devrait être commercialisé courant 97.

OFS

AMIGA ONLINE

Réalisé par l'Adac, Amiga Online est une sorte de Fanzine en Français et accessible via Internet. Ceux qui sont connectés peuvent y lire les dernières infos sur l'Amiga, sur le hardware, les démos, etc... Depuis début février, le deuxième numéro est disponible. Nous vous conseillons fortement de vous y

rendre pour vous tenir au courant de l'actualité Amiga. Dans le prochain numéro, nous ferons sûrement un petit sujet sur Amiga Online.

En attendant, vous pouvez accéder à cette page à l'adresse suivante:

<http://www.adac-com.com/amiga/>

Journée Amiga à Quillan

Les utilisateurs parlent aux utilisateurs

→ OFS

C'est avec la complicité de David, ancien rédacteur de Sud Fanz' et désormais entièrement dévoué à la cause d'Amigazette, que nous avons organisé le 22 décembre dernier une journée entièrement dédiée aux Amigaïstes.

A l'inverse de la Foire de Toulon qui était plus une présentation au public, cette journée avait pour but de réunir tous les utilisateurs de la région qui n'ont pas forcément la chance de se connaître, afin de s'échanger trucs et astuces sur les logiciels ou DPs. Cette journée devait permettre également de faire le point sur la situation actuelle.

Pour l'occasion, la municipalité de Quillan nous avait débloqué une salle de 50 m2 avec tout le matériel nécessaire à l'organisation d'une telle journée. C'est vers 8H30 que les participants sont arrivés (Certains s'étaient déplacés de Toulouse, Perpignan, ou Carcassonne). Machines, Chaîne Hifi, Disques Dur et stock de disquettes sous les bras. Heureusement que Bernard n'avait pas amené le sien ;-)

Après avoir disposé leur matériel (essentiellement des 1200), les personnes présentes se sont tout naturellement tournées les unes vers les autres et ont commencé leurs échanges. Le principe de la Communauté Amiga, a encore fonctionné. Il est assez impressionnant de voir qu'il suffit de mettre



Jack, Bernard, Jérôme, Stéphane et David discutent "sûrement" Amiga!

quelques Amigaïstes dans une pièce, pour que celle-ci prenne vie aussitôt. Un péceïste présent dans la salle m'a même fait la remarque que ce genre de réunion n'est pas possible dans le monde PCul, en dehors des clubs ou des Multimédia World Show sous-entendu "Salon à Frics".



Jean-Marc travaille sur un nouveau jeu, et Rémi sur ses icônes.



Georges, Claude, Karim, Patrick, Doudoud, Franck, Stéphane
Une belle brochette d'Amigaïstes Valeureux

Et si on faisait le point

Vers 11H00, une petite réunion a eu lieu afin d'informer toutes les personnes présentes sur la situation actuelle (Situation à la date d'organisation). L'occasion d'éclaircir quelques pensées un peu embrumées par tous les événements qui ont eu lieu depuis la chute de

Quand la Presse Amiga va mal :-)

— OFS —

C'est sûr l'Amiga traverse une période plus que difficile, et avec lui ce sont les utilisateurs, les fabricants et toute la presse qui suit. Une presse française qui ne cesse de diminuer son nombre de pages, et qui doit ruser pour pouvoir encore être disponible en kiosque. Une petite discussion sur ce sujet a d'ailleurs eu lieu lors de la journée Amiga à Quillan. L'ambiance était assez tendue. Certains critiquant même le travail accompli par Dream, News et Ram.

Dream survit pour nous

Je ne suis pas tout à fait d'accord avec les propos tenus par Patrick dans le dernier Amigazette concernant le magazine Dream. Certes, on note un manque de contenu, pourtant il faut reconnaître que la tâche ne leur ait pas facile. Dream doit en effet contenter de nombreux abonnés qui sont encore en Ecs voire en 1.3, et ce n'est pas les Jeux qui sortent et le Dp qui va les y aider. On assiste depuis peu à une course à la puissance dans toutes les applications éditées, et c'est tant mieux. 1200, 4Mo de Fast, DD, et 68030 sont maintenant le minimum pour exploiter au mieux tout ce qui sort actuellement. Alors Dream a trouvé la parade, le CDRom. Au début, celui-ci n'était pas des plus alléchant proposant de nombreux utilitaires, qui pour la plupart d'entre nous étaient déjà en notre possession (Drivers d'imprimantes, applis WB...). Mais depuis le numéro 36 du magazine, c'est un petit concentré d'Aminet que l'on retrouve avec plaisir chaque mois. Malheureusement il ne fait que 20Mo, mais on est sûr d'y trouver quelque chose d'exploitable. Amigazette ne peut qu'encourager ce genre d'initiative, et je vous invite dès aujourd'hui à écrire à Dream pour qu'un CDRom soit inclus dans le Magazine.

AmigaNews bientôt sans Amiga

Pour être en contact serré avec ce magazine, nous savons qu'il traverse une période plus que difficile. Le financement de chaque numéro est un vrai casse-tête. AmigaNews à qui l'on a reproché souvent d'être trop compliqué semble amorcer une lé-

gère pente, vers un rédactionnel ouvert aux plus grand nombres. De plus, il n'est pas étonnant de voir des rubriques sur la BeBox, ou le Draco, AmigaNews pense que le futur de l'Amiga n'est peut-être pas dans l'Amiga, mais sur une autre machine qui lui ressemble. C'est son choix, mais il n'abandonne pas la machine pour autant. Quant à parler du Pc, aucun soucis, le rédacteur en chef connaît la vraie informatique, pas celle proposée par Wintel :-)

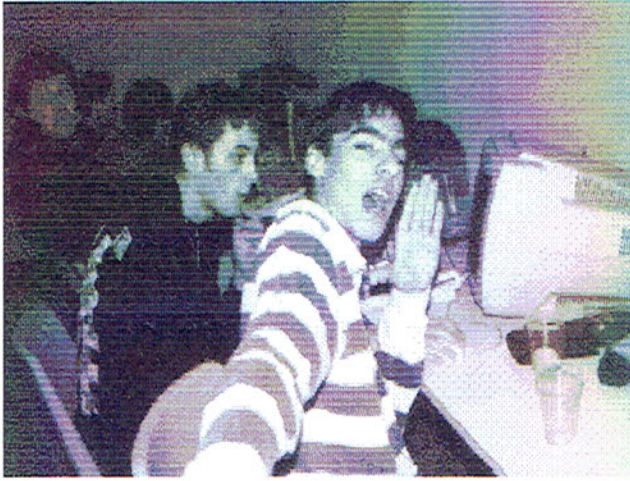
RAM Recherche Argent Maintenant

Notre tout nouveau magazine est en panne. Certes il ne manquerait pas grand chose pour le faire démarrer, juste une petite enveloppe supplémentaire et la pompe pourrait être amorcée. Oui mais voilà, cette enveloppe, ils ne l'ont pas. Peut-être a-t-elle était enterrée au pied d'un arbre?

Alors on attend, avec impatience que ce tout nouveau magazine, qui proposait un ton radicalement différent de ses confrères, arrive enfin à ressurgir sur les étalages de nos buralistes. En attendant on peut éviter de le critiquer, vu que seul 3 numéros sont sortis. Avouez que c'est faible pour lancer un débat.

Vous connaissez les difficultés que rencontrent vos magazines pour pouvoir vous informer au mieux. Un gros effort doit être fait de leur part pour vous intéresser encore et toujours. Mais il faut aussi les aider. Et pour nous c'est très simple, il suffit d'acheter chaque mois ces 2 revues, sans oublier Ram si il repointe un jour, le bout de son nez. Ainsi nous pourrons faire survivre notre presse Amiga, relancer la publicité à l'intérieur et donc voir apparaitre de nouveaux magazines et de nouveaux produits. L'avenir de l'Amiga, c'est vous qui le déciderez, mais l'avenir de l'Amiga, il est aussi dans votre portefeuille.





Nicolas, Rémi et Majdar du groupe de démomakers Pure

Commodore. Cette discussion s'est terminée par un constat amer sur la Presse Magazine Française. A ce sujet il a été dit qu'AmigaNews était trop compliqué, que Dream semblait se tourner vers le PC tout en abandonnant peu à peu le côté rédactionnel du Magazine. Quant à RAM, il a été dit plusieurs fois que celui-ci était trop mince et manquait d'articles intéressants.

A Table!

En guise de conclusion à la réunion et pour faire une pause, un buffet était proposé aux participants. C'est durant l'après-midi, que les machines ont le plus chauffé. Parties de Gloom Deluxe, de Flashback, d'Alien Breed3D. Explications de Lightwave par Majdar du groupe de démomakers Pure. Initiation à Photogenics, Customisation de



Jack et son Disque Dur. Ou le spécialiste des démos et son outil de travail.

Workbench, Internet. Les Aminets sont également passés de main en main. Le héros de la journée étant comme à l'habitude DirectoryOpus 4. Par son intermédiaire, les Amigaïstes présents se sont échangés Images, Anims, Modules, etc... Nous avons pu apprécier le travail fait par Claude Siman sur des Scans d'XFiles. Disposant uniquement d'un 1200 avec 2Mo de Fast, celui-ci nous a montré ses capacités dans le domaine de l'animation avec DPaint. Je ne désespère pas de vous mettre une de ses oeuvres sur la disquette.

L'occasion aussi, de voir certains jeux en cours de fabrication, et on l'espère, en cours de finalisation un jour.

C'est vers 14H que le public a pu rentrer dans la salle et discuter avec tout notre petit monde. Pour l'occasion votre serviteur a dû retrouver les automatismes qu'il avait lors de la Foire de Toulon. Je suis donc reparti dans mes explications Amigatesques.

La manifestation tournant à sa fin, les participants se sont achevés sur le jeu Tritus puis sont repartis fatigués, mais je l'espère, heureux d'avoir passé une bonne journée. Avant de conclure cet article je tiens à remercier David pour tout le boulot effectué, les autres suivent.

Encore une fois, la démonstration a été faite qu'il suffit de peu de choses pour passer un bon moment. Quelques Amigaïstes suffisent :-)

Remerciements Aux Meilleurs:

Bernard, Georges, Doudoud, Jack, Majdar, Jean-Marc, Stéphane, Nicolas, Rémi, Claude, Jérôme, Guillaume, Jenny, Patrick, Franck, Karim.



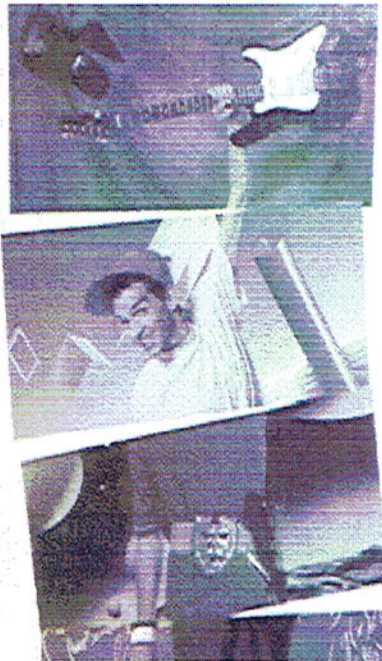
Publicité sur Amiga

Ou l'histoire d'une machine qui a dû s'en passer...

→ OFS

Quand j'ai eu l'idée de faire cet article, je savais que la tâche serait rude. J'en vois certain qui pensent: "Voilà un article où on est sûr qu'il n'y aura rien à lire". C'est vrai que le challenge était difficile à relever. Comment parler de la publicité sur l'Amiga, alors que Commodore n'en a jamais fait, ou presque. Je tiens à préciser que le sujet de cet article, concerne uniquement la publicité faite sur ce que fabriquait feu Commodore, à savoir la machine.

Si vous vous amusez à reprendre vos anciens numéros d'Amiga Revue, d'Amiga News ou même Dream, vous serez surpris par le manque de Pub autour de l'Amiga. Attention, je ne parle pas des logiciels, ou du matériel vendu pour l'Amiga. Parce-que sur ce dernier point, vous avez dû remarquer au cours de votre feuilletage, que Cis pour ne citer que le plus important, n'a pas lésiné sur les moyens pour communiquer autour de notre machine préférée. Alors comment ce fait-il que cela soit un distributeur de périphériques et de logiciels qui ait le plus investi dans l'Amiga? Pourquoi une société de renommée mondiale, a eu une politique marketing désastreuse? La réponse, je ne m'amuserai pas à vous la donner. Je ne la connais



Magnifique!
Souvenez-vous.
J'ai un ami dans
l'informatique

pas. Peut-être est elle dans le fait que Commodore a coulé, justement parce-que ce secteur a été oublié. C'est un peu ce qui s'est passé avec l'effort marketing fait par Microsoft au milieu des années 80, et qui a failli coûté cher à IBM.

