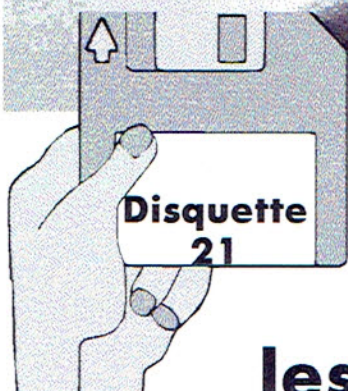


# Amigazette

E-mail: [amigazette@toulon.pacwan.net](mailto:amigazette@toulon.pacwan.net)

<http://www.netlinker.com/amigazette>

A1000-A500-A2000-A3000-A600-A1200-A4000-CD32....



**Cyber@NET 97-le reportage**  
**Nouvelle série IMAGINE**  
**Ca bouge,**  
**les nouveaux Amigas arrivent**

AMIGAZette 83 est une association déclarée 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, secrétaire : Hervé Blancho  
Relation ext.& DPs : Olivier ferrer (OFS)  
Relation publique : Patrick Mallard  
Conseiller infor. : Philippe Cierp

#### Siège social

AMIGAZette 83  
9, rue Sainte Elisabeth  
83200 Toulon  
04 94 24 59 64  
04 94 61 14 43

#### Ont participé à ce numéro:

José Grillierre  
Patrick Mallard (Chipset)  
Olivier Ferrer (OFS)  
Raphaël Poss (RAPH)  
Franck Cattin (CLF)  
ALexandre Rey  
Benjamin Grillierre (MAMAIN)  
Daniel Blanc

#### Matériel et logiciel

A500-A2000-A1200-HP500C-PPage4.1  
DpaintV-PPaint7-QuickGrab-Snap  
Modem US Robotics-DCTV  
Magic Publisher-AMINET

## SOMMAIRE AMIGAZETTE

Page 1 Editorial (cette page)  
Page 2 INFOGAZETTE  
Page 5 AMIGAZettevment votre  
Page 6 ARBAS a 1 an  
Page 7 CYBER@NET 97 - le reportage  
Page 11 Les cinglés de l'informatique  
Page 13 IconX  
Page 14 HFMounter 2.0  
Page 15 Premiers pas - Les trucs  
Page 18 STUDIO  
Page 19 Les Fanzines  
Page 20 MemoryX 0.5b  
Page 21 U.A.E. L'Amiga sur PC  
Page 23 Mon desktop, la suite  
Page 25 Série Imagine  
Page 27 Jeux DP: Make an Fight, Gravity Force 2,  
Galleons, Fire Ball, Hyperrace,  
Gnomes, Stratego, Scions.  
Page 30 La disquette N°21  
Page 31 C.A.P.A



Image de Couv réalisée par OFS':  
Toujours un peu de symbolique dans l'image  
vous avez trouvé?

Le logo Micronik, nouveau fabricant/distributeur  
d'Amiga - Le Z3 pour zorro III - La tour infinitiv et le  
power Amiga et au centre de l'image un amiga4000  
menaçant dessiné par Eric Schwartz.

## L'intro d'AMIGAZette José

Non! pour ce numéro d'été je ne vous ferai pas le coup des cigales mais je vous dis plutôt qu'AMIGAZette est le seul mag Amiga qui ne ferme pas l'été pour votre plaisir et celui de l'Amiga.

Avant de continuer dans cette montée de chauvinisme j'aimerais rappeler à nos abonnés qu'un sondage écolo (le papier est vert) se trouvait dans votre numéro 20, pourriez vous nous le renvoyer rempli (si possible), car un sondage ne peut être valable qu'avec un bon pourcentage de retours-merci-

Revenons à notre miga; ça redémarre dans les gros logiciels: Aladdin 4D v5.0 arrive. Micronik nous concocte de nouveaux Amigas, et Index nous fait une tour de poche, encore plus ou moins proto mais sur de bonnes bases...affaires à suivre...

Dans ce numéro, une exclusivité, c'est pour l'instant le seul qui n'aura pas d'AMOS ni d'autre programmation, mais promis juré on se rattrapera dans le prochain. Bon je ne vais pas vous raconter le contenu, je vous laisse, j'ai un peu de maçonnerie à finir.

# Amiga <--> Gateway



## Ca bouge.....Enfin!



→ OFS ←

Cet été, aura sûrement été depuis des années, l'un des meilleurs pour l'avenir de l'Amiga. Beaucoup de bonnes nouvelles sont venues ensoleiller notre communauté, bien qu'il faut l'avouer, l'été 97 aura chauffé pas mal.

Amiga International montre clairement ses intentions de décideur, et non de concepteur. Ainsi, des licences ont été vendus à Micronik et à Index Information pour la fabrication de clones Amiga. De nombreux projets sont en cours de réalisation.

Micronik:  powered by 

Les Amigas 1300, 1400 & 1500 seront bientôt disponibles chez vos revendeurs. Il s'agit en fait de cartes-mère Amiga (Escom) montées dans des tours Micronik **Infinitiv**. Rien de bien exceptionnel, si ce n'est que cette tour, conçue pour le 1200, est le complément idéal de notre machine-clavier. Ainsi, les modèles proposés devraient se définir de la façon suivante:

### Amiga 1300:

Carte 1200 + Alim 150W + Lecteur DD Monté + Souris + Clavier dans une coque dédiée (Le Pack Magic devrait être de la partie)

### Amiga 1400:

Modèle 1300 + Carte d'extension comprenant 5 Zorro II, 2 Isa, 2 Pci, + 1 Slot vidéo en option.

### Amiga 1500:

Modèle 1300 + Carte d'extension comprenant 5 Zorro II & III, 2 Isa, 2 Pci, + SCSI 2 + Slot Cpu 4000 + 1 Slot vidéo.

Compatibles **PowerUp**, le prix des machines devrait varier entre 3200 Frs pour le 1300, et 6000 Frs pour le 1500. Un peu cher quand on sait, que ces "Nouveaux Amigas" ne disposent toujours pas de Lecteur HD, et de Disque Dur en standard. Et je ne parle pas des cartes accélératrices ;(



Les entrailles du 1500

Difficile de se battre contre les Compatibles PCs (environ 6000Frs pour un P166 MMX avec une machine qui avoisinerait les 8000 à 9000Frs avec DD et 68030.

Heureusement que l'Amiga a d'autres atouts. Il est primordial, qu'AI fasse un effort sur les prix, pour pouvoir relancer la machine.

### Index Information:



Cette société vient également d'acquérir une licence Amiga, pour la fabrication de clones. Index a de nombreux projets autour de notre plateforme. Et il s'agit bien de clones, et non pas de montage de cartes AI dans des tours. Un tournant dans l'histoire de l'Amiga, et encore plus dans celui de l'OS, qui va obligatoirement devoir évoluer. Dans ses cartons, Index va bientôt nous proposer ses nouvelles machines:

### L'ACCESS:

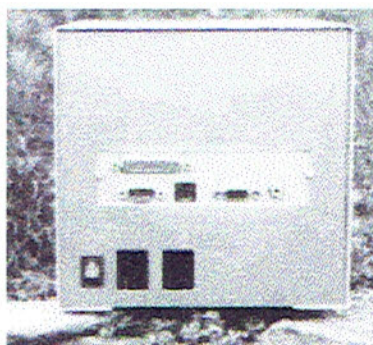


L'Access avec sa carte au format 5¼

L'ensemble Carte-Mère et lecteur de disquette est monté sur une carte au format 5" 1/4 qui peut s'insérer dans une baie au même format, sur n'importe quel Desktop ou Tower.

#### Caractéristiques:

- \ 100% Compatible Amiga
- \ 68EC020 à 14Mhz
- \ 2mo de Chip. 2mo ou 8Mo de Fast On Board
- \ 2,3 fois plus rapide qu'un 1200
- \ Interface IDE, avec driver de CDRom en Rom
- \ Lecteur DD
- \ Bus Isa pour connection de Carte Modem (Internet)
- \ Entrée et Mixer CDAudio
- \ Entrée Micro
- \ Horloge Interne
- \ Connecteurs Clavier (Mini Din), Souris (9 pin), Parallèle, Rgb, Composite vidéo et phono, Joystick (10 pin). Sortie Stéréo avec contrôle du volume. Entrée Mono.



Son utilisation pourrait être envisagée dans des endroits nécessitant une connection Internet, ou la présence d'une borne interactive à faible coût.

#### Le CONNECT:

Cet ordinateur se placerait, selon Index, entre le 1200 & le 4000. Un ordinateur familial, multimédia avec connection Internet. Basé sur la technologie Amiga, il proposerait aux revendeurs, la possibilité d'intégrer facilement, des composants venant du monde PC. Ce qui permettrait ainsi, d'en diminuer son coût final. C'est bien le plus important, non? ;-)

#### Caractéristiques:

- \ 100% Compatible Amiga 4000
- \ 68040 à 25Mhz ou évolution vers le 68060 à 66Mhz sur le même support!
- \ 2Mo de Chip on board
- \ 4 Slots Simm. Evolutive jusqu'à 128Mo de Fast.

- \ Interface 4 Ide, avec driver CDRom intégré
- \ Entrée et Mixer CDAudio
- \ Horloge interne
- \ 4 slots Isa
- \ 4 slots Zorro III
- \ 1 slot vidéo

En cours de réalisation, cet ordinateur devrait être disponible pour Noël.

Sachant que des licences leur ont été vendus, on ne voit pas ce qui pourrait les arrêter.



Au boulot, donc! :-)

Poursuivant sa reconquête du marché, **Amiga International** a signé un accord avec la société **Vidamus Multimédia** spécialisée dans la création d'objets publicitaires. Bientôt des **Tee-Shirts**, **Casquettes**, et autres **Stylos** aux couleurs de votre marque seront mis en vente. J'espère que vous en profiterez pour vous faire une panoplie.

Les nouvelles s'enchainent. Je vous avais prévenu ;).

#### pOS Pre Release Dispo:

Le 2 Août est sorti la 1ère version de **pOS**, un OS compatible Amiga, et qui devrait être disponible sur d'autres plateformes dans les mois à venir. Proposée à 49DM, la version **béta** est disponible sur **CDRom** ou **Disquettes**. Les 1ers acheteurs recevront en bonus, des démos, des utilitaires et un cour de formation pour se familiariser avec cet OS.

Si cet OS est nouveau, il reste tout de même très proche du Workbench. Le **Drag & Drop** est une des forces de pOS, et est présent partout!

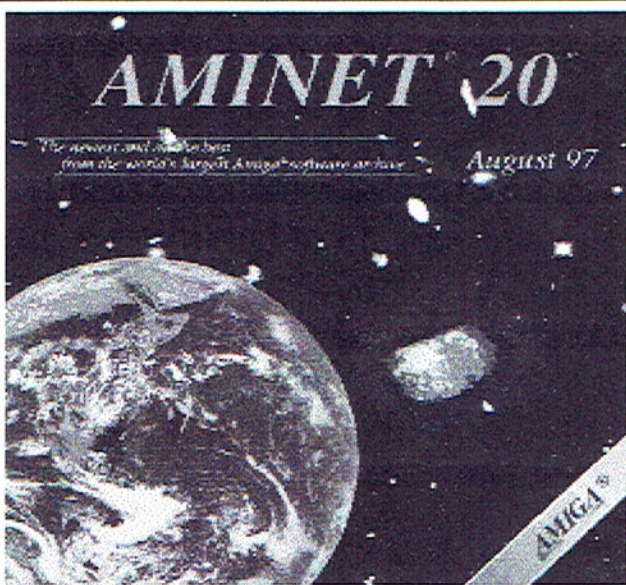
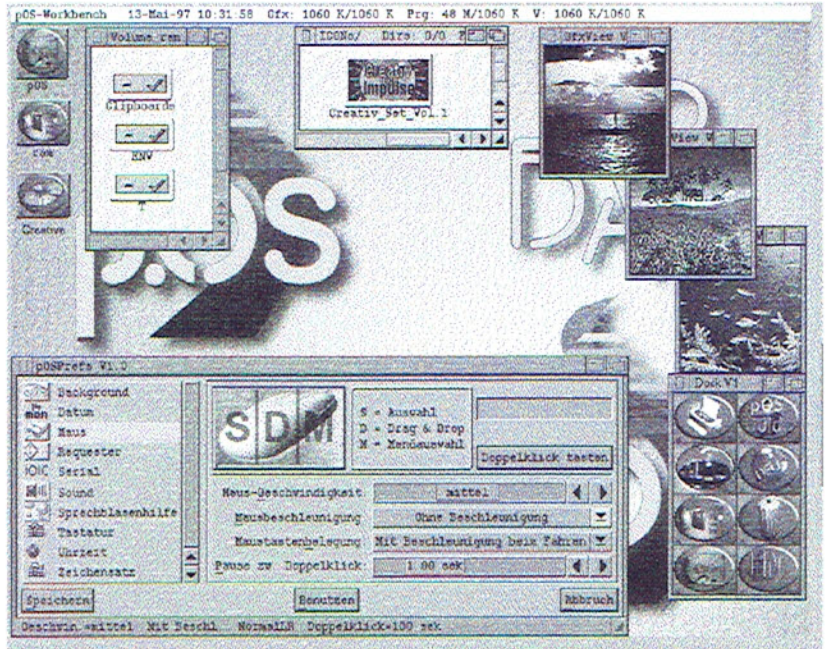


Vous trouverez des éléments connus: le **Shell**, l'**interface graphique**, mais aussi des éléments nouveaux: Gestionnaire de fichier à la DirOpus, Barre des tâches à la W95, et **Dos compatible**

**Amiga.** Sans oublier, un viewer, un viewer compatible Amigaguide, un viewer HTML, et la possibilité d'émuler Unix. Bref, un OS qui promet et dont nous nous empresserons de vous en causer 2 mots, dès qu'on l'aura tester en profondeur.