Il n'y a pas eu énormément de campagnes publicitaires en faveur de l'Amiga, pourtant je vous propose quand même, dans le cadre d'Amigazette de nous rappeler des quelques initiatives de Commodore.

Le meilleur concept créé par Commodore, est sûrement celui fait autour de l'Amiga 500.

Mais si rappelez-vous le slogan:

"J'ai un Ami dans l'Informatique."

Cette campagne avait l'avantage de montrer toutes les capacités de la machine au travers de plusieurs photos (Jeu, Musique, Vidéo, Synthèse, Bureautique...).

Je vous passe la pub nous invitant à vendre notre Amiga 500, pour racheter un CDTV. Certains d'entre nous en ont eu pour leur frais, vu le travail accompli par Commodore par la suite pour promouvoir le système CDTV.

Puis il y a eu la campagne faite autour de l'Amiga 600.



Georges Weah et son maillot Amiga



Papi et Mami s'éclatent avec leur 600. Une Pub qui a dû en faire vendre un max.

Ou comment nous vendre un Amiga 500+ légèrement redésigné. Pour l'occasion Commodore avait ressorti Papi et Mami pour nous montrer les joies de posséder un 600. Le micro maxi-fun qu'ils disaient.



Commodore avait soigné le lancement de la CD32

La légende veut que Commodore ait fait une pub sur la CD32 à la télévision lors de son lancement. Pour ma part je ne l'ai jamais vu. Au niveau papier, la CD32 a bénéficié d'un gros travail de promotion de la part de Commodore dans la presse magazine. Malheureusement, la machine était livrée avec des jeux qui n'étaient pas dignes d'elle, et vous connaissez la suite.

Pour finir, citons le sponsoring du Psg par l'Amiga, celui d'Auxerre par Commodore, la course autour du monde par Commodore, une pub télé dans laquelle un chef d'entreprise rentre dans son immeuble pour aller à son bureau, en collant des gifles à tout bout de champs, et vous aurez l'essentiel de la publicité faite par Commodore. A noter que pour les 3 derniers exemples on est en



Une boîte en couleurs.

Un peu léger pour faire connaître le 1200.



Le Tour du Monde de Commodore avait "à l'époque" été fortement médiatisé.

dehors du concept marketing autour de l'Amiga, puisque ces campagnes étaient orientées principalement vers la branche PC de Commodore.

Voilà on a déjà fait le tour. Avouez que ce fût rapide. Peut-être ai-je oublié quelque chose. Dans ce cas, je compte sur vous pour en témoigner. Rien sur le 1000, le 2000, le 3000, et pas un mot sur ce



Le nouveau logo de l'Amiga, devient par l'intermédiaire de graphistes, sa meilleure publicité sur Internet.

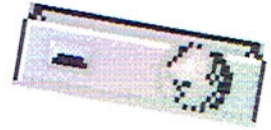
qui fait survivre la communauté actuellement à savoir les machines Aga: 1200 et 4000. Vous l'aurez remarqué, Commodore est vraiment passé à côté de la plaque.

Dans les dernières initiatives d'Amiga Technologies, le seul point positif à retenir est le logo de l'Amiga qui a été entièrement revu. Cela aura permis de redonner un petit coup de jeune à notre machine dont les dernières évolutions datent de 1994.

A la date d'aujourd'hui, rien n'est décidé pour l'avenir de l'Amiga. Si le côté Hardware est important, le prochain acquéreur de la technologie Amiga ne devra pas oublier d'en faire la promotion. A l'époque où nous vivons, elle est devenue un facteur primordial de réussite. On l'a vu avec la Playstation.

HTML --> Deuxième

Wèbement votre...



—> **OFS** —

Suite à la première approche sur ce langage dans le numéro 17, je vous propose cette fois-ci, un petit rappel des commandes, l'utilisation de la commande `hr`, et l'importation simple d'images.

Rappel:

Les commandes à ne surtout pas oublier sont:

- < `html` > Ce qui suit est un document Html
- < `body` > Ce qui suit sera affiché sur le Browser

Comment afficher une ligne?

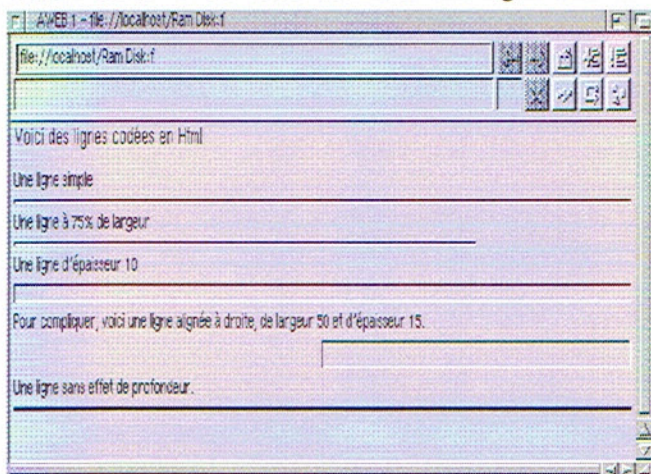
Cette chose si simple que l'on peut faire avec une règle sur du papier, devient complexe quand on aborde l'Html.

Ainsi pour créer une ligne vous devrez utiliser le code < `hr` >. Cette commande très courte, va vous permettre de tracer une ligne horizontale sur votre page Web. Vous allez ainsi, pouvoir délimiter des zones dans votre texte et le rendre plus clair. < `hr` > dispose de nombreux attributs:

< `hr width=75%` > Permet de faire varier la largeur de la ligne.

< `hr size=5` > Permet de faire varier l'épaisseur de la ligne.

On peut bien sûr faire varier les 2 en même temps. Pour ce faire il faut entrer le code < `hr size=10 width=50%` >. Ce code donnera une ligne arrivant



Les différentes possibilités de lignes en Html sous Aweb.

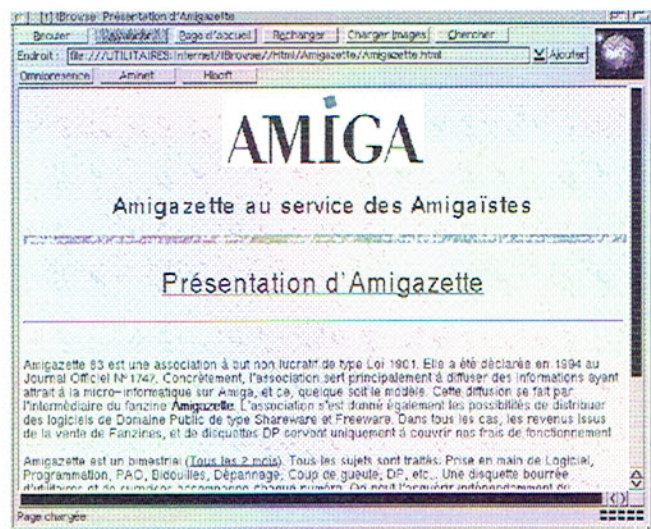
à la moitié de l'écran et faisant une épaisseur de 10. Quand vous créez une ligne, vous avez également la possibilité de l'aligner à droite, à gauche ou au centre. Il suffit d'entrer:

< `hr align=right` > Donne une ligne alignée à Droite

< `hr align=left` > Donne une ligne alignée à Gauche

< `hr align=center` > Donne une ligne centrée

Enfin pour en finir, avec ce code, vous pouvez également afficher une ligne sans effet de profondeur, à l'aide de la commande < `hr noshade` >. A noter, que tout ce qui a été dit précédemment (Alignement, taille,..) peut s'appliquer également à l'option `noshade`.



La Page Web d'Amigazette sous IBrowse

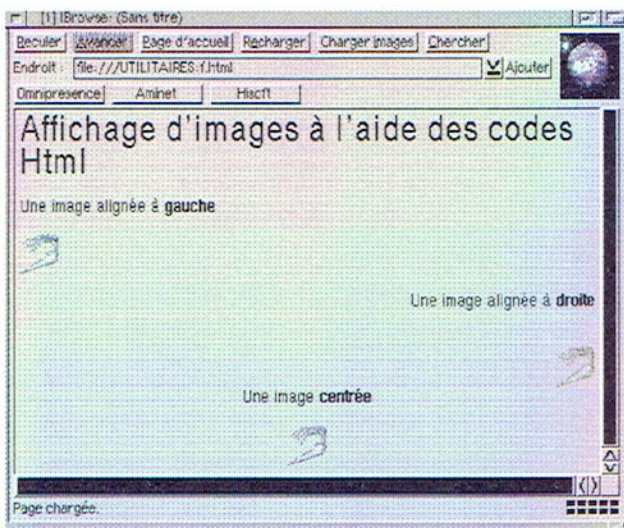
Des images, des images!!!

Afficher une image sur une page Web, n'est pas compliqué. Cependant vous devrez noter qu'il vaut mieux utiliser les formats **Gif**, **Jpeg** ou **Png** pour faire transiter votre page sur le **www**. Le format **iff** est reconnu par les Browsers Amiga, mais pas par **Navigator** ou **Explorer** sur **Pc**.

Munissez vous d'une image gif par exemple, et écrivez cette ligne pour l'afficher dans votre page:

< `img src=image.gif` >

`img src` indique le lieu où se trouve l'image, et `image.gif` est le nom de l'image ;-). Vous pouvez ainsi afficher une image perdue au fin fond de votre Disque Dur à condition que vous indiquiez le



Cherchez la Carotte alignée à droite ;-)

chemin exact au Browser. Dans un aspect purement pratique, je vous conseille de loger vos images et vos pages Html dans le même tiroir. Ainsi, vous n'aurez pas à spécifier le chemin des images.

Les options d'alignement sont également possibles pour les images.

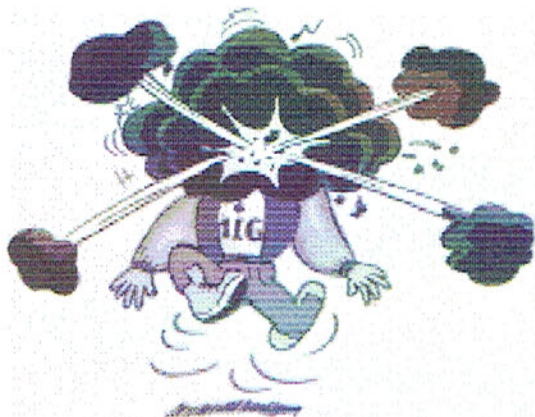
`< left > < img src=image.gif > < /left >` L'image sera alignée à gauche

`< right > < img src=image.iff > < /right >` L'image sera alignée à droite

`< center > < img src=image.iff > < /center >` L'image sera centrée.

En Pratique:

Comme à l'habitude, voyons un exemple concret de création. L'exemple reprend les codes expliqués aujourd'hui. Vous voudrez bien noter que certains ne fonctionneront pas avec Aweb et IBrowse, et vice et versa. En effet IBrowse déteste les codes `< hr >`, et Aweb ne sait pas aligner une image à droite. Bizarre!



Script:

`< html >`

`< title > Titre de votre page < /title >`

`< body >`

`< h1 > l'exemple en Pratique des codes étudiés aujourd'hui < /h1 >`

On va commencer par un trait, d'épaisseur 10.

`< hr size=10 >`

Insérons une image, et centrons là. `< br >`

`< center > < img src=image.gif > < /center > < br >`

`< br >`

Pour finir, un petit rappel des codes de mise en avant du texte. `< br >`

`< b > Gras < /b >`, `< u > Souligné < /u > < br >`

Un petit trait de 50% et aligné au centre.

`< center > < hr width=50% > < /center >`

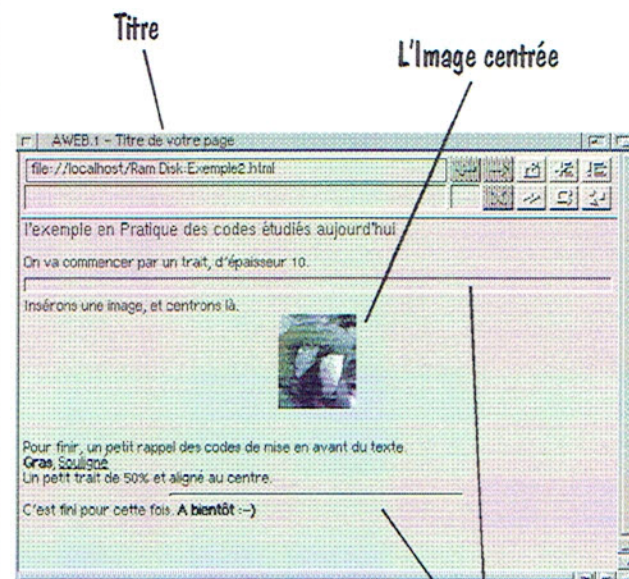
C'est fini pour cette fois. `< b > A bientôt :- < /b >`

`< /body >`

`< /html >`

Le code `< br >` permet de sauter une ligne à chaque fois qu'il est inscrit. N'oubliez pas les codes de fin de page: `< /body >` et `< /html >`.

Retrouvez cet exemple sur la Disquette. La prochaine, nous verrons comment écrire en couleur. Travaillez bien ;-)



Les modifications faites sur les lignes

Protracker

Effets Tracker & Pattern Position Editor



— Léviathan —

Après avoir subi l'ultime épreuve de la Saturne 4, Léviathan est de retour pour se venger de ceux qui l'y ont envoyé, et vous livre comme promis une deuxième ration de cette série tant attendue. La dernière fois, je vous avais promis de vous parler des effets Tracker.

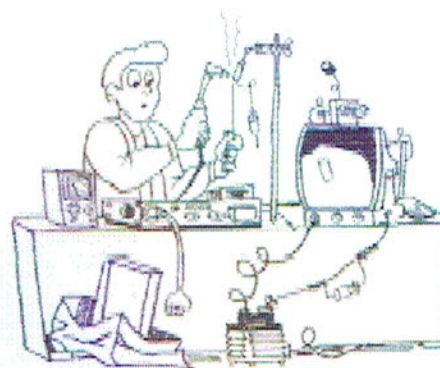
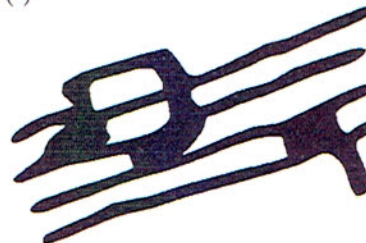
De toutes façons, je suis obligé de vous les donner sinon Ofs ne me donnera pas la clé des menottes. On va faire une liste toute bête, ça ira plus vite. Faites appel à votre génie ensuite (Eh ouais, c'est dur, mais les vacances sont finies ;-)

Les Effets Tracker:

- Effet 00xy Joue en même temps le sample avec des notes définies par x et y
- Effet 01xx Augmente la fréquence de la note jouée selon la valeur de xx
- Effet 02xx Diminue la fréquence de la note jouée selon la valeur de xx
- Effet 03xx Glisse vers la note jouée à une vitesse proportionnelle à xx
- Effet 04xy Fait vibrer la note -x est la vitesse -y est la variation
- Effet 05xx Permet de garder l'effet 03 et de modifier le volume selon xx (v.effet 0A)
- Effet 06xx Permet de garder l'effet 04 et de modifier le volume selon xx (v.effet 0A)
- Effet 07xy Modifie le volume de la note jouée -x vitesse -y variation
- Effet 08?? RyheindutouKeudal
- Effet 09xx Joue le sample sans le commencer du début -xx valeur du départ
- Effet 0Axy Modifie le volume de la note jouée -x volume (+) -y volume (-)
- Effet 0Bxx Renvoie le module au Pattern n°xx
- Effet 0Cxx Définit le volume de la note selon xx (de 00 à 40)
- Effet 0Dxx Renvoie le module au Pattern suivant et à la ligne xx
- Effet 0Exy Voir plus bas...
- Effet 0Fxx Définit: (01-1F) La vitesse du module
(20-FF) Le tempo du module

Effets 0Ewx:

- Effet 0E0x Contrôle du filtre. x=0, On x=1, Off
- Effet 0E1x Augmente sensiblement la fréquence de la note jouée selon x
- Effet 0E2x Diminue sensiblement la fréquence de la note jouée selon x
- Effet 0E3x Contrôle l'effet 03 - x=0, Off x=1, On
- Effet 0E4x Choix de la courbe de variation de l'effet 04 :
x=0, Sinusoïde x=1, "Ramp down" x=2, Square
- Effet 0E5x Si ça fait quelque chose chez vous, appelez-moi
- Effet 0E6x Effectue une boucle sur le Pattern - x=0, Début de la boucle
x= Nombre de boucles
- Effet 0E7x Choix de la courbe de variation de l'effet 07: (v.effet 0E4)
- Effet 0E8x Pwiskontedikeuçaféryhein
- Effet 0E9x Joue le sample x fois de plus sur une ligne
- Effet 0EAx Augmente sensiblement le volume de la note selon x
- Effet 0EBx Diminue sensiblement le volume de la note selon x
- Effet 0ECx Coupe la note après un temps x (1/16 de ligne)
- Effet 0EDx Joue la note après un temps x
- Effet 0EEx Reste x fois plus de temps sur la ligne
- Effet 0EFx Désolé, mais ça ne fait rien



Voilà, vous venez de lire la liste, et vous vous mettez à crier: "Et comment j'vais si j'veux changer de ligne sur le même pattern, #xX#°x! Pourtant, j'veus avais dit de faire appel à votre intelligence (si petite soit-elle ;-)

Pour remédier à ça, il faut écrire 0Bxx (xx=n° du pattern actuel), et sur une ligne plus à droite, 0Dyy (la ligne que tu n'en veux). Ce qui vous permettra, quand vous serez plus grand, de faire défiler des zikes du bas vers le haut en passant par le milieu. Comme quoi, c'est tout simple...

Un p'tit truc aussi. Quand vous placez sur une ligne le numéro d'un sample sans note, le volume du sample sera attribué à la note jouée actuellement. Petit effet sympa, donc!

```
A-2 05|0A|0F|
--- 05|0A|0F|
--- 05|00|00|
--- 05|0A|0F|
```

Celui-ci pourra s'adapter à plein de styles de musiques différents. A méditer...

J'avais aussi promis (malheureusement ;-)) un cours de Pattern Position Editor. Donc comme promis, et juste ci-dessous.

Le Pattern Position Editor:

La longueur d'une musique est définie par le

nombre de Patterns joués. Sauf que ...vouzêtes pazobligés de les jouer dans l'ordre, et vous pouvez jouer plusieurs fois le même! Quelle technologie! Bon, maintenant, voyons comment ça marche...

Dans la case LENGHT en haut à gauche, vous mettez le nombre total de Patterns qui vont être joués (avec ceux en double). Dans la case POS, vous mettez l'ordre des Patterns (au 0, le pattern 9. Au 1, le pattern 5, etc...)

Dans la case PATTERN, on met le numéro du Pattern qui va être joué (pattern 9 à la position 0, pattern 5 à la position 1, etc...). Vous avez pigé? C'est bon, vous êtes pas trop graves! Par contre, si vous êtes en plein dedans, Prenez 2-3 modules et étudiez-les! (Mais ouais, ça se fait...oui, moi aussi...)

Oueps! J'ai réussi à vous expliquer le fonctionnement du P.P.E en moins d'une page Ed 2.00 non agrandie après ouverture! Comme je suis bon! Cré Vingt Diou, non mais quel Dieu! Oui, boh donc, rendez-vous dans un prochain Amigazette (Pub!), et vous aussi, adhérez au mouvement "Un Amigazette Tous Les Mois S'il Vous Plaît".

Merçi de votre attention tout au long de cet article, préparez-vous au prochain cours qui aura la chance de parler des Samples, (Editeur, Sampling, Commandes, etc...).

Find File 1.4

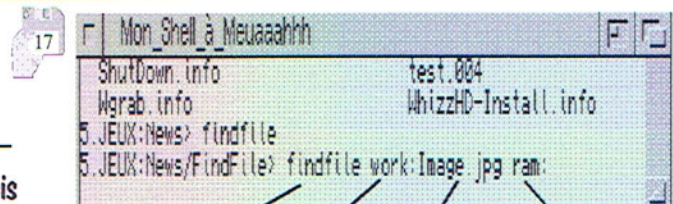
A la recherche de vos fichiers perdus

Cette petite explication était prévue dans le numéro 17. Mais une petite erreur de maquette lui a oté sa présence.

Qui n'a jamais eu de problème de recherche de fichiers sur son Disque Dur? Pour tous les étourdis du rangement, nous vous avons livré sur la disquette 17 l'utilitaire FindFile.

Ecrit en Blitz Basic, FindFile ne s'exécute que depuis un Shell. Mais n'ayez pas peur, son fonctionnement est simple.

- Copiez FindFile sur votre disque dur
- Ouvrez un Shell (**Workbench:System/Shell**)
- Rentrez le chemin d'accès de FindFile



- Ecrivez:

Findfile Partition:Nom_De_Recherche Ram:

A noter que la syntaxe Ram: permet au logiciel de se servir de la Ram comme Buffer pour effectuer sa recherche. Une fois la recherche terminée, FindFile vous affiche tous les fichiers comportant le nom de recherche, ainsi que le poids de chacun et son emplacement sur le Disque.

Cet utilitaire peut vous servir également à rechercher vos images Jpeg, etc...

OFS

AMIGA STORY

ou le début
d'une saga

qui n'en fini plus

L'homme est toujours à la recherche de ses origines, mais qui connaît celles de l'Amiga, cette boîte bien vivante qui continue, et cela depuis sa naissance, à subir toutes sortes de péripéties, et malgré tout, arrive toujours à survivre dans ce monde impitoyable de surconsommation.

Ce texte en anglais distribué dans l'Aminet a été écrit par Gary Oberbrunner suite à une conférence de RJ. Mical.

— José —

Un lundi 2 mars, RJ Mical parlait à un meeting à Cambridge de la Boston Computer Society. C'est là que Gary prit ces copieuses notes. Ce qui va suivre est un concentré d'environ trois heures et demie d'une discussion ininterrompue.

Naissance et chute d'Amiga Computer Inc.

Les premiers jours.

Amiga Computer Inc. a débuté, assez étrangement, commença RJ, avec une idée de trois docteurs qui avaient 7 millions de dollars à investir. Ils parlaient d'ouvrir un magasin à franchise, mais ils voulaient essayer quelque chose de plus excitant. Aussi ils décidèrent de lancer une Compagnie Informatique. Ils rencontrèrent Jay Miner, qui était alors chez Atari et Dave Morse, le directeur des ventes chez Tonka Toys. L'idée principale était de fabriquer la plus géniale boîte à jeux. C'était cela et rien d'autre. Toutefois Jay et les techniciens avaient d'autres idées. Heureusement ils cachèrent bien leur jeu et la direction pensait qu'ils auraient bientôt

leur grande machine de jeu. Bien entendu le marché de telles machines était très en hausse en 1982...

Ils trouvèrent le nom dans un lexique; ils voulaient transmettre une pensée amicale, et Amiga a été le premier mot dans la liste. Le fait qu'il arrive juste avant Apple ne toucha personne, dit RJ.

Toutefois, avant d'inventer la machine, ils firent une étude de marché qui leur donnerait un nom bien établi et quelques moyens de distribution - en continuant à penser Machine de jeu - ce qu'ils firent en vendant des périphériques et logiciels dont ils achetaient les droits aux autres vendeurs. Parmi les principaux était le JoyBoard, un espèce de Joystick sur lequel vous vous teniez debout, et que vous dirigiez en agitant vos hanches pour contrôler les contacteurs positionnés en dessous. Il avait un jeu de ski et des jeux du type "Track and field"(!!?) qu'ils vendaient avec le JoyBoard. Mais un jeu que les gens d'Amiga Inc. appréciaient eux-mêmes était Zen Meditation, où

il fallait s'as-seoir sur le Joy-Board et essayer de rester parfaitement sans mouvement et sans émotion. C'était un produit de développement de parfaite relaxation, tout comme le jeu de ski. Et en fait c'est de là que nous vient le terme **Guru Meditation**, le seul moyen de rester "zen" lorsque la machine se plante.

La direction voulait enlever le Guru mais les premiers développeurs firent en sorte de le garder en souvenir.