Après les mots, des actions. Le couple Amiga - Gateway semble prendre vie petit à petit. Les projets aboutissent les uns après les autres. L'Amiga semble partir sur de bons rails. Ceux qui l'amèneront au sommet ;-)

**A moins, .....à moins que.....**



**Aminet 20:**

Sûrement une des plus grande réussite des Amigas Users. Aminet prouve une nouvelle fois avec la sortie de ce numéro 20, qu'il est tout simplement **INCONTORNABLE**.

**AmigaNews**

**sur le Wèbe --->**

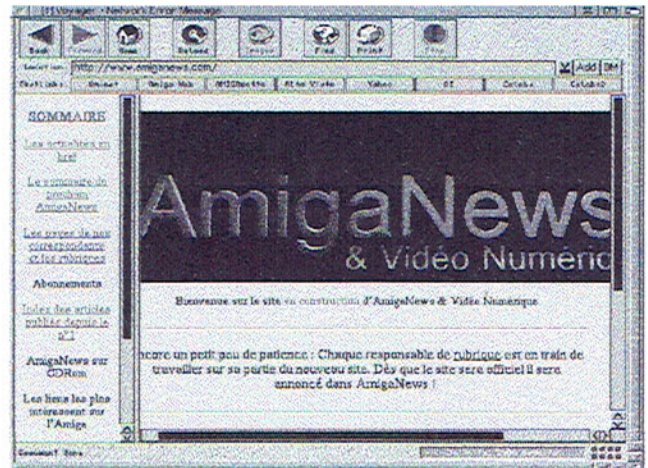
AmigaNews s'offre une page Web sur le Net. Vous y trouverez les dernières infos du Monde Amiga, ainsi que les rubriques de votre revue préférée. N'hésitez pas, à aller voir le site Amiga qui devrait devenir un sérieux concurrent à Amiga OnLine. Concurrent amical, bien sûr ;-)

[www.amiganews.com](http://www.amiganews.com)

**ESCAPEE**



Escapee d'Invictus est un nouveau Jeu de type Action/Aventure en cours de réalisation. Une Intro de 9Mo (5mns), des écrans en 320x200, et des animations en 320x256, Escapee nécessitera un Amiga AGA équipé de 2+2Mo de Ram, ainsi que d'un Lecteur CD, et d'un Disque Dur pour fonctionner correctement.



# AMIGAZettement vôtre



La rubrique associative d'AMIGAZette 83

José

## Cyber@Net 97

Je vais peut-être contrarier le reportage d'OFS sur cette journée mais il est un passage obligatoire d'autocritique d'une organisation qui, aux yeux de certains, s'est déroulée admirablement mais par rapport à ce que nous espérons il y a beaucoup de choses à revoir pour arriver à la perfection.

Le but de cette manifestation était tout d'abord de montrer l'AMIGA sous toutes ses formes d'utilisation (et aussi en formes diverses et en couleurs). Dans ce but nous espérons de nombreux visiteurs mais apparemment la période était mal choisie et cette journée s'est plutôt tournée en grosse réunion d'amigaïstes avec 17 machines présentes sous toutes leurs formes, quelques visiteurs se sont tout de même montrés mais pas assez pour redorer l'emblème vis à vis de la population.

Le repas organisé par Patrick a été très apprécié malgré un petit manque d'organisation, il faut tout de même dire qu'avec Internet gratos les participants en oubliant leur appétit. Malgré les petits soucis d'organisations tous les participants n'attendent qu'une seule occasion c'est de recommencer. A nous d'en retenir les leçons pour faire encore mieux la prochaine fois.

## AMIGAÏSTES, Abonné(e)s, Lecteurs, Lectrices

vous aussi vous pouvez participer à l'élaboration d'AMIGAZette. Quelque soit votre expérience dans l'AMIGA, ce que vous réalisez avec cette super machine du XXIème siècle intéresse peut-être quelqu'un alors prenez votre clavier, une disquette vierge fraîchement formatée, et mettez y le fruit de votre travail ou de vos découvertes.

Le texte doit être au format ASCII (texte) accompagné éventuellement d'images, dessins ou grabs d'écran.

AMIGAZette 83 vous offre un fanzine gratuit pour 2 pages remplies (textes et illustrations).

Si vous ne savez pas quoi nous envoyer, inspirez vous de ce que nous avons fait jusqu'à maintenant.

Envoyez le tout à AMIGAZette 83

9 rue Ste Elisabeth

83200 Toulon.

## Carte de France de nos abonnés

Ceci n'est pas une liste de noms mais des lieux où habitent nos abonnés. Si vous ne désirez pas que vos coordonnées soient données à d'autres amigaïstes désirant sympathiser et faire des échanges d'idées (en rapport avec l'Amiga) faites le nous savoir au plus vite afin de vous mettre en liste rouge.

11-QUILLAN	68-MITTELWIHR
11-CARCASSONNE	69-DARDILLY
11-TREBES	74-GRUFFY
13-MARSEILLE	74-RUMILLY
13-AIX EN PROVENCE	75-PARIS
16-CHABRAC	78-LEPECQ
22-TREMEREUC	78-MANTES LA JOLIE
26-PORTES LES VALENCES	83-LA SEYNE S/MER
26-CREST	83-LA VALETTE
26-MALISSARD	83-GAREOULT
27-LES BRULES D'ACON	83-TOULON
27-LA FORET DU PARC	83-CUERS
28-BEVILLE LE COMPTE	83-PUGET VILLE
29-PORSPODER	83-LES ISSAMBRES
30-ST ETIENNE DES SORTS	83-HYERES
30-PONT ST ESPRIT	83-SIX FOURS
30-VERGEZE	86-JAUNAY CLAN
30-ST GILLES	86-ST BENOIT
31-VILLENEUVE TOLOSANE	87-SAINT JULIEN
35-BRUZ	87-LIMOGES
38-ST EGREVE	88-CONTREXEVILLE
44-NANTES	89-MONETEAU
49-ANGERS	92-PUTEAU
58-MARLY	94-CHAMPIGNY SUE MARNE
66-BOMPAS	97-STE CLOTILDE (La REUNION)

# #Artbas a un An!

## Le Canal où il fait bon aller



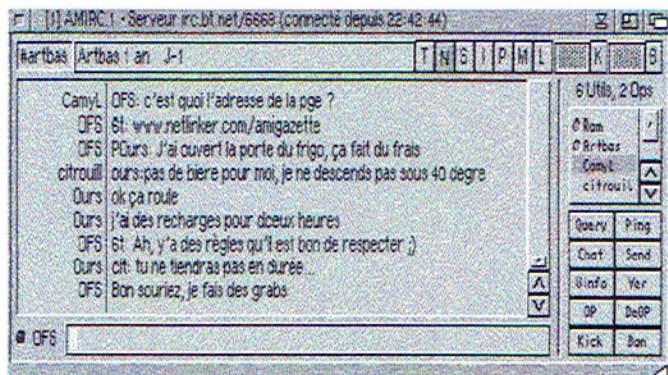
AmIRC

→ OFS

Et oui, déjà un An que le canal Irc #Artbas a été créé. En fait sa création date de la Fête Artbastingues qui a eu lieu l'été dernier, et que nous devons à l'équipe de Feu RAM. Replongez-vous dans le numéro 15 d'AMIGAZette pour vous remémorer cet évènement.

Qu'est ce qu'un canal Irc, me direz-vous? Pour les non-initiés, sachez que l'Irc est un des services proposés par Internet (Voir AMIGAZette N°12). Il permet la discussion en temps réel entre des personnes connectées partout dans le monde et qui se rejoignent à un endroit précis, un peu comme un club. En l'occurrence dans notre cas, la réunion a lieu sur le canal nommé #Artbas (le # indique qu'il s'agit d'un canal Irc).

Artbas a l'avantage d'être hébergé par Quartz Informatique, et donc de ne jamais mourir. A l'inverse du canal #AMIGAZette qui meurt, dès que tout le monde est parti. Bref, Artbas est devenu au même titre qu'Amigafr (le Délire en plus :^) un des canaux primordiaux pour la communauté Amiga Française. On peut y trouver de nombreux amigaïstes, ainsi que des pointures du monde Amiga. Notamment Ours & Bib (Ex Ram), les Ringards (Equipe de programmeurs: Brice, Tom, Citrouille, Io, Kro, Plug, Fab), Mathieu chènebit et Yann Eric Proy d'ANews, TH2A d'Amigatel, et j'en oublie sûrement. Artbas est devenu un endroit bien sympathique, où l'on vient discuter Amiga, se

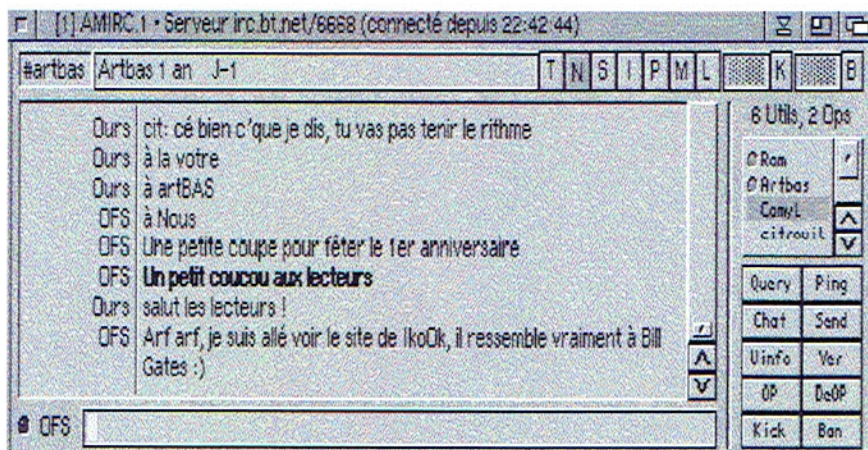


poser des questions et s'aider sur des problèmes divers. L'Irc donne également la possibilité de s'envoyer des fichiers, en direct. Vous imaginez donc les avantages de cette "Bourse d'échanges". A vous les derniers modules, les dernières news, les Artbastingues 96: 3 Jours de fête Amiga, et la naissance du Canal #Artbas



**Artbastingues 96: 3 Jours de fête Amiga, et la naissance du Canal #Artbas**

Le 13 Juillet, on a donc sorti les bières, et ouvert les frigos (pour faire du frais) afin de fêter dignement cet anniversaire. Une bien belle soirée, quoique virtuelle, mais bien plus simple à organiser qu'une journée Cyber@Net ;) Pour ceux qui disposent d'une connection Internet, je vous invite à passer de temps en temps sur ce canal (les lecteurs d'AMIGAZette sont en effet, les bienvenus). Pour les autres, Bèn....va falloir se connecter.....et VITE! ;-)



Voyez! On pense à vous ;-)

# Cyber@Net 97



## Une journée dédiée à l'Amiga & à l'Internet

→ OFS

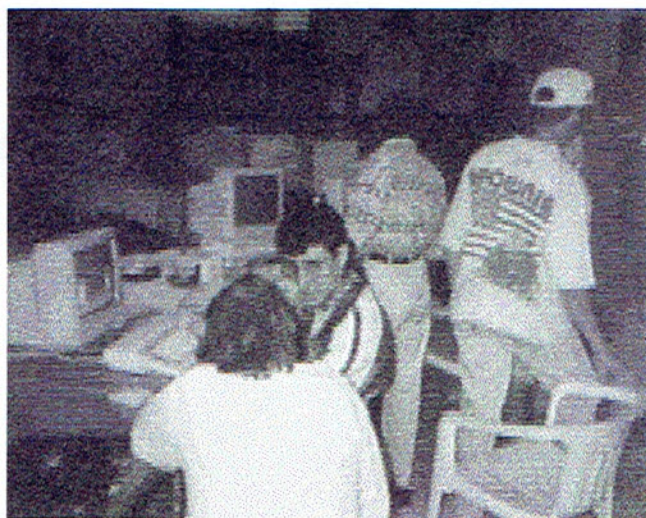
Le 22 Juin dernier, comme indiqué dans AMIGAZette 20, l'association avec l'aide de ses sponsors a organisé la fameuse journée Cyber@Net. Excellente occasion pour faire se rencontrer Utilisateurs (comme la journée Amiga de Quillan), et curieux (comme à la Foire de Toulon). Finalement, notre façon de montrer que nous sommes toujours là, et bien décider à servir la cause autant de temps qu'il le faudra.

### Une organisation bien huilée

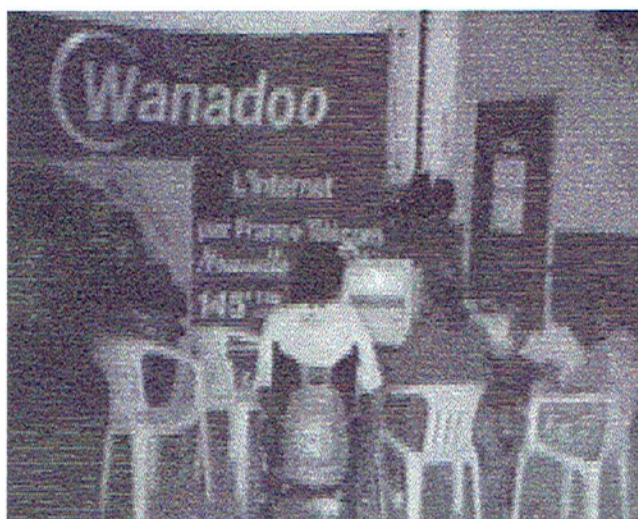
Et oui, y'a pas à dire, mais on commence à avoir de la bouteille dans la fabrication de ce genre de manifestations. Un peu d'autosatisfaction ne fait pas de mal ;-)

Mais revenons sur terre, 1 salle de 100m<sup>2</sup>, 17 machines, 1 vidéo-projecteur, la participation active de France Télécom, de la nourriture à foison, des abonnés heureux, des amigaïstes convaincus et des visiteurs étonnés & intéressés. De quoi passer une excellente journée.

C'est donc ce que nous avons fait en ce Dimanche quelque peu arrosé par une pluie fine. Certains



amigaïstes ont halluciné de voir autant de machines. On m'a même fait la réflexion, qu'il y en avait eu beaucoup moins lors de la dernière Amiga Expo. Nous avons convenu de disposer les tables en forme de U. Tout le monde pouvant circuler autour, sans toucher aux fils (Et il y en avait ;-). Nous avons également réservé un emplacement



Présentation de Wanadoo par France Telecom

pour les fans de jeux. Le but de la journée étant de réunir tous les amigaïstes de la région pour faire la **promotion de la machine**. A ce sujet, nous apportons de moins en moins d'importance au jeu dans ces cas là, car nous voulons justement montrer que l'Amiga, c'est beaucoup plus que ça!

Au passage, nos vifs Remerciements à **Patrick Champême**, qui aux dires de tous, nous a concocté un buffet exemplaire. Rien ne manquait, tout a été parfaitement organisé. Nos abonnés sont vraiment très bien, et Patrick l'a démontré ce jour là.

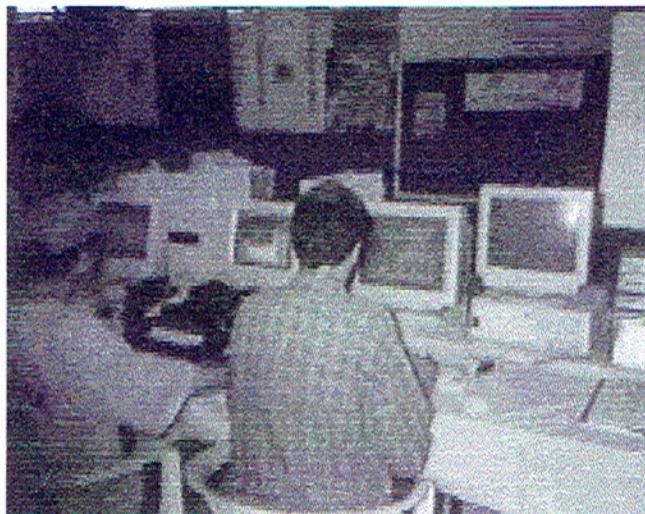
### Power ON:

Maintenant qu'on a planté le décor, place à l'allumage des machines. **Cyril** a bien crû que la puissance de la salle ne serait pas suffisante pour toutes nos machines à Gaz. Bèn si, la preuve. Rien n'a explosé.

A noter dans la représentation des machines, beaucoup de 1200, de 4000 et le 2000 de José qui tient le coup (le 2000, pas José ;-). La carte 030, le Disque Dur et le lecteur de CDROM sont devenus maintenant le minimum pour bien travailler sur Miga. Preuve en a été faites ce jour là, avec en plus des machines boostés aux 040, 060 et Cybervision64.

Certaines machines se sont démarqués des autres.



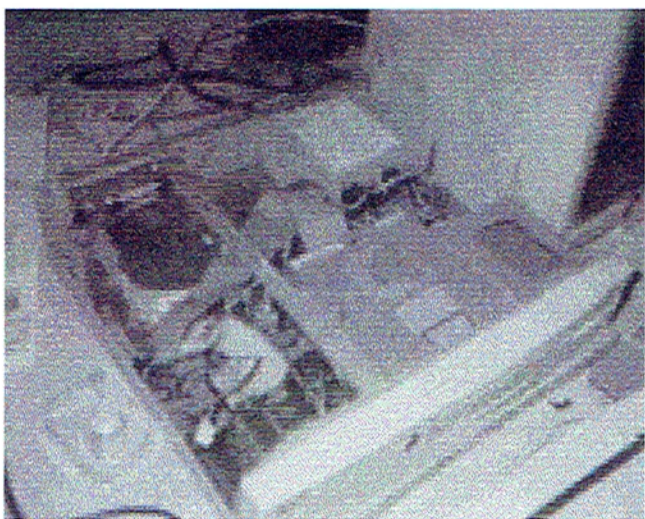


**Vincent et Thierry**

Notamment les 1240 de Vincent & Cyril montés en tour, et équipés d'écran Svga (Pourtant ils sont pas jumeaux ;-). Ah, c'est sûr les jeux ne passent pas sur ce type d'écran, mais on peut profiter de résolutions intéressantes sans se bousiller les yeux.

Le 1200 de Chipset monté en Desktop, comme expliqué dans le N°20 en "poster central", en a laissé BaBa quelques uns. Beaucoup cherchaient à comprendre ce qu'était ce clavier, et comment le 1200 avait pu rentrer là dedans. Sacré Chipset, c'est bien le meilleur de la Bricole (RDV dans ce numéro pour la suite de la fabrication de ce desktop hors du commun). Il faut dire que le montage a été fait proprement, et que l'identité de la machine a été respectée. Gateway 2000 devrait le consulter pour les prochains boîtiers de ses ordinateurs.

Enfin notons, mais ça en devient anecdotique, les machines de Mig Informatique qui restent tou-



**Le 1200 Desktop made in Chipset**

jours extrêmement bien équipées: 040 & 060 soutenus graphiquement par la présence de la **Cyber-vision 64**. Thierry avait même 2 écrans branchés sur son 4060, ce qui lui permettait de faire tourner l'émulation Macintosh dans un écran, et l'Amiga dans l'autre. Mais on peut imaginer d'autres usages.

#### Startup Sequence:

Les Machines n'ont pas chômé ce Dimanche là. Entre les connections internet, et les démos de logiciels en tout genre, l'Amiga a encore montré sa **robustesse**. Les participants en ont profité pour se refiler des tuyaux, et des astuces sur l'utilisation de



**Chipset donne un cours de Deluxe Paint**

softs. Nous ne remercierons jamais assez France Télécom pour les **connections Internet gratuites**. Les lignes ne se sont pas éteintes de la journée, et je ne voudrai pas voir la facture ;-). Juste un bémol sur ce point, et je m'engage personnellement, je pense que les utilisateurs qui disposaient de connections Internet, ne se sont pas assez ouverts aux amigaïstes curieux du phénomène, et qui avaient sûrement envie de jeter un coup d'oeil, et d'en apprendre un peu plus sur le fonctionnement. Une petite note négative (José en a trouvé d'autres) qui me fait repenser à **ArtBastringues**, qui avait été un modèle du genre. Mais revenons à notre journée. Sans cartes PowerPC, et sans nouvel OS (Heu, c'est quand vous voulez!), les amigaïstes présents restent quand même fidèles à leur machine, et sauront en temps utile s'équiper des nouvelles technologies à condition qu'une voie soit tracée, et pas plusieurs chemins dangereux. Il sem-



**Pause casse croute**

ble que sur ce point là des choses commencent à se dégager du côté d'**Amiga International**, en tout cas, plus que ce qui avait été fait durant la période Escom.

#### Power OFF:

Je ne vous énumérerai pas tout ce qui s'est passé durant cette journée, ça serait trop long. Pour la prochaine, pensez à venir nous rendre une petite visite, elle n'en sera que mieux!

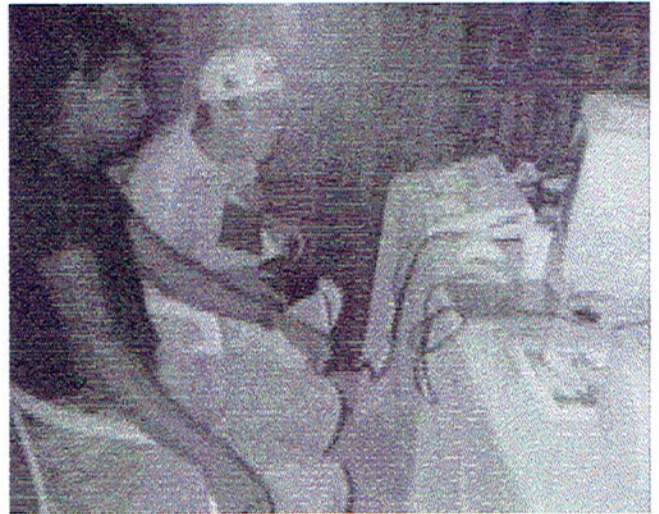
Sachez que nous l'avons conclu brillamment en arrosant l'anniversaire de notre Trésorier favori (Bèn, on en a qu'un ;-)) Hervé, qui fêtait ses... Ans. Merci



**La mode est au bricolage  
Franck (CLF) et son Tower Amiga**

à toi Hervé de tenir les comptes de l'Assoc', et de te peeler des maux de crâne à notre place. Depuis que tu as repris les rênes, c'est un plaisir de voir que tout le courrier est enfin correctement géré. C'est pas du léchage de botte, mais chers abonnés, si votre Gazette arrive dans les temps, c'est grâce à lui. Ok, c'est bon, la prochaine fois, on

organise une manifestation, le jour de l'anniversaire de notre président. P.....3 ans.



**Après le compte rendu global de la Journée, Raph se propose de vous expliquer ce que lui a fait, pendant ces quelques heures.**

En fait, j'ai pas fait grand chose: je ne suis pas l'heureux possesseur d'un Amiga. Néanmoins, j'ai fait de mon PC (hé oui, c'est pour moi ça !) quelque chose qui le différencie un peu du standard imposé par nos très chers amis micro\$oft et IBM. Je lui ai offert **Linux**, cadeau rare de nos jours, mais si particulier et si pratique!

(aparte: Non, non, sincèrement, vous aussi amigaïstes de tout poil, songez-y, **Linux est un OS** fabuleux disponible **AUSSI** pour nos chers 68k et leurs chipsets... ;-))

Bon, pour les incultes, Linux c'est un OS, au meilleur titre que msdos, win95 etc...

Alors, on continue sur notre expérience de Dimanche ;-). En linuxien débutant, j'ai configuré mon système pour être le serveur principal d'un réseau **Intranet** (dont le PC d'à côté est un heureux client), qui peut entre autres faire du hosting par PPP. Alors, en bonne âme naïve, j'ai pensé: puisque Trumpet Winsock arrive à se connecter dessus par un câble série, pourquoi pas Miami par le modem? Et voilà. En trois coups de cuillère à pot, l'**A1200** de Vincent était l'heureux **client** de mon Intranet. Je lui ai tout offert: config auto de DNS, IP, la compression VJ (par dessus V42 et MNP5 of course) et surtout un accès à un mini-internet (définition même de l'**Intranet**) en bonne et du forme.



On peut même faire tourner des jeux Amigas via UAE sur PC

On est donc parti de là. J'ai essayé des trucs bidons, style Telnet chez moi (un telnet, pour ceux qui ne le savent pas, c'est en fait une sorte de shell à distance), Talk (chat texte machine à machine), etc, etc... J'ai même mis au point mon serveur IRC, mais celui-là on l'a pas essayé. Enfin, il y avait un problème quand même. Pas de HTTP encore, alors pour voir mes docs en html il fallait passer par le FTP, mais ça marchait! (mis à part un petit bug de IBrowse, mais ce n'est qu'un détail ;-)

Ensuite, on a essayé une nouveauté: le protocole X, qui permet de changer de plateforme pour les applications graphiques. Le principe est simple. Le serveur qui héberge l'application lance l'application X, qui tourne avec son processeur, mais toutes les sorties graphiques sont redirigées vers le serveur X, qui lui peut-être situé n'importe où sur le net. En l'occurrence, on a essayé Netscape (ça a marché, mais un peu lent. La cause vient du nombre de graphiques à transférer), la calculette de mon système, le logo X (croix décalée toute rouge), mais là on a arrêté parce que 1°) la config de Netscape a été embêtante (pas assez de couleurs sur le serveur X de Vincent (Hé oui que voulez vous j'ai droit à 64kc en chunky moi!) et 2°) la connection a coupé.

On a ensuite essayé de se reconnecter, mais mon petit frère avait redémarré l'ordinateur pour jouer à Tomb Raider. Ah, c'est sûr, un des avantages du PC que l'Amiga a largement copié, c'est la possibilité de faire beaucoup de choses, toutes plus différentes les unes que les autres ;-).