Le prix de détail prévu d'un Amiga était de \$400. Parfait pour une "Killer Game Machine". Trois semaines plus tard le prix était monté à \$600. Ceci était partiellement dû à la chute du marché du jeu; les docteurs et les directeurs savaient qu'ils avaient besoin de plus que d'une autre console de jeu pour survivre. C'est à ce moment là que les techniciens prévoyaient les contrôleurs de disques, claviers (et oui, l'Amiga originel n'avait pas de clavier), ports d'extensions et lecteurs de disquettes pour argumenter les ventes et baisser les prix.

L'ADOLESCENCE

Le moment le plus excitant du développement de l'AMIGA c'est son adolescence, ce moment magique de la perte de l'innocence et l'exposition à la beauté et à la cruauté du monde réel où il a été décidé de le présenter ce 4 janvier 1984 au CES(*) d'hiver.

La partie logicielle était prête 10 jours avant le CES et fonctionnait bien sur simulateur. Malheureusement, lorsque la partie matérielle (hardware) fût terminée quelques jours plus tard, surprise, la simulation ne tournait pas. Ce hardware, bien sûr, n'était pas en puces de silicium. Les copros étaient en fait des cartes placées verticalement autour d'un noyau central reliés entre elles comme dans un "Cray".

Après avoir travaillé farouchement jusqu'aux dernières minutes avant le début de la démonstration l'Amiga fonctionnait enfin, mais toujours avec toutes ses cartes, dans une pièce spéciale où ils pouvaient faire des démonstrations privées.

L'Amiga, pour RJ, était la réussite la plus dure à réaliser. Nous avons travaillé avec une grande passion.

Après le succès de la première nuit, tous les commerciaux avaient des dollars plein les yeux parce que l'Amiga montrait déjà son succès. Toute l'équipe technique était invitée à déjeuner pour fêter cela. Puis tous revinrent travailler sur de nouvelles démos, déboggers quelques erreurs... Tous travaillèrent au moins 20 heures par jour. RJ et Dale Luck étaient

connus comme des fous dansants dans le local, parcequ'ils faisaient de la musique très fort et dansaient pendant la compilation des programmes, pour se tenir éveillé. Et très tard dans la nuit, dans leur ivresse, Dale et RJ mettaient la touche finale sur ce qui devint la mythique démo Amiga: BOING.



LES PROBLEMES D'ARGENT

Après le CES, Amiga Inc. était proche de la faillite. Cela avait coûté plus que les 7 millions investis pour amener l'Amiga aussi loin et beaucoup d'argent était encore nécessaire pour continuer. Les docteurs se désistèrent et ne voulaient plus investir dans ce projet. Il fallait trouver des fonds très rapidement.

Après quelques péripéties financières une vraie machine à base de silicium était en état de fonctionner et parée pour le CES de juin. Les visiteurs cherchaient sous les tables pour trouver le véritable ordinateur qui générerait tout ce qu'ils voyaient.

C'est à partir de ce moment que l'argent commença à rentrer et les médias trouvèrent là un réel pôle d'intérêt. Comme toute entreprise de petite envergure, l'argent qui rentrait était immédiatement réinvesti. La demande en personnel croissait: des techniciens pour le "hardware", optimisation et design; des programmeurs pour terminer le système d'exploitation (OS). Plus cela prenait de l'ampleur, plus les finances étaient justes et il fallait encore

environ 49 millions de dollars pour commercialiser la machine. Evidemment AMIGA Inc. n'avait pas cette somme et tout le monde se serrait la ceinture. Dave Morse, le responsable des ventes, hypothéqua même une seconde fois sa maison mais ce n'était toujours pas suffisant.

Ils savaient qu'ils allaient vers une faillite et la solution était de trouver un acheteur très rapidement. Ils contactèrent SONY, APPLE, PHILLIPS, HP, Silicon Graphics (qui ne voulaient que les circuits) et même SEARS. Finalement ils prirent contact avec ATARI, c'était "un produit intéressant du système capitaliste". Jack Tramiel avait quitté Commodore pour acheter ATARI. Réalisant que Commodore montait, Tramiel pensa qu'il aurait sa revanche en achetant AMIGA Inc. et pourrait tomber C= avec un produit supérieur. Aussi ATARI donna un demi million, juste pour négocier pour un mois; cette somme fût dépensée en une journée.

Bien sûr, Tramiel voyait qu'AMIGA Inc. n'était pas une bonne affaire et il laissa tomber. Mais 3 jours avant la fin du mois Commodore appela et deux jours plus tard ils achetaient AMIGA Inc.

Vous connaissez la suite, et si ce n'est pas le cas alors relisez AMIGAZette depuis le N°1.

(*) Consumer Electronic Show

Excusez moi pour certaines phrases mais le texte était assez difficile à traduire, étant tiré d'une conférence, j'ai dû composer un peu. J'espère qu'il restera compréhensible.

Premiers pas

*Arès le début de l'Amiga,
voici le début sur Amiga*

Bienvenue à tous ceux qui ont choisis l'AMIGA comme compagnon de loisir, ou de travail, mais peut-être ne comprenez vous pas encore tout ce que vous propose cette adorable machine. Soit vous commandez le collector AMIGAZette depuis le début de sa création (PUB! 18FrS le numéro avec la disquette) et vous y trouverez peut-être la réponse de vos soucis, ou alors continuez la lecture de cette série.

JOSE

Bon, je vois que vous avez choisi la deuxième solution, soit-dit en passant vous trouverez certainement des infos supplémentaires dans les précédents numéros.

Je vais volontairement essayer de rester simple dans le développement des explications, on verra par la suite si tout le monde suit.

Pour commencer partons du principe que l'utilisateur, c'est à dire vous, est sur son workbench et qu'il essaie de le comprendre. Mais au fait, c'est quoi le workbench?. C'est l'interface utilisateur que vous obtenez lorsque vous démarrez sur votre disque dur, ou alors à partir de la disquette workbench. En français, c'est votre atelier d'où vous pouvez lancer des commandes, formater et copier des disquettes, lire le contenu des disquettes, de votre disque dur, en bref, faire plein de choses intéressantes et utiles.

L'environnement

Volume > Répertoire > Fichiers

Voici trois termes que l'on rencontre très souvent dans le langage informatique.

Un volume c'est le nom que l'on donne au support informatique. Une disquette, un disque dur, une partition sont des volumes. Double-cliquez celui que vous avez sur votre écran (la disquette ou votre disque dur). Dans la fenê-

tre apparaissent des " tiroirs ", ce sont les répertoires. Double-cliquez un répertoire, dans cette nouvelle fenêtre apparaissent des fichiers (et peut-être aussi d'autres tiroirs, des sous-répertoires).

Le fichier sera par exemple le résultat de votre travail réalisé à l'aide d'un logiciel (dessin, page de texte etc...).

Un peu de ménage

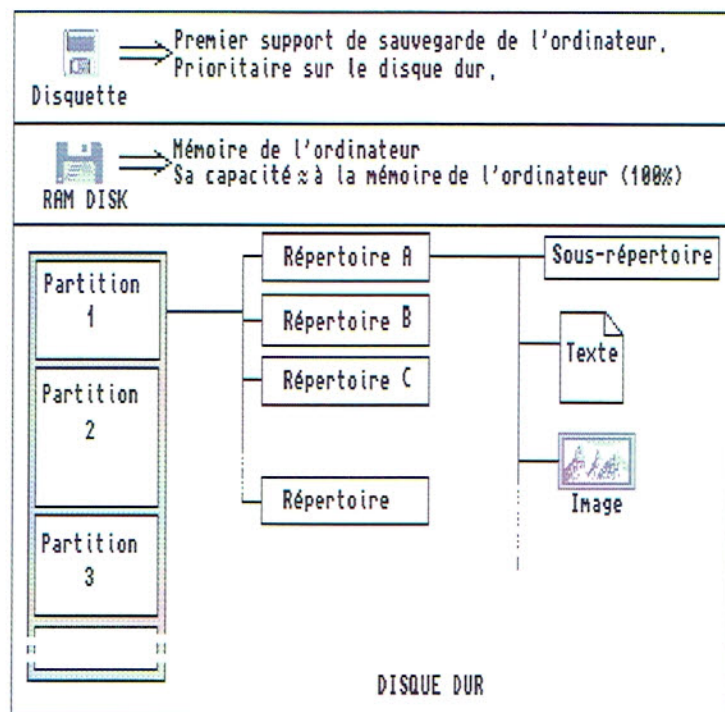
Pour retrouver rapidement un répertoire ou un fichier il est important de leur donner des noms cohérents: "Image1", "image2"... ne donnent pas trop d'informations sur ces images alors que, par exemple, "Cheval", "Animaux",

donnent plus d'indications sur le contenu.

Considérez votre ordinateur comme un bureau qui comporte des tiroirs et des classeurs. Vous savez que la feuille "Texte" est dans le classeur "Travail" qui se trouve dans le tiroir "Secrétariat" de votre bureau.

Dans votre AMIGA, c'est à peu près pareil., remplacez la feuille par votre fichier appelé "Texte" que vous avez sauvegardé dans le sous-répertoire "Travail" qui se trouve dans le répertoire "Secrétariat", le tout est dans le volume "Work".

Exemple de volumes: RamDisk, disquette (DF0), partition de disque dur, RAD.



La disquette

C'est le premier support que l'on rencontre en informatique. C'est ce petit disque souple qui va donner un souffle de vie à votre ordinateur en y démarrant un workbench ou un jeu.

Le RamDisk

C'est un volume volatile, son contenu s'effacera à chaque redémarrage de l'ordinateur. Ce volume est en fait la mémoire vive (RAM) de l'ordinateur qui peut être utilisée pour des stockages momentanés d'informations. Il s'utilise comme une disquette et s'il indique toujours qu'il est plein à 100%, il faut comprendre qu'il est utilisable à 100%. Sa capacité n'est limitée que par la quantité de mémoire disponible. On peut s'en servir comme moyen de stockage pour une copie de fichiers d'une disquette vers une autre, ou alors y sauver momentanément un fichier (texte, dessin, etc..) pour une utilisation ultérieure (attention aux coupures d'électricité).

Disque dur et partitions

Le disque dur, pour les néophytes, c'est une très grosse disquette dont les accès sont plus rapides et sur lequel on peut enregistrer beaucoup plus de choses. La capacité des disques durs devient de plus en plus importante, il est conseillé de les partager en partitions, c'est à dire qu'un même disque sera partagé logiquement en plusieurs morceaux qui seront indépendants. Chaque partition sera vue par l'ordinateur comme un volume à part entière. Avec ce partitionnement vous pouvez ainsi faire un volume système (workbench), un volume de travail (work), et selon

la capacité de votre disque dur d'autres partitions contenant vos jeux, logiciels etc... Ce sera déjà le premier pas vers un rangement, logique.

Le RAD

C'est un volume qui utilise la RAM, comme le RamDisk sauf que sa capacité est définie (en général 880Ko). En cas de redémarrage au clavier son contenu n'est pas effacé, pour s'en débarrasser il faut faire un arrêt/marche de l'ordinateur. L'ordinateur considère le RAD comme une disquette. Pour l'utiliser il faut l'invoquer par un fichier qui se trouve dans le répertoire DEVS > mountlist pour les Wb1.3 et dans le répertoire Storage > DosDrivers des Wb2.0 et+.

A la découverte du Workbench

Il se trouve en général sur la première partition du disque dur. On y trouve tout (ou presque) ce qu'il faut pour piloter l'Amiga. Les répertoires principaux pour le bon fonctionnement sont:

Fonts, S, C, L, Libs, Devs, Prefs.

On y voit également d'autres répertoires qui contiennent toutes sortes de choses utiles;

System, Tools, Utilities, WBStartup(2.0 et 3.0), Storage(2.0 et 3.0).

Les répertoires principaux

Fonts: il contient toutes vos polices de caractères.

Pour être utilisable, une police Bitmap doit être composée d'un répertoire contenant la police et un fichier *Nom de la police*.font.

S: c'est là que l'Amiga va trouver le script qui détermine la séquence de démarrage. On y trouvera

d'autres choses utiles au système et aussi pour les logiciels qui se servent quelque fois du S pour y mettre leurs préférences.

C: celui ci contient toutes les commandes utilisables dans un CLI (ou Shell). Pour être utilisés, ces commandes doivent être écrites au clavier dans l'interface CLI.