En attendant, j'ai pû apprendre, en tant qu'utilisateur PC, que l'A1200 (et donc ceux d'après) sont de petites merveilles qui se sont

adaptées parfaitement à l'Internet. Et un serveur Linux ça offre des trucs sympas aussi ;-).

Voilà pour ma part. La question qu'on me pose aussi, c'est "comment je fais pour m'intéresser à l'Amiga?". Bèh en fait, Vincent et son copain Cyril m'ont fait faire la connaissance de ce beau monde, et j'ai même ma petite émulation d'Amiga qui tourne souvent dans une petite fenêtre. En bref, un A1200 sans AGA. Avec, je joue à ShapeShifter, et je le connecte à mon serveur Linux avec Miami. Bon, rien de spécial quand même ;-).

**NDLR:** Voir l'article de Raph dans ce numéro, sur son expérience de l'Amiga via l'Emulateur UAE sous Linux dans un PC.....Pfiouuuu.

### L'avis de RAPH

Il faut dire que j'ai quand même découvert pas mal de trucs. En particulier, il m'a fait plaisir (non, je rigole, mais ça ramène les choses à leur juste place) de voir les défauts du WB lors d'une utilisation à haute intensité, à savoir principalement l'absence de gestion des fenêtres dans un écran (mosaïque, tile, etc), l'absence d'un couper-coller respectable, et puis aussi (bien que ça ne soit pas révélé lors d'une utilisation "intense", mais alors c'est encore pire) cette histoire d'incompatibilité SS/pointeur animé, qui implique redémarrage de l'amiga avec moult options. ;-).

Enfin, même si apparemment (comme je l'avais déjà constaté, mais c'est toujours bon de le vérifier) le monde Amiga est assez solidaire, ce qui se fait rare dans ce bas monde de PCs et de Macs (si, si, c'est vrai!), la tolérance dont se vante Cyril face à d'autres plateformes n'est malheureusement présente que chez très peu d'entre vous. C'est peut-être une faute d'analyse, mais c'est ce qui est ressorti de 3H d'écoute de discussions diverses, dont je ne citerais pas d'exemples pour ne ridiculiser personne ;-).

Pour terminer, je trouve que c'était très bien organisé, la nourriture était très bonne (excellente ferait pompeux), que l'esprit de la chose était de très bon goût, et que les divertissements nous ont agréablement aéré l'esprit (Un écran tout bleu avec un peu de texte en blanc au milieu, ça détend, vous pouvez pas savoir ;-)

Voilà. j'espère que vous aurez apprécié autant, que ce que vous avez sû me faire apprécier, et ce sera avec grand plaisir que je renouvellerai l'expérience.

# "Les Cinglés de l'Informatique"

## Un Documentaire Passionnant




Début Juillet, Canal+ a diffusé 3 reportages sur l'histoire de la micro-informatique. Cette série a été formidablement réalisée. Bien que parlant exclusivement de la montée en puissance des PCs et du Macintosh, j'ai trouvé ces docs passionnants. Je tiens à vous livrer ici les morceaux les plus croustillants.

### Apple II Vs PC:

Au début des années 80 sort le fameux **AppleII** qui a lancé la firme du même nom. Pour contrer cette réussite **IBM** décide de fabriquer son propre micro-ordinateur. A ce moment là, IBM était le leader mondial des gros systèmes informatiques. Surnommée **Big Blue** (tous ses employés étaient habillés en bleu), IBM décide de créer un ordinateur à l'aide des composants fabriqués par d'autres. Une révolution pour cette société, qui avait l'habitude de fabriquer jusqu'ici, ses systèmes de A à Z. Malheureusement, IBM ne dispose pas de système d'exploitation pour faire marcher sa machine. Elle fait alors appel à une petite société spécialisée dans les logiciels: **Microsoft** dirigé par **Bill Gates** et **Paul Allen**. Microsoft n'a pas créé de système d'exploitation. Bill Gates rencontre le directeur de la société **Intergalactic Digital Research** (rien que ça ;-), qui lui a inventé le **CPM**. Le CPM, à ce moment là, fonctionne déjà sur plusieurs machines. Microsoft rachète **50.000\$** ce logiciel, le façonnera en **MS-Dos** et le revendra sous licence **50\$** l'unité à **des millions d'exemplaires**. C'est le 1er gros coup de Bill Gates. La sortie du 1er PC IBM viendra contrer l'AppleII. Il est livré avec des logiciels

Lotus (Microsoft ne domine pas encore le marché). Pourtant Bill se prépare pour l'avenir.

### Le Génie de Xerox:

Parallèlement chez **Xerox** (leader mondial du photocopieur), les dirigeants commencent à s'inquiéter du phénomène ordinateur (A cette époque l'Apple II et le PC d'IBM se vendent à des milliers d'exemplaires). Croyant au tout ordinateur, et à la fin du papier pour les années à venir, Xerox a peur de voir ses ventes de copieur s'écrouler. Afin d'anticiper cet évènement, Xerox charge plusieurs chercheurs d'imaginer ce que pourrait être la future informatique. Pendant de longues séances de Brainstorming, une équipe d'une dizaine de personnes fait travailler ses méninges allongée sur des poufs (Idéal pour la réflexion paraît-il ;-);

De ses longues séances sortent **3 innovations**. Mais les dirigeants de la société n'y croient pas. Afin de ne pas tout perdre, une **démo** est organisée pour **Steve Jobs**, alors **Directeur d'Apple**. Celui-ci sait pertinemment que l'Apple II s'essoufle, et qu'il lui faut trouver quelque chose de nouveau rapidement. Pour l'anecdote, la secrétaire qui fera la démo, avait conseillé à sa société de protéger les recherches de Xerox. En vain.

L'**Alto**, ordinateur créé par Xerox servira pour la Démo. Durant cette entrevue, on montrera 3 choses à Steve Jobs: **l'interface graphique**, **la programmation objet** (qui sera reprise quelques années plus tard) et **la mise en réseau** (Xerox avait réussi à faire se communiquer **150 Altos en réseau**). Steve Jobs n'en retiendra qu'une, passant forcément à côté de 2 autres révolutions informatiques. Cette 1ère interface graphique représente des feuilles (normal pour un fabricant de copieurs), qui passent les unes sur les autres quand on clique dessus (Et oui, **la souris vient de naître**). Mais ce n'est pas tout, les menus déroulants sont aussi présents sur cette interface. Jobs repart



après avoir acheté cette interface pour une bouchée de pain. Mal en a pris aux dirigeants de Xerox qui auraient pû **aujourd'hui** diriger le secteur informatique tout entier.

### Apple invente Macintosh:

De retour chez Apple, Steve Jobs et **Steve Wozniack** jettent toutes leurs forces sur leur futur ordinateur qui portera le nom de **Macintosh** (Variété de Pomme préférée d'un ingénieur d'Apple & concepteur du Mac). Le Mac est présenté à la foule en délire. Son interface graphique fait un tabac. **Mac Paint & MacWrite** sont les seuls logiciels disponibles. Après un départ phénoménal, les ventes du Mac stagnent. En effet le PC dispose d'une vaste variété de logiciels qui le rend plus attractif, bien que plus cher et avec un écran tout vert (beurk). C'est à ce moment là que sont apparus les 1ers fabricants de **clônes PC**.

### Les Compatibles PC débarquent:

**Compaq** fondé depuis peu, envisage la sortie d'un compatible PC. Après avoir décortiquer un IBM PC, ils récupèrent les plans et crée leur premier clône. On l'a dit plus haut, les composants ne sont pas fabriqués par IBM donc réutilisables? Tous, sauf un: la **Rom Bios**. Elle est sous **Copyright IBM**, et n'est pas proposée à la vente. Compaq charge alors des ingénieurs de réinventer cette Rom Bios, afin de s'éviter le coup d'un procès pour copie illégale. En 1985, Compaq lance son **1er clône PC**, qui de plus, est portable! Le marché réservé jusqu'ici à IBM et Apple s'effrite. IBM perd des parts de marché, et plusieurs fabricants de clône arrivent eux aussi pour semer la zizanie. Et qui profite de tout ça? Je vous le donne en mille: Microsoft. La société revend son **Dos** à tous les fabricants d'ordinateurs.

IBM fera une nouvelle erreur, en voulant contrer Microsoft, et en créant son propre système d'exploitation: l'**OS/2**. C'est trop tard, le Dos est partout, IBM ne peut pas lutter. Le marché lui a échappé, IBM retourne à sa spécialité: l'Informatique gros système.



## Bienvenue chez Apple

Macintosh se trouve une application:  
la PAO

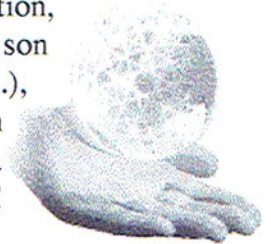
Retour chez la pomme. Apple se doit de faire évoluer le marché du Mac. Steve Jobs fait la plus grande erreur de sa vie, et invite Bill Gates à réfléchir sur les softs du Mac. Bill Gates fera bien plus. Il analysera le **Finder** du Mac et reprendra des idées pour créer **Windows**. Steve Jobs retrouvera pendant cette période un ancien de Xerox qui a quitté la société pour créer la sienne: **Adobe**. Il va inventer la **PAO**, révolutionner le marché de la presse et faire du Mac, l'ordinateur idéal pour ce genre d'application. Ca y est, le Mac a enfin son **application dédiée** qui le démarque du PC. Il suivra la carrière qu'on lui connaît. Steve Jobs se fera virer d'Apple, mais a été rapelé à la rescousse depuis peu.

Bill Gates sortira Windows 3, et avec lui c'est tout Microsoft qui explosera. Il aura été au bon endroit quand il faut, et aura signé les alliances nécessaires, pour faire de sa société, la plus importante au monde. Bien plus qu'un programmeur, Bill Gates, c'est surtout un requin des affaires, et un renard des bons coups.

J'aurai bien aimé voir un reportage de ce style sur l'Amiga. Qui sait! Peut-être un jour. Après tout, le journaliste de cette série avait bien un **2000** dans son garage.

Si elle ne concerne pas notre Communauté, l'histoire de l'informatique est vraiment passionnante. Que nous réserve-t-elle pour les années à venir?

Autre anecdote: L'inventeur du Tableur n'a pas cru bon de protéger sa création, et de la breveter. Résultat, son principe a été copié (Excell.), et il s'est privé d'un bon gros paquet de dollars. Sa mère le dispute encore!



# IconX:

## Réduisez votre user-startup



→ **OFS** ←

José vous a déjà parlé de l'outil IconX dans le numéro 8 d'AMIGAZette. Voyons pour ce numéro un exemple pratique pour économiser du temps lors du démarrage de votre Amiga.

### User-Startup

Vous savez tous (enfin, j'espère ;-) ) qu'un script lancé au démarrage permet de dire à votre Amiga, où se trouvent vos logiciels. On appelle ce script la **User-Startup**. Placée dans le tiroir **S** du Workbench, il contient vos assignations. Plus on a de logiciels assignés et plus le temps de démarrage est long. Vous serez d'accord avec moi, nous n'utilisons pas chaque fois les mêmes logiciels lorsqu'on allume notre Miga. Pourquoi donc assigner DPaint, si on ne l'utilise pas à chaque fois?

### C:IconX

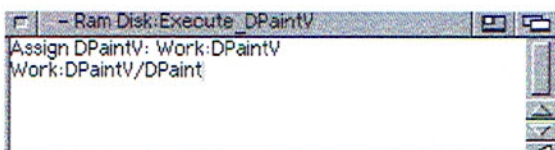
Afin de s'éviter du temps de chargement, il convient de créer un petit script qui assignera DPaint, et qui lancera le programme une fois qu'on aura cliqué dessus. C'est la commande **IconX** qui permet de dire à l'icône **Projet**: "Attention ceci est un script, il faut donc exécuter ce qui y est écrit".

### Exemple:

Prenez un éditeur de texte, et ouvrez votre user-startup (elle est dans le S!). Vous voyez la ligne qui assigne DPaint, effacez-la et recopiez la dans un nouveau fichier. Rajoutez les éléments qui permettent de lancer DPaint, une fois l'assignation faite. Exemple ci-dessous:

**Assign DPaintV: Work:DpaintV** <-- Indique où se trouve Deluxe Paint V

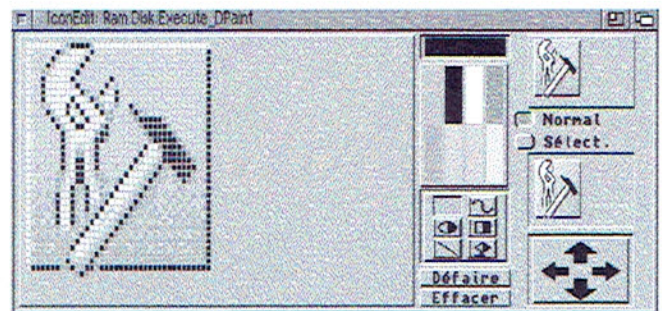
**Work:DpaintV/DPaint** <-- Lance le programme Deluxe Paint V



Sauvez maintenant votre fichier dans le tiroir de DPaint. Nommé-le par exemple **Execute\_DPaint**. Nous avons maintenant notre petit script de démarrage du logiciel. Il nous faut maintenant faire comprendre à ce fichier qu'il doit s'exécuter.

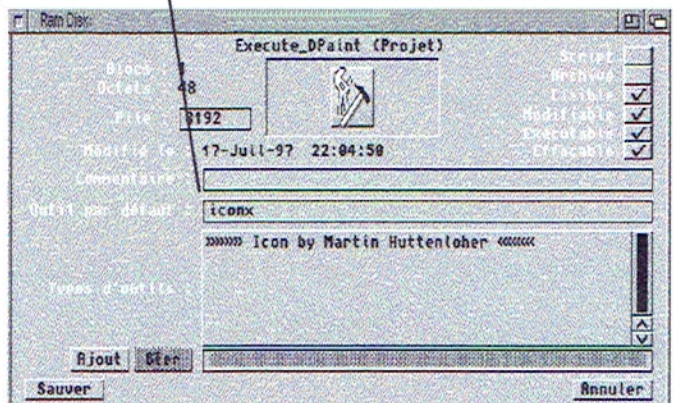
### Icon Edit:

Ouvrez un éditeur d'icône. **Icon Edit** fournit avec le Workbench fera l'affaire (Tiroir Tools du WB). Choisissez un icône, ou bien gardez celui proposé. Choisissez l'option **icône Projet** (Menu Type Projet, ou Ad 4), et sauvez le en **Execute\_DPaint** qui se trouve toujours dans le tiroir qui contient DPaint.



### Outil:

Cette opération effectuée, il ne nous reste plus qu'à indiquer à cet icône qu'il doit utiliser l'outil IconX. Allez dans votre tiroir DPaint, cliquez une fois sur votre icône **Execute\_DPaint**, et faites Menu Icônes/information ou Ad I. Dans l'espace outil, écrivez **IconX**. C'est terminé!



Deluxe Paint n'est plus assigné au démarrage, vous gagnez donc du temps. Pour le démarrer, il vous suffit de double-cliquer sur l'icône Execute\_Dpaint. Celui-ci executera grâce à IconX le script qu'il représente, c'est à dire qu'il assignera DPaint, puis lancera le logiciel.

Je ne saurais trop vous conseiller d'en faire de même avec tous vos logiciels. N'hésitez pas à

cumuler cette astuce avec l'utilisation de **Tools Daemon** (voir l'article de José dans ce numéro).

Pour ceux d'entre vous qui cherchent encore, **ICONX doit se trouver dans le tiroir C** de votre Workbench. Si tel n'est pas le cas, sachez qu'il est présent dans le tiroir C de toutes les Disquettes d'AMIGAZette. Copiez le simplement dans votre Workbench.

## HFMounter 2.0

### Créez des Disquettes Virtuelles

HFMounter est une interface graphique pour le `fmsdisk.device` de **Matt Dillon** qui permet d'émuler jusqu'à **douze disquettes** sur votre Disque Dur ou en Ram. Pas de panique, `fmsdisk.device` est fourni dans l'archive. L'installation du package est ultra simple, il suffit de double-cliquer sur l'icône du script Installer. La doc est disponible en Anglais et en Allemand, au format AmigaGuide.

### Comment ça marche ?

HFMounter va créer dans le volume **FMS:** (à assigner) un ou plusieurs fichiers d'environ **900ko** et **faire croire au système que ces fichiers sont des disquettes**.

En pratique, pour créer une disquette virtuelle en **DH0:** Double-cliquez sur l'icône HFMounter ou tapez HFMounter dans un **Shell**. Là, si vous ne l'avez pas fait avant, un requester vous propose d'**assigner le volume FMS:** Cliquez sur Assign. Un nouveau

requester apparaît, tapez **DH0:** puis cliquez sur **OK**. La fenêtre principale contenant 12 gadgets de **HF0:** à **HF11:** apparaît à son tour. Cliquez sur **HF0:**, le programme demande confirmation, cliquez sur **OK**, un dernier requester apparaît et vous propose de formater votre disquette virtuelle, cliquez sur **OK** et c'est terminé, vous pouvez quitter HFMounter.

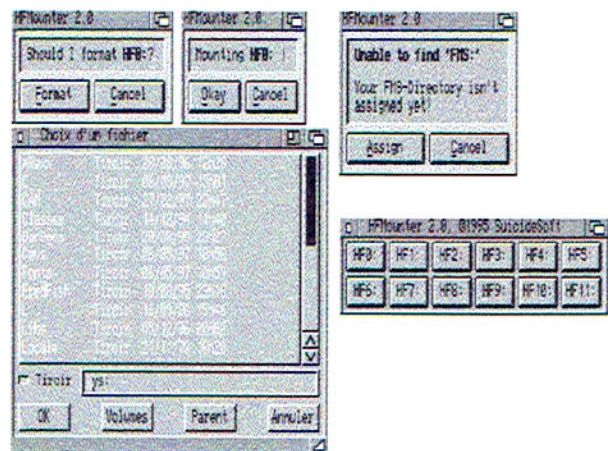
Normalement l'icône d'une nouvelle disquette **HF0** devrait être affichée sur votre Workbench.

Remarque: Tant que vous n'effacez pas les fichiers **unit0** à **unit11**, qui dans notre exemple se trouvent sur **DH0:**, il sera possible de retrouver le contenu de vos disquettes virtuelles, même après avoir éteint votre Amiga. Il suffit de relancer HFMounter, d'**assigner FMS:** au même endroit, ici **DH0:**, de cliquer sur la même unité, ici **HF0:** et le tour est joué, votre disquette réapparaît dans l'état où vous l'aviez laissée.

### J'en fais quoi?

Personnellement, je l'utilise pour décompacter des fichiers **.DMS** très rapidement, et pour tester certains logiciels que je ne veux pas installer définitivement sur mon Disque Dur. Attention ne lui demandez pas la lune... à savoir, faire fonctionner, sur votre Disque Dur, des programmes sauvages comme la plupart des vieilles démos et des jeux qui ignorent le système ;-).

L'ensemble est très stable, aucun plantage à ce jour. Il remplit parfaitement son rôle. Que demande le peuple? ;-)



Le Requester de HFMounter

**Daniel**

# Premiers pas...

on continu avec  
des petits trucs

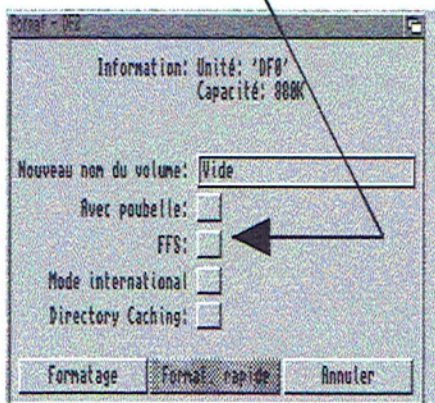
José

La dernière fois j'avais commencé à vous parler des supports de sauvegarde comme la disquette ou le disque dur mais je ne m'étendrai pas sur une prise en main du formatage de ce dernier, je pense que c'est maintenant une action naturelle, sinon relisez les premiers numéros d'AMIGAZette. Je m'attarderai sur quelques petits problèmes que bon nombre d'entre nous avons déjà rencontrés.



## Les incompatibilités

Du workbench 1.3 au 3.1 en passant par le 2.0 est apparu un évènement dans le formatage des disquettes. Le système utilise alors le FastFileSystem ou FFS, qui permet une meilleure optimisation du formatage et gagner un peu d'octets sur la disquette. Les kick 2.0/3.1 acceptent facilement les disquettes formatées en OFS (à ne pas confondre avec OFS d'AMIGAZette) mais pour les irréductibles du 1.3 elles deviennent illisibles à moins d'être formatées en OldFileSystem ou OFS. Il faudra donc penser à désactiver le bouton FFS si des échanges de données doivent être effectués avec des systèmes en OFS.



Un autre problème du même type peut arriver entre des disquettes formatées en 3.0 pour être lues par un WB 2.0. L'ordinateur voit une disquette mais refuse de l'afficher à l'écran. La cause est simple c'est que cette dernière a été formatée en mode International en plus du FFS. Pour la lire il suffit alors d'avoir sous la main un utilitaire du type QuarterbackTools et de faire une récupération des fichiers vers votre disque dur ou vers le RamDisk.

Allez, un petit rappel ça fait du bien...

Revenons donc à notre disquette vierge qui nous présente à l'écran des "?". Il suffit de la sélectionner et d'aller chercher le menu icône puis formater un disque et suivez simplement les indications. La poubelle n'est pas très utile, ne l'activez pas, on y gagne quelques octets (une icône en moins).

Certains A1200 ESCOM (Amiga Technologies) peuvent présenter des anomalies de lecture ou écriture sur disquette. Ne chercher pas c'est le lecteur

qui fait une crise. Regardez la disquette si elle ne présente pas un orifice à l'opposé de celui qui sert à la protéger en écriture. Si c'est le cas collez y un morceau d'adhésif et réessayez; une des causes possibles est que le lecteur est en haute densité (1.44Mo).

## Ma disquette est malade

Au cas où une disquette, qui fonctionnait à merveille, commence à présenter des erreurs en lecture, écriture, ou alors des checksum error etc... ne paniquez pas et passez la à la moulinette antivirale. Si le mal persiste utilisez alors un utilitaire de récupération de fichiers pour transférer ailleurs tout son contenu avant de lancer la procédure de réparation.

Une autre maladie: Bitmap Invalid

C'est le symptôme d'une extinction subite ou d'un plantage de l'ordinateur pendant une phase d'écriture. Un passage à diskslave (fonction validation) ou QuarterbackTools et le volume redevient lisible.



## Le Disque Dur

En fait, le passage de la disquette au disque dur est un peu comme le passage du DOS à Windows, le bonheur des utilisateurs pour un peu plus de souplesse, mais pour Windows ça s'arrête là alors que pour nous ce n'est que le commencement d'un bonheur intense qui ne cesse de croître... Bon, arrêtons le chauvinisme et redevons sérieux.

J'ai déjà parlé de l'utilisation des disques dans les premiers numéros d'AMIGAZette mais au fil du temps nous avons tous eu l'occasion de découvrir les méfaits de mauvaises manipulations de ce type de support (en commençant par moi même, voir mes galères...). En cas de pépin, ayez toujours sous la main (droite ou gauche) une disquette bootable contenant DiskSalv ou QuarterbackTools.

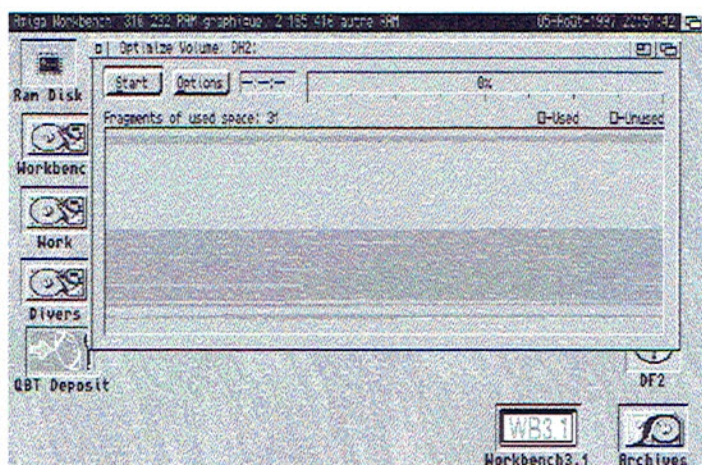
Le travail sur disque dur se rapproche un peu de la disquette, avec pour différence la rapidité et la capacité de stockage. Le rangement de "vos affaires" se fait selon vos habitudes, avec en général le Workbench dans la première partition avec tout ce qui concerne le système. A ce propos lorsque vous formatez votre disque pour la première fois (ou la n<sup>i</sup>ème) n'utilisez pas l'option de partitionnage par défaut, il vaut mieux y aller manuellement et prévoir une partition Workbench d'au moins 15 Mo minimum, bien sûre cela dépendra de la capacité restante de votre disque. Il faut penser qu'au fil du temps on va rajouter des kilos de polices de caractères,

des bibliothèques, des utilitaires, des gadgets etc... et tout cela prend vite du volume.

## Ce qu'il faut savoir

Quelque soit le support, lorsque l'on effectue une sauvegarde l'ordinateur ne va pas forcément trouver l'espace nécessaire pour sauver le fichier en un seul bloc, il va rechercher les espaces libres donnés par le Bitmap (ou carte des espaces libres) ce qui va provoquer une dispersion de votre fichier en plusieurs morceaux, là où il y a de la place. Un disque dur peut être (et il vaut mieux) partitionné en plusieurs volumes indépendants. Si

pour une raison inconnue le disque plante et ne reconnaît plus ses partitions, si si c'est déjà arrivé, alors il devient presque impossible de récupérer quoique ce soit du fait de la fragmentation des fichiers et surtout si l'on ne sait pas indiquer le début et la fin des partitions perdues. Il peut être utile de défragmenter les partitions pour gagner en rapidité et en sécurité mais attention, en cas de coupure d'électricité pendant une opération de ce genre il y a un risque de tout perdre. Cette opération n'est pas un passage obligatoire mais c'est tout de même une bonne maintenance pour avoir un système qui tourne



QuarterbackTools  
défragmentation

## Les outils du Workbench

Sans nous attarder sur les notions de base sur le disque dur (voir anciens numéros) intéressons nous plutôt à tout ce qui peut agrémenter son utilisation. Les éléments vitaux pour bien travailler avec son ordinateur sont la mémoire et son disque, pour moi la vitesse est plutôt un élément de confort pour accélérer les tâches et l'exécution (mon 2000 est toujours à 14Mhz).