L: contient des éléments propres au système.

Libs: les librairies contenues dans ce répertoire sont des fichiers qui sont composés de routines programmées pour être exploitées par les programmeurs pour leurs créations comme par exemple pour afficher des boîtes de dialogues (chargement, sauvegarde etc...).

Devs: c'est là que l'on va définir ce que l'on appelle les "Device" (prononcez; Deuvaïce). Un device c'est un gestionnaire. Par exemple, celui qui va servir à gérer la sortie imprimante est le Printer.device.

Prefs: abréviation de préférences. Vous y trouverez tous les réglages de votre système.

Voilà pour cette entrée en matière de cette série d'articles pour ceux qui viennent de découvrir l'Amiga et ses capacités à faire autre chose que jouer.

C'est aussi un puissant outil de travail, sa puissance étant relative au travail demandé, mais avec un 500, 600 ou 1200 de base on peut encore faire un tas de choses. Je vais donc continuer sur cette voie pour vous aider à mieux comprendre votre environnement. A bientôt dans le prochain numéro. ?>)

VIRUS "HAPPY NEW-YEAR 96"

La chasse est ouverte...



VirusZ

→ OFS —

ATTENTION! Cet article concerne tous les lecteurs du Fanzine. En effet, nous avons fait une malheureuse découverte sur la disquette N°17 d'Amigazette. Le virus "Happy New-Year 96" est présent sur Lzx, PPmore et PlayerAvi quand celui-ci est dépacké. Aussi pour vous aider dans votre appétit de destruction, vous trouverez sur la disquette de ce numéro, VirusZII en version 1.35. Pour plus de détails et d'explications, lisez ce qui suit.

Rappel:

Pour une fois, ceux qui ne possèdent pas de disque dur vont pouvoir rigoler de bon coeur. En effet, si Happy New Year peut aussi s'attaquer aux disquettes, c'est sur les disques dur qu'il est le plus méchant.

Avant de crier et de hurler contre Amigazette, sachez qu'Happy New-Year est un virus certes, mais pas aussi méchant que cela. Sa principale activité est de s'attaquer aux fichiers exécutables comme les outils du Workbench (more, vt, lha...) ainsi que ceux des logiciels (Dpaint, ADpro, et certains jeux...).

Les Symptômes:

Si il est présent sur votre DD, il se greffe sur chaque exécutable auquel vous faites appel comme

Amigaguide, SearchGuide. Une fois sur l'exécutable, il le grossit de 500 octets environ, et entraîne des choses bizarres sur la machine: Plantage inhabituel, souris bloquée...

La Solution:

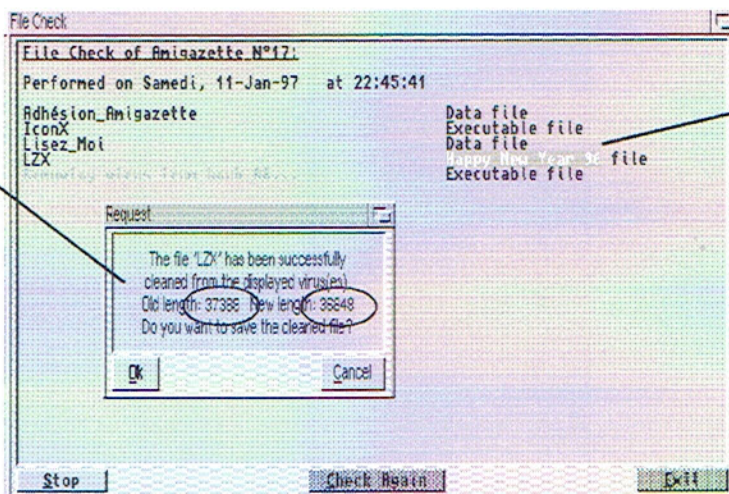
Et bien vous l'avez normalement entre vos mains, puisqu'elle est fournie sur la disquette de ce numéro. Pour ceux qui auraient utilisé Kill Happy New Year, sachez que celui-ci est très bien pour bloquer le Virus et l'empêcher de se propager. Cependant, il n'efface pas le problème des 500 octets. Aussi quand vous avez 300 fichiers infectés, vous perdez pas moins de 150Ko sur votre DD. Nous vous conseillons donc fortement l'utilisation de VirusZII qui efface le virus et remet votre fichier comme neuf.

L'explication:

Une fois votre fichier décompressé, installez les bibliothèques grâce à l'Installer fourni puis cliquez sur VirusZII. Sélectionnez l'option File Check, une partition puis lancez l'anti-virus par Ok. Pour la suite, regardez le Grab ci-dessous. Ca vaut mieux qu'un long discours.

Tachez de profiter de l'occasion pour nettoyer toutes vos partitions et vos disquettes suspectes.

VirusZII vous indique la taille du fichier infecté, et vous propose de le remettre en état. Cliquez sur Ok pour parfaire l'opération.



Le Virus est détecté sur le fichier Lzx. VirusZII indique qu'il s'agit du virus nommé Happy New-Year96.

TDS

La DS des éditeurs !



Cyanure

dsTwilight Development System (TDS) peut être utile à tous les programmeurs. C'est en effet un environnement basé sur un éditeur à partir duquel on peut écrire, déboguer, compiler des programmes. TDS utilise n'importe quel compilateur et le commande sans aucun problème. D'origine, il est interfacé pour fonctionner avec (tenez-vous bien): Dice C, Sas C, Lattice C, Aztec C, DevPac, a68k, PCQ (beurk, du Pascal !), GNU C, Amiga E, Oberon, TeX, CatComp et MakeInfo. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans tout ça, il vous reste la possibilité d'adapter ou créer le projet qui correspondra à vos besoins et à votre compilateur (Barfly par exemple).

Un fichier source est fourni pour chaque langage : 'Hello world !'. Difficile de faire plus simple. Malgré tout, même pour ce genre de programmes, il se peut que vous vous soyez trompé, ça arrive si vite (contrairement aux livraisons d'Amiga 1200). Heureusement, TDS pilote aussi les débogueurs comme ECDB pour le langage E (la encore il faut le posséder...).

Le point où j'ai dû m'acharner avant de maîtriser la compilation est la différence pour TDS entre sources et modules. En effet, ce n'est pas parce qu'un fichier ASCII est affiché qu'il peut être compilé tel quel. Pour cela, il faut le déclarer en temps que module (dans le menu Projet/ Modules). Lors de la compilation TDS sauve le fichier exécutable dans le même répertoire que le source. A noter que l'utilisation du device 'Ram Disk' comme répertoire de sauvegarde semble capricieuse. Si des erreurs ou des 'warnings' sont rencontrés, il est possible de se positionner sur la ligne fautive.

Maintenant nous allons prendre un petit exemple pour mettre les choses au clair. Vu que je commence mon apprentissage en Amiga E (disponible en DP je vous le rappelle), choisissons ce langage.

Allons dans 'Projet/Ouvrir' et choisissons dans le répertoire TDS 'Exemples/AmigaE/AmigaE.prj'. Bien, maintenant dans 'Projet/Modules', puis 'Ajouter', et sélectionnons dans le répertoire E : 'Src/Intui/Talk2Boopsi.e' puis cliquons sur 'Charger': notre source apparaît à l'écran! Le choix 'Compilation/Compiler' puis 'Compilation/Lancer' fera le reste, si vous avez renommé le nom du compilateur 'EC' en 'ECDEMO' dans 'Projet/Traducteur' et si vous n'êtes pas enregistré au E.

TDS fonctionne sur tout Amiga muni du système 2.04 et possède de nombreuses options. Il est facilement paramétrable: il utilise par exemple

```

d: Exemples/SAS/example.c 1/13 1.0 ---
* example.c */
#include <stdio.h>
int
main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{
printf("Hello World !\n");
return(0);
}
  
```

Du C et même du E
TDS peut traiter de nombreux langages

les requêtes ReqTools ou ASL, on peut changer la police et sa taille, le type d'écran à ouvrir. Il est

```

d: Exemples/AmigaE/example.e 1/7 1.0 ---
* example.e */
PROC main()
WriteF('Hello World !\n')
ENDPROC
  
```

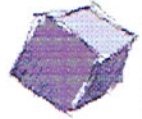
localisé et une documentation en français au format AmigaGuide est fournie. Voilà un bon DP sérieux pour qui cherche un éditeur de texte (toujours plus sympa et plus fonctionnel que Memacs) ou un environnement de programmation pour les langages qui ont cru bon de s'en passer et qui pensent sans doute qu'on doit se débrouiller, ce à quoi on arrive sans problèmes grâce à TDS.

Je tiendrais donc à remercier Claudio Zani pour son programme.



Visite chez Hd Micro

Quand les revendeurs Amiga relèvent les manches...



→ **Cyanure** ←

Voilà un mois que j'ai débarqué à Angers. L'autre jour, en allant acheter un livre sur la thermodynamique chimique (l'horreur ! et en plus ça n'a rien à voir avec l'Amiga), je passe devant une vitrine, l'air de rien. Après avoir fait trois pas de plus, je me dis: "Je rêve, ou je viens de voir des cartons de 1200 !!!" Retour en arrière: ils étaient bien là, les cartons. Le magasin était malheureusement fermé.

Evidemment j'y suis retourné quelques temps après. Le responsable de ce petit magasin m'a accordé une demi-heure d'audience. Il s'est installé en avril 96 en temps que spécialiste Amiga pur et dur. Le marché étant ce qu'il est (c'est à dire trop restreint) il s'est élargi à tous les ordinateurs, en restant centré sur l'Amiga. Il ne m'a pas parlé de Mac mais il vend, répare, conseille, et ce, sur Amiga, PC, Amstrad CPC, Atari, Commodore 64. Il constate que le marché des petites machines a une ampleur énorme. Ces ordinateurs manquent pour satisfaire les clients. Ses ventes sont surtout des A500 et A600. Car il vend du neuf, mais aussi de l'occasion, et il en rachète! Une vraie mine d'or dans l'ouest de la France un peu délaissé au niveau Amiga. Allez le voir, car même s'il est très occupé, il trouvera bien un moment à vous consacrer. C'est un acharné qui a commencé sur TO7, puis a continué avec un MSX, un CPC 6128 (qui n'en a pas possédé un?), puis avec une trilogie Amiga (A1000, puis A600HD, puis 1200). Il utilisait un A2000 en magasin (notamment pour la compta) qu'il vient de remplacer avantageusement par un A4000. Le Tower Infini-tiv (le seul, le vrai) est en fonctionnement en magasin et la carte Power PC sera en vente dès sa sortie sur le marché (NDLR: C'est quand ils veulent!). Ce revendeur m'a ensuite exposé ses points de vue sur l'Amiga. J'ai rapporté ses propos (à peu de choses près) rien que pour vous: "Le marché Amiga se porterait mieux s'il existait un réseau solide entre développeurs, constructeurs, et revendeurs. D'autre part, il y a beaucoup de bricolage sur Amiga et cela nuit à sa réputation.

De plus, aucune société ne prend en charge la publicité auprès des médias, l'Amiga n'est donc pas reconnu à sa juste valeur (et ne peut pas paraître professionnel). Une autre grande nuisance est le piratage, qui tuera l'Amiga: Alien Breed 3D2 n'est pas encore disponible dans le commerce que certains le possèdent déjà (NDLR: A la date de la visite). L'Amiga manque de jeux, même simples, et il est difficile d'en trouver. L'Amiga doit développer ses jeux sur CDROM. Au niveau des utilitaires, on devrait les trouver directement exploitables sur disquette. Par exemple, Kindwords 3 ou Quickwrite font un carton. Beaucoup de gens ont des besoins simples (traitement de textes, dessin 2D) et recherchent donc des logiciels simples, efficaces, prêts à l'emploi. Les CD marchent très bien même s'ils sont souvent en anglais ou en allemand."

Il a aussi des idées, des projets:

- Il serait prêt à faire un clone Amiga, même du modèle 500: il suffirait de reprendre les chips (vous reprendrez bien des chips?), refaire la carte mère et mettre le tout dans un boîtier PC avec un contrôleur IDE (vos billets s'il vous plaît...) et un disque dur. Ça pourrait coûter moins de 2500F.
- Il collabore avec deux ingénieurs sur deux produits: un décodeur MPEG sur port PCMCIA, et un bus SCSI sur port parallèle (plus besoin d'un contrôleur coûteux... si j'ai bien compris).
- Il étudierait et pourrait aider tous les projets de développement de jeux et logiciels.
- Il voulait monter une association Amiga mais il a malheureusement rencontré des problèmes pour trouver des locaux où laisser le matériel (NDLR: Ca nous rappelle quelque chose :-).