Lorsque l'on cliqu Shore, une fenêtre s'ouvre, puis une autre etc... Toutes ces Amiga's Windows vont s'octroyer un espace mémoire qui pourrait être utilisé par autre chose et en plus ça ralentit les processus. Et c'est là qu'intervient ToolDeamon (disquette AMIGAZette 18). On applaudit Nico François.

Avec ce génial utilitaire on peut lancer (pas trop loin svp) toutes sortes de choses. On peut assi-

gner, lancer des commandes CLI, des logiciels et mêmes des fichiers;

Reprenez à tête reposée votre AMIGAZette 19 page 15 (avec les quelques petites fêtes de frappe que je viens de redécouvrir).

A la place d'un fichier Iconx qui s'exécutera à partir de son icône on peut inscrire directement les lignes de commandes dans un menu de ToolDeamon et ainsi pouvoir lancer à la souris n'importe quel script CLI.

Pour illustrer ceci prenons un exemple concret.

J'utilise quelque fois VMM (Virtual Memory Manager) et cet utilitaire a besoin de MUI pour fonctionner mais je n'assigne pas MUI en permanence par soucis d'économie de mémoire. J'ai donc créé dans le répertoire S un script d'assignation pour MUI que j'ai appelé MUI-assign.

J'ai ensuite lancé ToolPrefs et inséré l'icône de VMM (on jette l'icône dans la fenêtre de ToolPrefs), il reste ensuite à s'occuper de la fenêtre de droite ou l'on va y insérer les lignes de commandes supplémentaires. Clic sur insérer et j'y inscris la ligne d'exécution du script MUI-assign. J'y rajoute un wait pour laisser le temps au système de mémoriser tout cela, puis c'est la ligne de commande de

lancement de VMM.

Une autre façon d'utiliser ToolDeamon c'est de pouvoir lancer les programmes qui utilisent la commande IconX. Il suffit d'éditer le script IconX (avec un éditeur de texte quelconque) afin d'y extraire les lignes de commande et de les transférer dans la fenêtre des menus (à gauche) de ToolPrefs. La procédure est la suivante: dans la fenêtre de gauche cliquez sur Nouveau ou choisissez l'endroit ou doit se tenir le nom du menu et cliquez sur insérer - Ecrivez maintenant le nom qui permettra d'identifier votre programme dans le menu déroulant - Dirigez maintenant votre souris vers la fenêtre de droite (où se trouvent les commandes) et cliquez sur nouveau pour inscrire chaque ligne de commande. N'oubliez pas que si vous inscrivez des commandes CLI de sélectionner CLI et non WB (bouton extrême droite). Sauvez la configuration et essayez. Normalement cela devrait fonctionner. De toutes les façons si vous transcrivez un fichier IconX toutes les lignes de commande de ToolPrefs doivent être en mode CLI.

### Le SHELL, un super CLI

Voilà un sujet qui mérite toujours un petit détour car c'est souvent un moyen de sauvetage de premier ordre. Ce n'est pas un outil de programmation comme AMOS, le Blitz ou même AREXX, c'est une interface utilisateur simple qui permet de lancer des processus directement à l'aide du clavier.

Par exemple, au lieu d'utiliser le menu de formatage du Workbench, on peut le faire directement au SHELL en contrôlant parfaitement les paramètres. Ce SHELL nous en avons déjà parlé dans les gazette précédentes.

Mais quelles sont les idées d'utilisation de ce SHELL.

Si vous démarrez votre Miga avec les 2 boutons de souris enfoncés vous obtenez le Boot-menu (n'existe pas en 1.3) avec une option de démarrage sans startup-sequence (le script de démarrage qui se trouve dans le répertoire S) que vous activerez. L'ordinateur ne lancera donc pas le workbench et présentera une fenêtre CLI. A partir de ce moment vous pouvez contrôler la sequence de démarrage en lançant directement le programme souhaité en inscrivant le chemin d'accès au programme. Un petit problème à ce niveau d'utilisation, c'est que le clavier est celui qui est présent dans les réglages par défaut de l'ordinateur, en général américain.

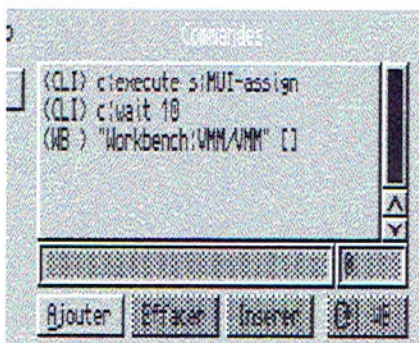
Il peut être très utile, même pour le néophyte, d'en savoir un minimum sur l'utilisation du SHELL.

La liste des commandes disponibles est dans le répertoire C. Pour connaître les options et syntaxe des commandes écrivez la, suivi d'un espace et d'un point d'interrogation (?).

EX: Copy ?

ce qui vous donnera une liste d'options possibles.

Ce SHELL sera donc l'introduction à la prochaine suite de cette série.



# Studio

## La Life Team se remet au travail!



Studio

OFS

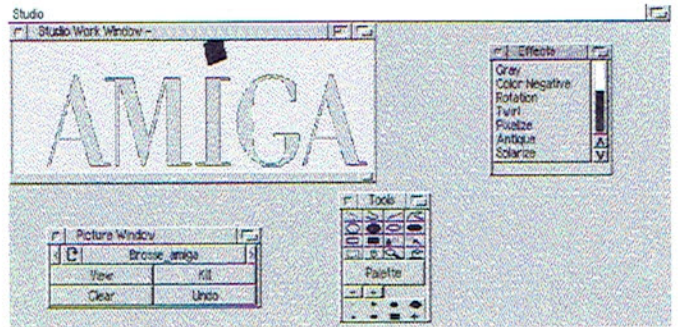
La Life Team composée de **Mathieu Chênebit** (qui collabore à la rédaction de votre Gazette), et de **Pierre Rivasseau** se lance dans un projet ambitieux, avec la **création** du logiciel **Studio**.

Concrètement Studio est un logiciel de dessin entièrement écrit en **Blitz Basic**, et qui dispose des fonctions suivantes:

- / Multi-images
- / Multi-format
- / Tous les modes de dessin classiques
- / Zoom ultra rapide
- / Nombreux effets
- / Utilise la mémoire virtuelle sans MMU
- / S'adapte à tous types d'écrans
- / Localisé

Voilà, presque tout est dit. Disons que Studio propose non seulement la possibilité de dessiner dans différentes résolutions, mais qu'en plus il autorise des effets sur vos dessins, ou sur vos images. A noter l'effet **Destroy** qui résume bien sa fonction ;-)

Ce logiciel est en cours de **débuggage** auprès de



**Les Outils de Studio sont sur des fenêtres flottantes**

Béta testeurs. Nul doute qu'il devrait être un produit de référence, comme a su bien le faire jusqu'ici cette équipe, avec ses précédentes réalisations.

Studio devrait rentrer dans le **domaine commercial**, voire même sur **CDRom** grâce à l'appui d'un éditeur américain.

Pour en savoir plus:

**EMail:** [matc999@spidernet.tm.fr](mailto:matc999@spidernet.tm.fr)

**LifeTeam Home Page:**

<http://www.spidernet.tm.fr/~matc999/index.html>

## Visite chez Mig Informatique

# MIG



**Jean de Mig, et Hervé.....d'AMIGAZette, je crois ;-)**

De temps en temps, nous vous donnons des nouvelles des revendeurs Amiga. On essaye de faire un petit tour de France grâce à nos pigistes qui nous permettent maintenant de couvrir une grande partie du territoire. Pour ce numéro,

posons nos valises à Marseille. Après la visite chez Vav, nous voilà aujourd'hui chez **Mig Informatique**. En plein Marseille, dans une toute petite rue, juste à côté d'une **Panda rose** ;^) se trouve le Magasin de **Thierry et Jean**.

Oh, il n'est pas bien grand, mais l'expérience des 2 compères permettent de vous renseigner au maximum sur le matériel Amiga recherché. De plus **Jean** est un **as du dépannage**, et n'aura aucun problème à remettre votre Amiga en état de fonctionnement. C'est à croire qu'il est tombé dedans quand il était petit. Un vrai **pro**.

Tout est disponible chez Mig: **Logiciels, cartes, machines**. N'hésitez pas à leur rendre visite de notre part, **vous serez bien servi**.

OFS

# Fanzines:



## Ils participent à la survie de l'Amiga

→ OFS

Depuis les débuts d'AMIGAZette, nous avons toujours été en relation avec les différents Fanzines Français. Nous réservions régulièrement une page pour en faire la promotion. Il se trouve que les Fanzines Amigas sont de moins en moins nombreux, et malgré le dossier qui leur sera consacré dans le numéro d'août d'AmigaNews (à moins que Bruce ne s'emelle les pinceaux ;-), je m'en vais ici vous toucher 2 mots, de ceux qui contribuent à la survie de l'Amiga grâce à leurs parutions régulières.....Enfin pour certains ;-). Je parle de la régularité des parutions bien sûr :)

Pour ne pas faire de jaloux, sachez que ce qui va suivre n'est pas un classement. C'est juste l'ordre dans lequel on les reçoit ;)

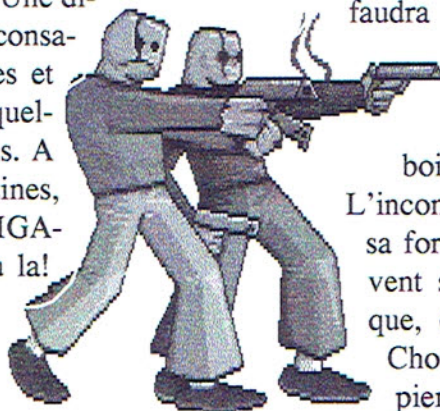
Je tiens à préciser que je ne fais pas de Test de Fanzine, je ne vois pas l'intérêt de mettre des notes, à ces parutions Amigatesques. Ils sont nos amis, ils s'efforcent comme nous de vous informer, soutenez-les!

### Dynamigamite:

Mensuel au format A4, Dynamigamite est entièrement écrit par Alexandre Rey. Une dizaine de pages essentiellement consacrées aux jeux, avec tests, astuces et soluces. Alex se laisse aller à quelques dossiers suivant les parutions. A noter la présence de tests de Fanzines, notes à l'appui. Tiens AMIGAZette\_19 n'a que 17,5/20 ;-( Hou la! Va falloir se mettre au boulot les Rédacteurs, et m'arranger ça, tout de suite! ;-)

Au passage, faudra m'expliquer ces notes: 17,6 & 18,3. A ce point précis, mais comment fait-il? Argghhh, je vais encore me faire un ami, moi ;)

Calmons-nous, la bonne nouvelle c'est qu'Alex risque de devenir Rédacteur pour AMIGAZette, et s'occuper de votre partie Jeu. Sympâ, non?



Dynamigamite est dispo pour 10Fr chez Alexandre Rey Lot Les Aurores 26800 Portes Les Valence

### Amimag:

Bimestriel (tous les 2 mois), ça me rappelle quelque chose ;-). Amimag est au format A5 (moitié d'A4 donc!), avec agrafes centrales (Décidément, ça me rappelle vraiment quelque chose ;-)) Un Fanzine assez complet, avec une grosse importance sur les Jeux, et les DPs. Mais aussi des tests de Démos, de la BD, et des notes. Décidément ça teste dur les Fanzines ;^)

Ah tiens, on parle de nous aussi dedans. En bien, j'espère ;-)

Amimag, le Fanzine Belge est dispo pour 70FB chez J.F Horvath 13 Rue de la soierie Bte6 1190 Bruxelles Belgique <-- Bèn, normal pour un Fanz' Belge

### Néophyte:

Attention, ce Fanzine est sur Disquette. Il vous faudra donc un Amiga pour le lire. J'imagine qu'à ce stade d'abonnement à votre chère Gazette, vous disposez enfin d'une boîte marquée Amiga ;)

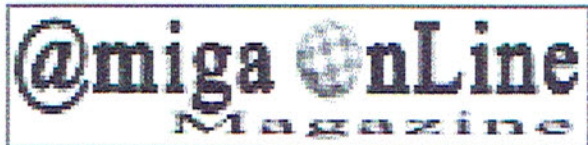
L'inconvénient de ce genre de Fanzine fait sa force. Je veux dire par là, qu'ils peuvent se permettre d'inclure de la musique, et des sons à leurs présentations. Chose impossible sur un Fanzine papier. A moins.....à moins qu'on intègre un module avec ampli miniature, et mini HP (Stéréo de Surkreuahh) sur la couverture :-/ Ouaie, ça doit être faisable. J'en parle de suite à Chipset. Va bien arriver à nous bidouiller ça ;-)

Néophyte parle de tout. De l'Amstrad à la BD en passant par Bill Gates. De tout je vous dit. Et les

Graphs sont excellents. Je suis preneur ;-)  
 Néophyte est dispo pour ?? Frs chez Olivier Moreno 10 Rue Jean Amigoni 38120 St Egreve.