Ouf! J'en arrive à la fin. En clair, allez rencontrer ce mordu d'Amiga si vous passez à Angers (charmante ville). Mais n'y allez pas trop nombreux en même temps, vous n'y rentreriez pas tous!

Blitz Basic

Programmez un utilitaire d'assignation



→ **Mathieu** ←

La gué-guerre amicale entre l'Amos et le Blitz ne fait que commencer dans la Gazette. Pour vous éclaircir sur ce langage de programmation qu'est le Blitz, nous vous offrons les talents du rédacteur Mathieu Chênebit. Par ailleurs rédacteur des très sérieux magazines Ram et Amiga News.

Le Blitz Basic est un langage d'une très grande puissance, vous donnant accès à toutes les fonctions de votre Amiga, qu'elles soient système ou bien en Hard (c'est à dire qu'elles passent outre les limitations du WorkBench pour vous permettre d'utiliser à fond les ressources de votre Amiga). Seulement, il y a un petit problème: le manuel est une véritable bible des commandes, mais il n'est en aucune manière didactique, il ne vous apprendra pas comment programmer correctement. Le but de cette série d'articles est de vous apprendre à créer en Blitz Basic, par le biais d'exemples concrets.

Notre premier exemple sera une **AppIcon** qui assignera les fichiers ou tiroirs que vous "jetterez" dessus. Je vous préviens tout de suite: nous ne finirons pas notre programme dès cet article, il faudra attendre le prochain pour cela. Néanmoins, le Source complet doit se trouver sur la disquette si tout se passe bien ;-). Le programme complet est quant à lui disponible sur Aminet dans le tiroir **util/wb/LTAssign**. Pour vous donner une petite idée de la puissance du Blitz, le programme complet a été écrit en à peu près 2 heures, sachant que c'était la première fois que je m'attaquais aux AppIcon. Avec le Blitz, vous tenez l'outil qui vous permettra de réaliser des softs d'une puissance que vous n'imaginez même pas!

Le travail d'aujourd'hui va être un peu fastidieux et rébarbatif, j'en suis désolé, mais il faut en passer par là. En effet, une petite réflexion théorique sur notre programme (il est toujours conseillé d'en faire une avant de commencer quoique ce soit) nous amène à savoir que l'utilisateur pourra lâcher trois types d'icônes sur notre AppIcon: des volumes (Work: par exemple), des tiroirs (Work:Jeux/ par exemple) et des fichiers (Work: Textes/Article Amigazette par exemple). Notre programme ouvrira alors un requester (Nous utiliserons la req-

tools.library de Nico François) et proposera à l'utilisateur un nom par défaut (Jeux: ou Textes:). Il faut donc faire des tests puis éventuellement des opérations sur la chaîne reçue. J'ai oublié de vous préciser que l'AppIcon retourne le nom complet de l'icône que l'on a lâché dessus avec un "/" ou un ":" à la fin si le fichier considéré est un tiroir ou un volume. Nous allons donc être amenés à effectuer les opérations suivantes sur les chaînes de caractère.

Source:

```
nombis$=nom$ ; Tout d'abord, on fait une copie de la chaîne
If Right$(nombis$,1) <> "/" AND Right$(nombis$,1) <> ":" ;
Si le caractère le plus à droite est différent de "/" et ":", ce qui
veut dire que l'icône lâchée était un fichier
```

Repeat

```
nombis$=UnLeft$(nombis$,1) ; Enlève le caractère le plus à
droite à chaque passage de la boucle
```

```
Until Right$(nombis$,1)="/" OR Right$(nombis$,1) ":" ;
La boucle s'exécutera jusqu'à ce que le caractère le plus à droite
soit ":" ou "/"
```

```
nom$=nombis$ ; on copie alors le résultat dans la chaîne
originale
```

EndIf

```
If Right$(nombis$,1)="/" ; Si le caractère le plus à droite est
"/", ce qui veut dire que c'était l'icône d'un tiroir
```

```
nombis$=UnLeft$(nombis$,1) ; On ôte le premier caractère à
droite ("/")
```

Repeat

```
nombis$=UnRight$(nombis$,1) ; Enlève le caractère le plus à
gauche à chaque passage de la boucle
```

```
recherche=Instr(nombis$,"/",0) ; Cherche le caractère "/"
```

```
recherche2=Instr(nombis$,":",0) ; Cherche le caractère ":"
```

```
Until recherche2=0 AND recherche=0 ; Si les recherches des
caractères ci-dessus ne donnent rien, alors on arrête la boucle
nombis$+=":" ; On rajoute ":" à notre chaîne pour qu'elle se
présente sous la forme d'un nom de volume
```

EndIf

Voilà, nous avons pu voir à travers ces quelques lignes les opérations majeures que vous serez amenés à effectuer sur des chaînes de caractères. C'est un travail pas franchement intéressant, mais il sera à la base de la majeure partie de vos programmes. Bon, je vais vous laisser. Promis, la prochaine fois, on verra le fonctionnement des AppIcon et de la Reqtools (mais très sommairement). Bonne programmation !

La Bidouille

Un peu de
procédure...

Procedure System Disk Information
CIERP Philippe 1996

'Cette procédure vous permettra de connaître les informations systèmes
'relatif au lecteur de disquette, disque-dur, cd rom...
'Le manque d'annotation est volontaire car pour bien comprendre il
'faut chercher un peu.

Screen Open 0,640,200,2,Hires
Curs Off : Cls 0 : Colour 1,\$FFF

'Info sur le disque par info
Print entrez un nom de périphérique
Print
Input Nom (ex: Df0:) : ;DEV\$
Print
DISKINFO[DEV\$]
Print : Print Press any key...
Wait Key

Procedure DISKINFO[DEV\$]

DEV\$=Upper\$(DEV\$)+Chr\$(0)
Dreg(1)=Varptr(DEV\$)
Dreg(2)=-2
DEVL=Doscall(-84)

If DEVL < 0
Dreg(1)=DEVL
Erase 10
Reserve As Data 10,36
Dreg(2)=Start(10)
STATUT=Doscall(-114)

I=8
While Peek(Start(10)+I) < 0
Print Chr\$(Peek(Start(10)+I));
Wend

Print
Print Erreurs logiciels;;Leek(Start(10))
Print N° de l'unité;;Leek(Start(10)+4)
Print Etat du disque;;

ST=Leek(Start(10)+8)
If ST=80 : Print Protège en écriture... : End If
If ST=81 : Print Valide... : End If
If ST=82 : Print Disque prêt (Lecture/Ecriture)... : End If



```

TTALBLOCK=Leek(Start(10)+12)
Print Nb de blocks;;TTALBLOCK

UTILBLOCK=Leek(Start(10)+16)
Print Nb de block utilise;;UTILBLOCK

OCTBLOCK=Leek(Start(10)+20)
Print Octets/Block;;OCTBLOCK
Print Espace total Disque;;TTALBLOCK*OCTBLOCK;
Donc;(TTALBLOCK*OCTBLOCK)/1024.0; KOctets
Print Espace Disque Occupé;;UTILBLOCK*OCTBLOCK;
Donc;(UTILBLOCK*OCTBLOCK)/1024.0; KOctets
Print Espace Disque libre;;(TTALBLOCK-UTILBLOCK)*OCTBLOCK;
Donc;((TTALBLOCK-UTILBLOCK)*OCTBLOCK)/1024.0; KOctets

Print Type de disque;
TYP=Leek(Start(10)+24)
If TYP=$444F5300 : Print Old File System : End If
If TYP=$444F5301 : Print Fast File System : End If
If TYP=$444F5302 : Print International Old File System : End If
If TYP=$444F5303 : Print International Fast File System : End If
If TYP=$444F5304 : Print Directory Caching Old File System : End If
If TYP=$444F5305 : Print Directory Caching Fast File System : End If
If TYP=$4D534400 : Print MS-Dos File System : End If
Print
Dreg(1)=DEVL
UNLOCK=Doscall(-90)
Erase 10
Else
Print Verrou impossible
End If
End Proc

```

Et pour les pros : Un générateur de montagne

 * Mountain generator v1.0
 * CIERP Philippe 1996

 *

DEB:

Screen Open 0,320,256,32,0

Curs Off : Flash Off : Cls 0

Palette \$0,\$368,\$58A,\$7AC,\$9CE,\$FC9,\$EB8,\$DA7,\$C96,\$BF7,\$AE6,\$9D6,\$8C5,\$7B5,\$6A4,\$594,

\$483,\$673,\$763,\$863,\$853,\$953,\$963,\$A64,\$A74,\$B74,\$B84,\$B97,\$999,\$BBB,\$DDD,\$FFF

*Taille en pixel

*En X=(PASS*NX)*2

*En Y=(PASS*NY)*2

PASS=4

NX=20

NY=16

*Topo de base (Calcul Random)

Ink 31,0 : Text 189,24,"Base"

For Y=0 To NY

For X=0 To NX

RP=Max(1,Rnd(30)+1)

*Wb Pset X,Y,RP : Rem IntuiExtend

Plot X,Y,RP

Next X

Next Y

NY=NY*2

NX=NX*2

For T=2 To PASS

*Décalage des points

Ink 31,0 : Text 189,24,"Décalage Pass"+Str\$(T-1)+" "

For Y=NY To 0 Step -2

For X=NX To 0 Step -2

RP=Point(X/2,Y/2)

*Wb Pset X,Y,RP : Rem IntuiExtend

Plot X,Y,RP

Next X

Next Y

*calcul des points intermédiaires

Ink 31,0 : Text 189,24,"Calcul Pass"+Str\$(T-1)+" "

For Y=0 To NY-2 Step 2

For X=0 To NX-2 Step 2

X2=X+2 : Y2=Y+2

_RND=(Rnd(29)+1)/4

A=Point(X,Y)

AX=Point(X2,Y)

AY=Point(X,Y2)

AXY=Point(X2,Y2)

*Wb Pset X+1,Y,Max(1,(A+AX+_RND)/2) : Rem IntuiExtend

Plot X+1,Y,Max(1,(A+AX+_RND)/2)

*Wb Pset X,Y+1,Max(1,(A+AY+_RND)/2) : Rem IntuiExtend

Plot X,Y+1,Max(1,(A+AY+_RND)/2)

Les fractals vous connaissez ?...

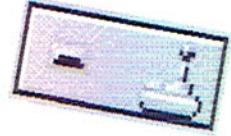
Mandelbrot, julia, lyapunov, c'est bien mais pour générer des montagnes... Scenery animator utilise ce type d'algorithme, de cette manière vous pourrez à votre tour vous lancer dans la confection de carte topo, le passage en 3d est relativement simple dans l'ensemble, dans l'AmigaZETTE n°XX, je vous ai donné la routine des calculs en 3d fil de fer, en faisant un $RR=Point(X,Y)$, vous pourrez utiliser le n° de la couleur comme hauteur de base pour vos montagne 3d...

```
'Wb Pset X+1,Y+1,Max(1,(A+AX+AY+AXY)/4) : Rem IntuiExtend
Plot X+1,Y+1,Max(1,(A+AX+AY+AXY)/4)
Next X
'Calcul de la dernière ligne Y
'Wb Pset NX,Y+1,Max(1,(A+AY)/2) : Rem IntuiExtend
Plot NX,Y+1,Max(1,(A+AY)/2)
Next Y
'Calcul de la dernière ligne X
For X=0 To NX-2 Step 2
A=Point(X,Y)
AX=Point(X+2,Y)
'Wb Pset X+1,NY,Max(1,(A+AX+_RND)/2) : Rem IntuiExtend
Plot X+1,NY,Max(1,(A+AX+_RND)/2)
Next X
NY=NY*2
NX=NX*2
Next T
'Fonction 'Smooth'
Ink 31,0 : Text 189,24,"Smoothing..."
For Y=0 To(NY/2)
For X=0 To(NX/2)-1
A=Point(X,Y)
B=Point(X+1,Y)
'Wb Pset X,Y,(A+B)/2 : Rem IntuiExtend
Plot X,Y,(A+B)/2
Next X
Next Y
'Mouse key 1 pour quitter
'Mouse Key 2 pour recommencer
Do
Exit If Mouse Key=1
If Mouse Key=2 Then Goto DEB
Loop
End
```

Amos Phil

Jeux DP:

Les indispensables



→ **David** ←

Toujours sur le même principe de vous faire connaître les meilleurs jeux DP du moment, nous vous proposons pour ce numéro, la Preview de *Wendetta*, *Genetic Species* un clône de *Doom hyper-fluide*, *SuperBall Z*, *Mégatyphoon* pour ceux qui ne veulent pas lâcher leur 500, et pour finir un Dp vieux de 3 ans, mais qui comme vous le lirez est sûrement un des meilleurs du genre.

Pour trouver tous ces jeux, lisez la légende. N'ayant plus de nouvelles de Bab Micro, vous devrez souvent vous rabattre sur les CDs Aminet.

Wendetta Preview

Un hit bientôt sur CDRom

Ce titre n'est pas sans rappeler le *Vendetta* de System 3, à l'époque de nos chers 8 bits adorés. Un jeu en 3D isométrique qui partait d'une bonne idée, mais qui, techniquement, était abominable. Voilà donc l'énigme orthographique résolue, mais la différence entre les deux softs est bien plus importante. Le *Wendetta* qui nous intéresse et à l'ancêtre *Vendetta* ce que *Breathless* est à *Pacman*: premièrement, il n'y a aucun rapport entre les 2, et deuxièmement, il y a 10 ans de marge... Au même titre que *Gloom Deluxe* ou *Super Stardust*, c'est une bombe pour notre machine. Je cite *Super Stardust*, tout simplement parce que *Wendetta* est également un shoot. Il en reprend les points forts, c'est à dire le ray-tracing et le tunnel!

En effet, nous avons pu apprécier trois démos de ce futur hit. La première se déroule dans un de ces fameux tunnels, la deuxième vous plonge sur un



Le passage dans le Tunnel.
Toujours aussi impressionnant!

niveau spatial en 2D classique (qui n'est pas sans rappeler *Project X* de Team 17), et la troisième sur un autre tableau 2D, mais dans la forêt cette fois-ci (qui rappelle *Agony* de Psygnosis). La grande nouveauté est la possibilité de jouer à deux simultanément sur toutes les phases du jeu.

Si, comme je l'ai dit précédemment, la vue 2D est classique, il n'en est pas de même pour les techniques utilisées. Le scrolling vous balade là où



Dans les phases 2D comme dans les phases 3D, on peut jouer à deux simultanément.

il le désire, autrement dit dans presque toutes les directions, et les ennemis arrivent de partout, de devant, de derrière, d'en haut, d'en bas, et du fond de l'écran, impressionnant. Les boss de fin du niveau "2D forêt" sont de toute beauté, il s'agit de deux squelettes on-ne-peut plus coriaces, dont la finesse graphique est indiscutable. Des grabs de faibles qualités nous laissent entrevoir un hit, car les phases 3D sont en fait toutes différentes: il y a en 5 en tout dans le jeu, le survol d'une base, de paysages divers et, bien sûr, un ou plusieurs tunnels. Le jeu, qui est normalement sorti depuis novembre 96, est exclusivement sur support CD, suite à une taille assez imposante de 33 Mo sans les séquences animés, c'est à dire l'intro, les séquences intermédiaires entre les tableaux et la fin. Le temps que *Dream* le teste, on l'aura déjà fini, alors n'hésitez pas à le commander chez les quelques revendeurs qui le distribuent déjà, vous ne serez vraiment pas déçus.



Machine Aга. Disque Dur obligatoire.



Gratis! C'est une démo.



Disponible sur l'Aminet 16.

NB: Version finale, uniquement sur CDRom.

Génétic Spécies Preview

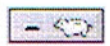
Beau et Fluide à la fois

Jetez tous les Breathless et Alien Breed 3D2 (certes beaux mais injouables de par leur moteur trop lourd pour les petites configurations), Génétic Spécies arrive ! Calmons-nous tout de même, ce n'est qu'une démo jouable, mais il faut avouer que, sans mentir et sans exagérer, c'est la meilleure routine 3D mappée que nous ayons vu tourner jusqu'à présent: en plein écran, et en résolution 1X1, sur un 68020 avec 4 Mo de Fast, la fluidité et la jouabilité sont exemplaires. La mission qui vous est proposée sur ce tableau est simple: activer tous les interrupteurs répartis dans la base et déclencher l'auto-destruction. On reconnaîtra d'entrée la main et le pistolet du héros de Doom, d'ailleurs toutes les armes du jeu sont incluses dans cette préview prometteuse.

Malheureusement, comme vous avez déjà dû le remarquer, bon nombre de jeux n'aboutissent jamais (ou alors on ne les voit pas passer!). Et dans le cas de Genetic Species, le groupe Ambrosia, recherche actuellement un (ou plusieurs) graphistes pour terminer le jeu. A bon entendeur ...



Machine Aga. Disque Dur obligatoire.



Gratis! C'est une démo.



Disponible sur l'Aminet 15.

Superball Z

Ma patience a des limites



Vous rappelez-vous d'une borne d'arcade dépourvue de tout joystick, mais arborant en guise de commandes une... boule!? Oui, alors c'est que vous avez reconnu Marble Madness, un jeu mettant en scène une sphère mobile évoluant dans un décor en 3D isométrique. L'intérêt du jeu est on ne peut plus classique. Il s'agit de terminer le tableau en évitant les pièges placés sur le chemin, et en activant l'ouverture de la porte de sortie à l'aide de Switchs. Voici donc une nouvelle mouture en Blitz Basic 2, avec en prime le jeu à deux simultanément sur un écran splitté horizontalement, et ce sur deux modes: Team



(équipe) ou Compétition (il faut arriver le premier sur la case de fin de tableau). Le graphisme est moyen, la prise en main délicate pour les non-initiés mais correcte, le son est bon, et le tout nous donne un bon petit jeu très défoulant qu'il ne faut cependant pas mettre entre les mains de personnes sujettes aux crises d'épilepsie. A noter que tous les fichiers sont en Iff. Il est ainsi possible de modifier, les sprites, les samples ainsi que la musique. Et comble de bonheur, signalons la présence de l'éditeur afin de créer de nouveaux tableaux.



68020 + 2 Mo minimum



Freeware



Disponible sur l'Aminet 16

MégaTyphoon

LE shoot'em up Ecs

On commence, chargement, menu, configuration, départ... Graphismes Ecs, pas joli joli tout ça. On continue, animation très fluide, premiers ennemis, ç'est parti et là...ouaouh! Ca décoiffe!!! Mon dieu que c'est rapide. Ils nous avaient prévenu dans la doc', c'est le shoot le plus rapide s'inspirant des hits d'arcade actuels. Heureusement, ils ont pensé à tout, et pour ceux qui ont des difficultés, un trainer est inclus dans le menu, et permet de s'amuser sur le tableau de la démo sans se fatiguer. Vous apprécierez ce jeu comme un bon shoot de café à la maison. Le déroulement est vertical, la vue en 2D (Rien à voir avec Slipstream présent sur la disquette 17 d'Amigazette), le graphisme moyen et la jouabilité correcte. MégaTyphoon est sans aucun doute le meilleur Shoot'em up pour machine Ecs. Pour ceux qui voudraient encore épater leurs amis, avec leur vieux 500, je vous conseille de vous procurer au plus vite l'archive sur Aminet.



Ecs et Aga. Installable sur Disque Dur.



Shareware 150Fr

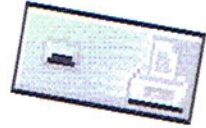


Démo disponible sur l'Aminet 15

Suite page 26

BJC 210:

La couleur, c'est Canon!



→ **Cyanure** ←

Il y a peu de temps, je me suis équipé: A1200 avec le pack Magic (l'est-il vraiment ?), un bon gros disque dur et une télé qui fait des siennes. Il manque un outil précieux à tout ça: l'imprimante. C'est en effet un des périphériques qui semble des plus indispensables. Il me fallait quelque chose de bon marché et assurant une qualité correcte. Peu de gens cherchent l'inverse, il est vrai. Mon choix s'est porté sur la **Canon BJC 210**. Canon ayant déjà fait ses preuves sur le marché de l'impression, sans compter le fait qu'ils ont toujours soutenu l'Amiga.

Installation:

La mise en route ne pose aucun problème, encore faut-il posséder un câble pour la liaison avec l'Amiga, car aucun cordon n'est livré (NDLR: A notre connaissance, aucune imprimante "grand public" n'est livrée avec un câble parallèle. Pensez donc à en prendre un au passage, quand vous achetez votre imprimante). A ce sujet, le revendeur auquel j'ai eu à faire a été très professionnel puisqu'il m'a donné un cordon gratuitement, m'a fait part du nouveau prix de l'imprimante (plus bas) et m'a mis en garde contre le problème du changement des cartouches (patience, j'y viens juste après).

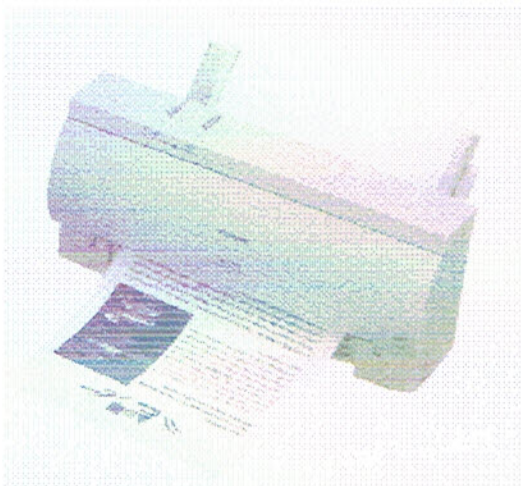
Celui-ci est très facile. Et heureusement, car cette opération peut devenir très fréquente si vous imprimez en couleur. Le principe de cette impres-

sante repose sur deux cartouches séparées, une pour le noir, une pour la couleur (Vous ne pouvez en insérer qu'une pour imprimer). Ce désagrément explique le prix (bas) et n'en est un, que si vous devez imprimer par exemple un texte en noir avec un graphique couleur au milieu. Il faut alors prévoir deux pages de travail différentes et jongler entre elles pour ajuster d'un côté les éléments noirs et d'un autre les éléments couleurs. Ceci implique bien entendu d'effectuer deux passages à l'imprimante. Dans l'ensemble, le système est idéal pour ceux qui n'utilisent la couleur qu'occasionnellement. Mais autant dire à ceux qui composent et mettent en page du texte noir et de la couleur quotidiennement qu'il vaut mieux se tourner vers un modèle plus haut de gamme.

Remarque: L'impression en noir avec la cartouche couleur est possible, mais le noir obtenu n'est pas très profond (il tend un peu vers le vert). De plus, cette pratique augmente la consommation de la cartouche la plus onéreuse (alors faites attention).

Y-a-t-il un Pilote...

Mis à part les cartouches d'encre, des disquettes sont fournies pour l'installation des pilotes sur PC, dont une contient des polices TrueType. Je n'ai pas eu l'occasion de les essayer (NDLR: Elles ne sont normalement pas installables. Bien que la disquette soit formatée en mode Dos, le script d'installation ne pourra pas fonctionner). Aucun pilote pour Amiga n'est livré, et pour cause, il n'existe pas à ma connaissance. Il n'était en tous les cas pas disponible mi-janvier sur le site Web de Canon. Qu'à cela ne tienne, j'utilise un autre driver: le BJ-EC convient (ou le BJ10 pour l'impression en noir et blanc) mais n'utilise certainement pas les capacités de la BJC210. L'impression est lente: en mode graphique il faut compter 50 secondes pour une page de texte en 180 x 180, et environ 2 minutes en 360 x 360 (2 min 10 pour mon CV par exemple). L'impression couleur de la rose fournie avec Personal Paint met



presque 10 minutes pour une demi-page A4 (NDLR: Les machines disposant d'un peu de mémoire Fast devraient voir leur impression accélérée).

A chaque fois que j'allume ma BJC et que je lance une impression avec Final Copy, un petit '5' apparaît sur la première page qui défile en entier. Tout commence normalement à partir de la deuxième page. Enfin, l'impression en mode texte ne reconnaît pas les accents par exemple, ça se configure peut-être...

Que ceux qui le peuvent, réclame un driver à Canon en passant par leur site Web. Il faut leur montrer qu'on existe, non mais!