Amiga OnLine:

Mensuel, mais là, on complique encore la chose!  
 Pour pouvoir lire Amiga OnLine, il faut être On Line, donc connecté à Internet. Et là, je vois le nombre de lecteurs potentiels qui diminue. Zallez-vous connecté, OUI!  
 Le Fanzine dispose d'une bonne équipe rédaction-



nelle dont certains viennent d'AmigaNews. Les news sont fraîches (Normal avec le Net), et de plus il est hebergé par l'ADAC, un provider Internet 100% Amiga.

Amiga OnLine est visible à l'adresse suivante:  
<http://www/adac-com.com/amiga>  
 Message Perso à Maria: Bèn, j'ai fais sans. Tant pis :(

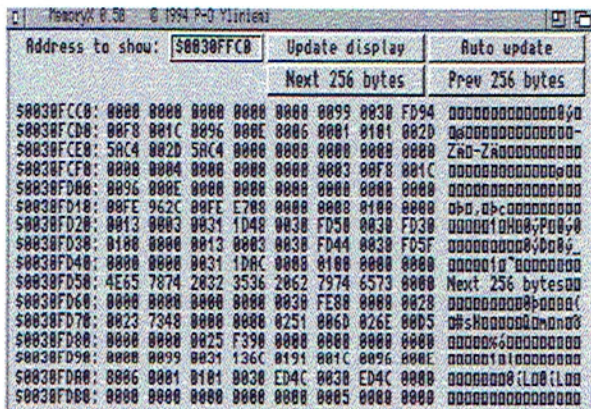
*J'ai vu qu'Amiga For Ever refaisait son apparition. Espérons qu'ils pourront être plus régulier dans leurs parutions. Voilà on a fait le tour, j'ai un peu abusé des ;-)* mais c'est pour la bonne cause. Un conseil Essayez-les, car comme le dit Bill Gates à propos de W95:  
 "l'essayer c'est l'adopter" ;-)

**MemoryX 0.5b:**

Les programmeurs vont adorer  
 MemoryX est un petit programme (2588 octets) qui vous permettra de scruter 256 octets de mémoire d'un seul coup d'oeil, avec, si vous le désirez, une mise à jour des informations à chaque vbl (1/50s). La doc' est un fichier texte en Anglais.

Son fonctionnement est très simple, il suffit de le lancer du Workbench, ou d'un shell, pour voir s'afficher une fenêtre contenant les 256 octets, situés en \$40000 (valeur par défaut), en hexadécimal et en ASCII. Cinq gadgets suffisent à contrôler MemoryX:

/ Deux d'entre eux, permettent un déplacement par pas de 256 octets.



Je crois que c'est clair, non? ;-)

- / Auto Update met en fonction le rafraichissement au 1/50s.
- / Update Display sert à rafraichir manuellement les infos.
- / Adress to show sert à saisir une adresse mémoire de départ.

MemoryX est iconifiable d'un simple clic de souris sur le gadget Zoom de sa fenêtre. Simple et efficace, MemoryX est essentiellement destiné aux programmeurs pour débbugger certaines applications récalcitrantes.  
 Pléonasme? ;-)

**Daniel**

**#Artbas sur le Wèbe!**

Vous le savez pour l'avoir lu dans cette Gazette, le canal IRC #Artbas a un an. Pour fêter cet anniversaire, une page lui est entièrement consacrée sur le site d'AMIGAZette. Vous y trouverez un rapide historique du canal, et surtout, et c'est là le plus intéressant, les photos de ceux qui y passent régulièrement. L'occasion de mettre un visage sur un pseudo. Et quelques fois, c'est pas triste ;-)

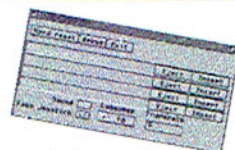
La page sur #Artbas est visible à l'adresse suivante:  
<http://www.netlinker.com/amigazette/Artbas.html>

N'hésitez pas à cliquer en bas, à "Retourner à la Page Principale" ;-)

**OFS**

# Nom de Code: UAE

Fonction: Emulateur d'Amiga sur PC.



» **Raph**

**Commençons pas le commencement.** UAE, à son origine, était l'abréviation de "Unusable Amiga Emulator", car Bernd Schmidt, le premier développeur, avait eu cette idée sur un coup de tête.

La version 0.1, à vrai dire, n'était pas grand chose. Elle émulait partiellement le 68000, mais pas de graphiques, pas de disques, tout juste une ébauche de mémoire Chip. Mais comme il me l'a dit récemment dans un mail, ce qui fait le succès aujourd'hui d'UAE, c'est que l'idée d'architecture du programme était là depuis le début. Finalement, d'après ce qu'il dit, l'Amiga est quelque chose de facile à programmer... (← jeu de mots ;-)

Après certaines évolutions, on en est arrivé l'année dernière à la version 0.5.3, la première qui a fait d'UAE une excellente émulation d'A500. On avait le 68000, le chipset OCS, les 2Mo de chip, 4 lecteurs de disquette, le son (en mono, mais émulation de stéréo) et la souris. En fait, c'est à partir de là, où UAE a commencé à passer devant Fellow (l'AUTRE émulateur Amiga, mais je le connais pas) en ce qui concerne le matériel émulé (plus de fonctionnalités), tout en talonnant ce dernier en ce qui concerne la vitesse d'émulation.

Depuis, on a eu de notables améliorations, ce qui a conduit à la configuration matérielle de base émulée par UAE:

- / 68000 OCS + un peu d'ECS (ECS AGNUS)
- / Port Parallèle, Port Série, un/deux joysticks 2/3 boutons (selon config' PC)
- / Souris 2/3 boutons (selon config' PC)
- / Les 4 lecteurs de disquette 880k
- / RAM jusqu'à 11Mo, par composition de
  - 0 à 2Mo de chip,
  - 0 à 8Mo de fast et
  - 0 à 1Mo de "slow ram"
- / Son d'assez bonne qualité. Les 4 canaux 8 bits de l'A500 sont réduits avec une bonne restitution à 2 canaux 16 bits. (je suis pas trop sûr pour ce

coup là, mais, c'est ce dont j'ai l'impression...)

Le seul défaut qui empêche UAE de dépasser le stade d'A500 complet est un bug dans les collisions de sprites (graphiques), mais bon, c'est déjà pas mal... ;-)

Ensuite, il existe d'autres fonctionnalités, mais considérées encore comme "extensions" car d'une part elles ne font pas partie de la config' standard de l'A500, et d'autre part elles apportent des inconvénients à l'émulation (perte de vitesse, instabilité).

### Exemples:

- / 68020/68881 (ralentit l'émulation)
- / Compilateur dynamique 68k->i386 (accélère l'émulation, mais instable)
- / Disque dur sur un hardfile (fichier) (ralentit l'émulation)
- / Disques virtuels à partir d'un répertoire de l'OS qui émule (msdos, win95, etc..)

Voilà donc pour les détails matériels. Ce n'est pas beaucoup, et certains en arrivent même à déplorer l'absence de l'AGA, mais l'intention des programmeurs d'UAE n'est pas de créer un Amiga plein de fonctionnalités et inutilisable car trop lent. En fait, UAE a été conçu par ceux, qui devant le fait accompli, ont été contraint de se rabattre sur le Macintosh ou le PC, mais qui aujourd'hui par nostalgie reviennent aux temps anciens... ;-)

UAE existant aussi pour l'Amiga lui même. Un autre usage lui a été attribué, celui de permettre l'exécution de "vieilles" démos qui refusent un matériel trop moderne. J'en profite pour signaler que UAE est depuis sa version 0.5.3 l'abréviation de "Unix Amiga Emulator", parce ce qu'il n'est plus "unusable" any more, mais aussi parce que le développement principal se fait toujours sous Linux. Depuis toujours aussi, les nouvelles versions sont à chaque fois patiemment portées, dans l'ordre, vers Windows 95, Amiga, xx-dos, MacOS et d'autres.

Venons-en aux "requirements" maintenant. UAE, à l'instar de ShapeShifter, émule le matériel, et requiert donc des pièces venant d'un "vrai" Amiga, comme par exemple le Kickstart et optionnellement les disques du Workbench. Ensuite, UAE n'émule pas vraiment tout, il faut un ordinateur hôte qui possède "de la ressource". En bref, de la puissance. Le **minimum PC est un 486** (instructions spéciales 486 utilisées) et un ou deux méga-octets de disque dur (650ko pour UAE lui-même, mais 512k pour le kick, 880k par disquette virtuelle plus éventuellement le hardfile). En vitesse d'horloge, bèn je dirais qu'un 486 DX/2 à 66MHz est vraiment le strict minimum, mais honnêtement je m'en sort très bien avec mon 486 DX4/100. Pas d'illusions tout de même. D'après l'équipe de développement, la config' minimale pour avoir un **A500 à 100%** de la vitesse originale, il faudrait un **K6 à 166MHz** ou un **PII à 233MHz** avec une carte gfx Matrox Millenium.

En clair, émuler un Amiga n'est pas une paire de manche pour un PC, car à la différence de ShapeShifter, UAE se paye en plus l'émulation de tout un CPU. :-) A part ça, bon ben, il faut une souris, **4Mo de RAM** physique, (l'exécutable se crée ensuite sa mémoire virtuelle à partir d'un peu de swap sur le disque au besoin) et une carte graphique SVGA. ensuite, bèn plus on en a mieux c'est. A noter toutefois que UAE peut émuler le joystick à partir du clavier ou de la souris. :-) Mais pas de son avec le haut-parleur du PC, il faut pas exagérer non plus ;-). UAE pour l'Amiga a besoin d'un 68020 avec un MMU, mais à partir de là, UAE peut s'exécuter lui-même. Pas trop extraordinaire. Pour les utilisateurs Mac, je sais pas.

Finalement, il n'est pas de mauvais goût d'avoir un Amiga à portée de la main si on a une floppée de disquettes de jeux/demos/etc. En fait, comme tout le monde le sait bien, le PC est trop performant pour lire des disquettes Amiga (non, non, je blague pas, sur PC c'est le contrôleur de disque qui cuisine le raw data magnétique, alors si la recette est pas bonne - comprenez: vient de l'Amiga - hé bien il chante la traviata en breton). Du coup, UAE émule les lecteurs de disquette à travers des fichiers-images des disquettes originales, fichiers créés bien sûr, sur un Amiga, avec un

utilitaire joint à UAE.

Voilà donc les origines et principes de cet "**Ubiquitous Amiga Emulator**" (le deuxième nom long de UAE). Après, bèn c'est à l'utilisateur de voir. Pour ma part j'en suis assez content, j'ai découvert, non sans plaisir, l'Amiga, et par la suite ShapeShifter. J'utilise maintenant ce petit monde notamment pour la conversion de documents, en passant des archives Mac et Amiga (les sit, sea du Mac, & les DMS et lzx de l'Amiga) aux sons, images et trucs dans ce genre au format AIFF. Mon Amiga m'a aussi servi à faire des expériences sur mon système Linux, notamment dans le domaine de la connexion internet (oui, oui, UAE sait aussi faire ça!).

Pour terminer, je mettrai en avant les inconvénients majeurs de UAE, puis ses qualités.

#### Inconvénients:

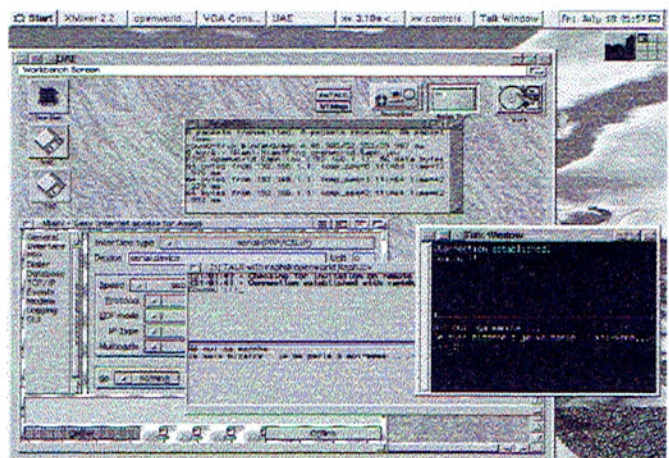
/ mis à part sa relative lenteur, il n'y en a pas pour ce que ça émule.

#### Avantages:

- / Très bien pour débiter avec l'Amiga
- / Facile d'emploi
- / Docs très bien faites
- / Mises à jour assez rapides

A noter aussi quelque chose qui rend UAE un tout petit peu au dessus d'un Amiga de sa classe: la vitesse du FPU est largement supérieure à celle de son équivalent original. Très bon pour les trucs de matheux ça.

Pour en savoir plus; visitez le site d'UAE:  
<http://www.schokola.de/~stepan/uae/>



# J'ai monté mon 1200 en desktop. (Suite)

Chipset

On se retrouve donc pour la deuxième partie du montage du 1200. Cette fois nous attaquons une partie délicate. En effet, une erreur sur les branchements, et vous pouvez "flinguer" un composant. Je tiens à préciser que, ni moi, ni AMIGAZette ne peuvent être tenus pour responsables des dommages pouvant être causés à votre matériel.