En Conclusion:

Récapitulons la situation, en regardant les avantages et inconvénients du bébé:

Positif: Mieux que mon EPSON LX800 à 9 aiguilles (peut-être 8 maintenant d'ailleurs). Facilité pour changer la cartouche. 4 disquettes vierges fournies (drivers pour PC)

Négatif: Pas de bac de récupération des feuilles. Pas de driver spécifique, et les Mac semblent

avoir été oublié (NDLR: Non, les utilisateurs de Mac peuvent disposer de la même imprimante mais sous la marque Apple. Donc légèrement plus chère, mais avec les bons drivers).

Alors pour ceux qui ont du mal à imprimer, je dirai que la BJC est d'un très bon rapport qualité/prix et facile à utiliser (Mais quelle imprimante ne l'est pas aujourd'hui?).

NDLR: Et oui encore une. Pour bien imprimer sur Amiga avec la BJC210, un peu de mémoire Fast est nécessaire. Pour régler les problèmes qu'à Cyanure avec Final Copy, l'utilisation d'un driver adapté s'impose. Je pense à Turbo Print qui est un peu cher, mais qui en vaut la peine. Vos impressions seront plus jolies, Turbo print empêchant de voir la trace du chariot. De plus vous pourrez même imprimer plusieurs pages pour faire un poster.

Quant aux soucis apportés par le changement des cartouches, la série des Canon Bjc4000 propose 2 cartouches à poste, ce qui vous permettra d'avoir de la Couleur et du Noir en même temps. L'idéal pour des présentations soignées. Pour vous donner une idée, ici à Amigazette, nous utilisons une Bj10Sx pour les brouillons et une Bj4100, et une Hp500C pour les impressions finales de votre Gazette.

suite des indispensables du DP

Knights

Le top des jeux à 2



Dans cette nouvelle rubrique d'Amigazette, nous avons choisi de vous parler des meilleurs jeux Dp actuels. Knights n'est pas de cela, et pourtant, nous ne pouvons que vous conseiller de vous le procurer, sinon vous passeriez à côté de quelque chose.

Il y a des jeux comme ça dont on ne peut se passer. Celui-ci commence à dater, 1994. Knights se joue à deux obligatoirement, et c'est dans cette obligation que réside son intérêt. Le joueur dirige son chevalier (knight) dans un chateau parsemé d'embûches et de surprises diverses: trous, portes et coffres piégés, zombies, chauve-souris, crânes lanceurs de flèches et, pour couronner le tout, un adversaire voulant accomplir, tout comme lui, sa mission, coûte que coûte. Que ceux qui n'aiment pas le sang se rabattent sur Rodland, car les

graphismes et les bruitages sont plus que suggestifs, et de très bonne facture. La jouabilité est excellente, et l'intérêt, de par les missions proposées, n'est pas en reste. Vous devez, par exemple, trouver un livre (Necronomicon), quatre diamants, et repartir par là où vous êtes arrivés. Vous pouvez aussi vous configurer une quête, en modifiant tout ce que vous voulez: nombre d'ennemis, pièges, le nombre de clés pour ouvrir les portes en fer que vous ne pouvez détruire, le nombre de bijoux à ramasser pour pouvoir finir le tableau, la taille du donjon et même la couleur du chevalier. Un jeu qui ne vieillit pas, et qui peut se configurer à volonté. Une version plus récente serait quand même la bienvenue.



Tout Amiga 1Mo. Installable sur Disque Dur.



Freeware



Disponible auprès d'Amigazette DP

La Page C.A.P.A. d'AMIGAZETTE 83(Commande **A**dhésion **P**etites **A**nnonces)

A VENDRE

carte extension mémoire A501- 512K avec horloge pour Amiga 500.

Prix 150Frs

AMIGAZette 83: 04 94 24 59 64

**PARRAINAGE
AMIGAZETTE**Vous êtes abonné à
AMIGAZette.Parrainez un de vos amis, votre
abonnement en cours sera
aussitôt rallongé d'un numéro.**Le collector
AMIGAZette**Vous ne possédez pas la
collection AMIGAZette?Du numéro 2* jusqu'à l'avant dernier
18Frs le fanzine+disquette
frais de port compris

*le n°1 est offert

ABONNEMENT

	Fanzine	Disquette
1	15F/2 mois	8F/2 mois
2	90F/an (6 Fanzines)	48F/an (6 disquettes)
3	138F /an (6 Fanzines + 6 Disquettes)	

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
9 rue Sainte Elisabeth
83200 Toulon**Courrier des lecteurs**

Bonjour,

Ayant découvert l'AMIGA sur le tard en 1990 à la lecture de *Caméra Vidéo*, je m'amuse depuis comme un petit fou et il m'est souvent arrivé de me coucher à trois heures du matin.

N'ayant aucune connaissance particulière en informatique, je me suis plutôt bien habitué à ce nouvel outil:

Vidéo avec V.G.M., ProTitler, Scala, digitalisation d'images, photos, objets... avec DigiView; le son avec MasterSound, PerfectSound, DSS; graphisme et animation avec Dpaint, Digi-Paint; le traitement de texte avec KindWord3 (un peu juste) sans oublier les jeux.

Qui a dit que l'on ne peut pas faire grand chose avec un Amiga 500?

Il est vrai que malheureusement beaucoup de personnes n'ont vu en l'Amiga qu'un ordinateur fait pour les jeux. Fidèle à l'Amiga, j'attends depuis 3 ans, comme beaucoup d'entre nous, une véritable reprise de notre "AMI" pour évoluer avec notre matériel.

Dans mon département le dernier revendeur a quitté le navire l'année dernière et dans le coin, beaucoup d'Amigaïstes se sentent bien seuls. C'est pourquoi je m'abonne à votre revue qui est très intéressante. Cependant j'émettrais une petite critique concernant certains articles, il n'est pas nécessaire de jeter la pierre à ceux qui ont choisi un autre environnement tel que le PC, n'oubliez pas que : "Majorité n'est pas synonyme de vérité".

Dominique VABRE - 26 Malissard

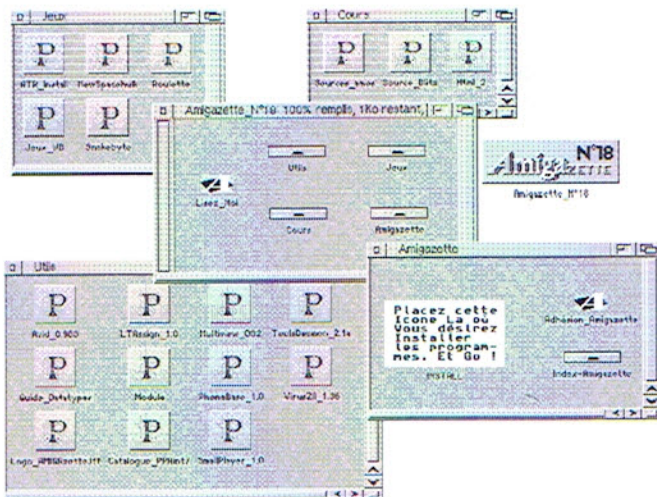
*A83 - Voilà ce que l'on appelle chez nous le réflexe AMIGAZette, notre fanzine est là pour recréer ce lien que beaucoup perdent à cause de la désertification de l'Amiga dans le milieu commercial. Patience c'est pour bientôt, le renouveau!**C'est vrai qu'avec un 500 on peut encore faire beaucoup de choses et que l'esprit Amiga apporte un certain attachement à cette machine bien sympathique. Pour faire réponse au dernier paragraphe de ta lettre, nous ne jetons pas la pierre aux utilisateurs de PC, mais à toute cette pub qui satellite autour du PC avec toute la désinformation et l'intox que l'on connaît.*

Ecrivez nous pour nous donner la météo AMIGA de votre région.

Disquette N°18

Encore une Innovation...

Pour cette nouvelle disquette, encore plein de bonnes choses pour votre miga. Nous innovons une fois de plus avec une installation automatique de la Disquette. **Uniquement** pour les possesseurs de Disque Dur (Voir tiroir Amigazette), pour les autres, faites comme d'habitude. Amusez vous bien, de nombreux jeux vous attendent, et n'oubliez pas de lire le fichier `Lisez_moi` ;-)



Au Sommaire de cette Disquette

UTILS

Avid 0.983: Le tout dernier player Avi. Reconnaît de nombreux formats pondus par Microsoft (OS 3.0, AGA ou carte Graphique).

LTAssign 1.0: Utilitaire d'assignation (OS 2.04 minimum). Merci à Mathieu Chênebit (Life Team).

Multiview OS2: Un utilitaire de visualisation pour ceux qui sont équipés du Workbench 2.0.

Tools Daemon 2.1a: Créez des menus pour lancer vos programmes favoris (OS 2.04 minimum).

Guide Datatypes: La liste de tous les datatypes au format amigaguide (amigaguide library requise).

Phone Base 1.0: Répertoire téléphonique. Renseignez les nom, adresse, et téléphone de vos amis. Fonction de recherche intégrée (OS 2.04 minimum).

VirusZII 1.36: Le tout dernier anti virus expliqué dans la Gazette (OS 2.04 minimum).

Catalogue PPaint 7: Faites causer Français le plus performant des logiciels de dessin bitmap (Ben, faut avoir PPaint7 :-).

Small Player 1.0: Un tout piti player de modules (OS 2.04 minimum). Merci à Mathieu Chênebit (Life Team).

Module: Un tout piti module pour écouter avec Small Player. Et puis aussi pour boucher la disquette ;-).

Logo Amigazette.Iff: Magnifique logo d'Amigazette sous Lightwave. Merci à Majddar du groupe Pure.

JEUX

Jeux WB: Un Tétris, et un Démineur sous Workbench (OS 2.04 minimum).

Snakebyte: Dirigez un serpent, évitez les obstacles et récoltez les bonus (OS 2.04 minimum).

Roulette: Comme au casino. Pariez et faites tourner la roulette (OS 3.0 minimum).

NewSpacehulk: 7 nouveaux tableaux pour Gloom (Ben, faut avoir Gloom :-).

ATR Install: Installez le jeu de Team17 sur votre disque dur (Ben, faut avoir ATR :-).

COURS

Sources Amos: Retrouvez les sources des programmes expliqués dans la Gazette.

Source Blitz: Retrouvez la source de LTAssign expliqué dans la Gazette.

HTML 2: Retrouvez le script HTML expliqué dans la Gazette.

Amiga 83 zette

Le Fanzine Varois de
l'AMIGA

Le transfert AMIGAZette 83 est toujours
disponible au prix de 10 Frs

N'hésitez plus, l'été arrive, affichez votre
préférence AMIGA

Une seule adresse : AMIGAZette 83
9, rue Sainte Elisabeth
83200 Toulon

MIG INFORMATIQUE

AMIGA 20 rue Consolat
PC 13001 - Marseille
04 91 50 22 55

Vente - Réparation - Maintenance
tout Amiga

Disques dur	CD ROM
Accélératrice	Mémoires
Moniteurs	Logiciels.....

AMIGA

VAV VIDEO

165 rue Breteuil - 13006 MARSEILLE
Tél : 91 53 10 10

Importation directe

Vente - Réparation - Maintenance micro
A500-A600-A1200-A2000-A4000-CD32

J2M ComPuters

Espace
Bale Nuée
83160
La Valette
04 94 20 88 10

Lecteurs CD ROM IDE	Disques durs	Haut parleurs amplifiés
Lecteurs ZIP	Lecteurs SYQUEST	
SCANNERS à plat	RAM SIMMS	Disquettes
		Un accueil sympa

où trouve-t-on de
l'informatique

On peut mettre
des périph' PC
sur Amiga

**Micro
2000**

La Solution Informatique

Votre PC sur mesure
mais aussi des périphériques et accessoires
pour votre Amiga

151, Av A.Lavallée
"Le Panorama" BP 382
83085 Toulon Cedex9
Tél: 04 94 15 00 51
Fax: 04 94 75 20 86



FUTUREKIDS

411, Avenue Pierre Loti
83000 Toulon
Tél : 94 41 20 00

Cours d'informatique
pour les enfants et les adultes

Formation sur Internet

AMIGAZette a été photocopié chez
CHARLEMAGNE - COPIE . SERVICE
TOULON - CENTRE VILLE

Info Pub Amigazette

Cette page de pub est éditée gratuitement par Amigazette 83 dans un esprit de promotion et de solidarité pour l'AMIGA.
N'oubliez pas de signaler que vous venez de la part d'AMIGAZette 83.