Alors, avant tout branchement, vérifiez et vérifiez encore!!!

Allez, on se lance.

## Alimentation pour la carte mère:

L'exemple fourni est pris sur des alimentations PC, modèles ST 250PS et SP 230W. Je pense que le système de branchement, ainsi que les tensions sont les mêmes sur d'autres modèles. (Fig 1)

Pour le branchement sur votre carte mère, je vous conseille d'utiliser la prise d'origine Amiga. (Fig 2) Les plus audacieux se lanceront à brancher directement sur la carte.

Pour la correspondance des fils, suivre le tableau. (Fig 3) Les tensions doivent être les suivantes: Le fil bleu venant de l'alimentation PC (-12 Volts) sera raccordé au fil blanc de la prise Amiga.

Le fil jaune (+12 Volts) de l'alimentation PC sera raccordé au fil marron de la prise Amiga.

Le fil rouge (+ 5 Volts) de l'alimentation PC sera raccordé au fil rouge de la prise Amiga

Le fil noir (Masse) de l'alimentation PC sera raccordé au fil noir de la prise Amiga.

## Branchement du support PLCC:

Pour relier le clavier de l'Amiga au desktop, il a fallu d'abord récupérer une interface de clavier de 500, (Fig 4) puis à l'aide d'un support PLCC (4x11broches) créer le raccordement sur le PLCC Keyboard se trouvant sur la carte mère (Fig 5 et 6). Le pistolet à colle est parfait pour noyer le dessus du support PLCC et permettre ainsi, d'une part, l'isolation des contacts, d'une autre un maintien parfait des fils. Le fait d'enlever les pins inutiles coté RESET et coté KB Clock et KB Data supprime les risques éventuels de court-circuit, et sur les deux autres cotés, en enlever un sur deux, permet de faciliter l'insertion sur le PLCC Keyboard, tout en offrant un centrage optimal (Fig 7). Quand tous les montages seront fait et que vous aurez vérifié le bon fonctionnement de votre ma-

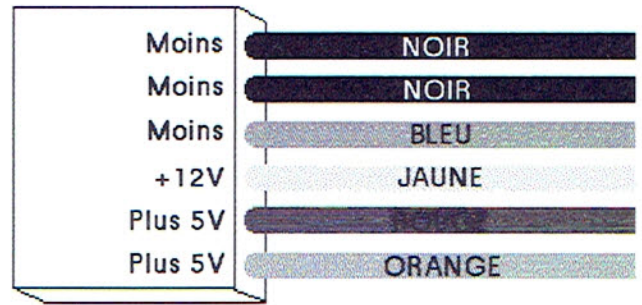


Figure 1

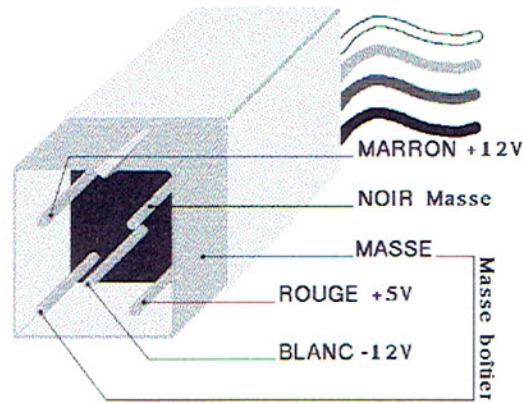
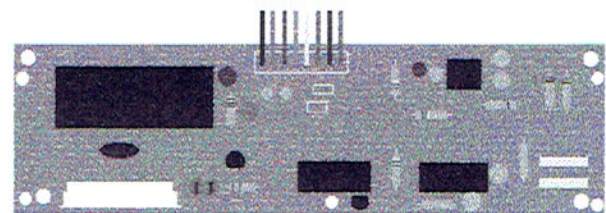


Figure 2

Prise AMIGA	Prise PC
Blanc	Bleu
Marron	Jaune
Rouge	Rouge
Noir	Noir

Souder les fils de la prise AMIGA sur les fils PC

Figure 3



- Noir: KB clock ● Marron: KB data ● Orange: +5volts ● Vert: Masse
- Les fils suivants ne sont pas utilisés:
- Rouge: reset ● Jaune: non connecté ● Bleu et ● Violet: Leds

Figure 4



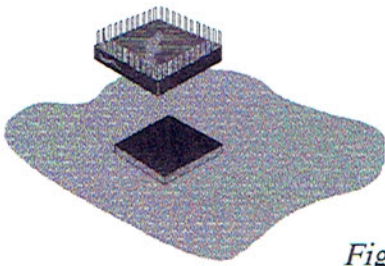


Figure 5

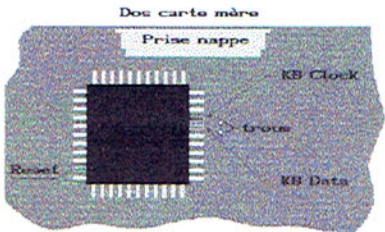


Figure 6

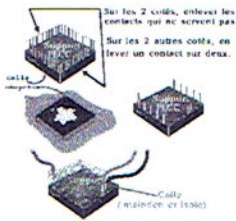


Figure 7

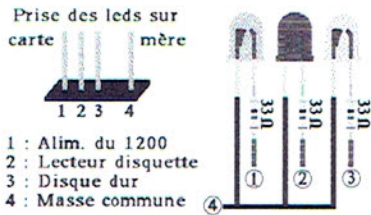


Figure 8

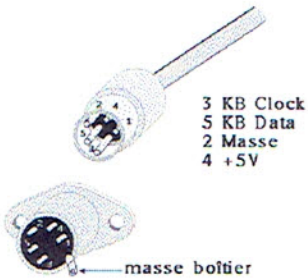
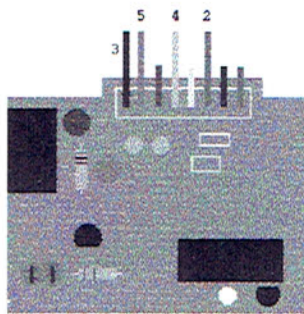


Figure 9



Interface clavier 500

Figure 10

chine, il vous suffira de déboîter le support, de déposer dans le fond un peu de colle contact néoprène, ainsi que sur le dessus du PLCC Keyboard, et une fois que la colle est sèche (ne colle plus aux doigts), de remettre le support sur le PLCC en tenant appuyé pendant environ une minute.

Ce collage n'est pas toutefois définitif. Il autorise malgré tout un démontage éventuel.

**Branchement des LEDS:**

Pour le branchement des leds, suivez la figure 8. Il n'y a aucune difficulté. Toutefois veillez à bien respecter la polarité des leds...!!

**Branchement du clavier:**

On utilisera une prise DIN 5 broches mâle et une prise DIN 5 broches femelle (Fig 9).

Sur la face arrière du boîtier (tour ou desktop) on placera la prise femelle:

Le plot N°3 recevra le fil KB Clock venant du support PLCC

Le plot N°5 recevra le fil KB Data venant du support PLCC

Le plot N°2 recevra une masse (fil noir sur toutes les alims)

Le plot N°4 recevra un + 5volts (fil rouge sur toutes les alims)

Pour la prise DIN mâle, soudez votre cordon en correspondance de la prise femelle et sur l'interface A500, soudez vos fils en vous servant de la figure 10.

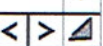
**Branchement du RESET:**

Aucune difficulté là aussi. Il suffit d'amener le fil RESET du support PLCC au bouton poussoir, et la sortie du bouton poussoir à une masse (fils noir).

Nous voilà rendu à la fin du montage "branchements". La prochaine fois, nous construirons une coque pour le clavier, à partir d'une coque de 500.



Présentation du desktop lors de la journée CYBER@NET



# Série Imagine:

## Pas à Pas vers un Résultat

» **CLF** —

Pour cette nouvelle initiation, nous allons assembler différentes formes géométriques de base, afin de créer un objet. Avant tout, je vais vous décrire quelques boutons de l'éditeur de projet.

-**Générate**: Démarre le rendu final de l'image  
 -**Show**: Montre le résultat de l'image  
 -**Delete**: Efface le rendu d'une image sélectionnée  
 -**Range**: Sélectionne une ou plusieurs images, mais aussi 1 sur 2 ou sur 3 etc..  
 ex: 1,50,2 ; le premier nombre correspond à la première image, le deuxième nombre correspond à la dernière image et le dernier nombre correspond au choix de calcul des images, c'est à dire pour cet exemple le 2 veut dire une image sur 2.

-**Info**: Informe sur le temps de calcul, la date et l'heure de calcul ainsi que la taille de l'image.  
 -**Import**: Met un astérisque sur la cellule sélectionnée, ce qui permet de copier les images déjà calculées dans le répertoire du sous projet. En réalité c'est un leurre pour Imagine, qui croit que vous avez déjà généré ces cellules.

Parameters for Rendering Subproject: image2			
Rendering Method	<input type="checkbox"/> B/W Wire	<input type="checkbox"/> Color Wire	<input checked="" type="checkbox"/> Scanline
	<input type="checkbox"/> B/W Shade	<input type="checkbox"/> Color Shade	<input type="checkbox"/> Trace
Picture & Pixel Sizes	Width 640	X Aspect 6	<input type="button" value="Presets"/>
	Height 400	Y Aspect 7	
Options <input type="checkbox"/> Stereo 3D <input type="checkbox"/> Field Rendered <input type="checkbox"/> Flip Fields			
Motion Blur	Extra Frames 8	Shutter Time	
Path for Stills	hd1:Imagine/essai2.imp/image2.pix		
File Format	<input checked="" type="checkbox"/> RGBN-12bit	<input type="checkbox"/> RGB8-24bit	<input type="checkbox"/> Separate R,G,B
	<input type="checkbox"/> ILBM-12bit	<input type="checkbox"/> ILBM-24bit	<input type="checkbox"/> DCTV
Amiga ViewModes	<input checked="" type="checkbox"/> ARcs	<input checked="" type="checkbox"/> HAM	<input checked="" type="checkbox"/> HIRes <input checked="" type="checkbox"/> LACE
Path for Movie	hd1:Imagine/essai2.imp/image2.pix		
File Format	<input checked="" type="checkbox"/> Imagine	<input type="checkbox"/> ANIM	
<input type="button" value="OK"/>		<input type="button" value="Cancel"/>	

-**Modify**: Modifie les paramètres sélectionnés.  
 -**Rendering Method**: Il y a plusieurs boutons. Il suffit de cliquer dessus pour en valider un d'une croix.  
**BW Wire**: Mode fil de fer Noir et Blanc  
**BW Shade**: La surface des objets sera en niveau de gris  
**Color Wire**: Mode fil de fer 256 couleurs  
**Color Shade**: Objets ombrés en 256 couleurs

**Scanline**: rendu rapide, mais l'interaction complexe entre les surfaces d'objets et la lumière n'est pas calculée (ombres, déviation de la lumière dans un élément transparent: eau - verre etc...), ou des réflexions complexes.

**Trace**: Rendu de tous les effets souhaités, Mais le calcul est beaucoup plus long.

-Dans **Picture S Pixel Sizes** vous pouvez sélectionner le mode de résolution graphique que vous désirez. Cliquez sur "Présets" et faites votre choix. Le bouton "Stéréo 3D" vous permet de rendre vos images en relief, vous pourrez ainsi les contempler avec des lunettes spéciales relief.

-**Path for Stills** vous permet de rediriger Imagine vers un autre répertoire différent de celui qu'il consulte lorsque vous ouvrez un sous projet.

-**File Format** sauvegarde les images en 256 couleur 12 bits ou 16,7 millions de couleur 24 bits. RGBN format particulier a Imagine, ILBM format standard ou IFF.

-**Amiga View Mode**: définit le système graphique de l'Amiga pour l'affichage des images calculées.

-**Path for Movie**: Spécifie le chemin des fichiers de l'animation.

-**File format**: Calcule l'animation en format standard, ou en format Imagine.

Ne vous impatientez plus nous allons commencer l'exercice ;^)

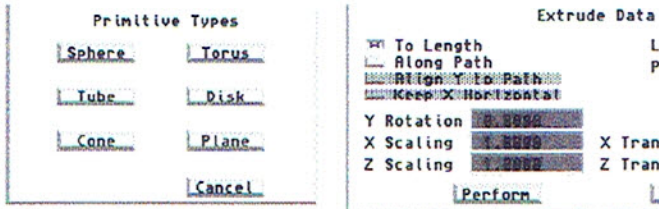
Chargez votre programme préféré, puis créez un nouveau projet Ad N, entrez "ESSAI2" et enfin pour le sous projet cliquez sur NEW, entrez "IMAGE2". Ouvrez détail éditeur ou Ad 2.Vous retrouvez les 4 fenêtres de travail.

Création d'un personnage imaginaire:

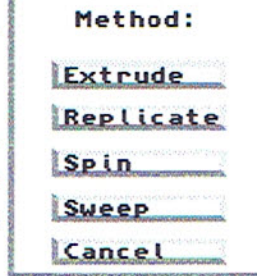
Commençons par le Corps.

-Sélectionnez le menu "Object/Add/Primitive"

ou appuyer sur la touche F5. Un éventail de 6 formes primitives apparaît. Toutes ces formes sont modifiables. Cliquez sur **Sphère**. Si vous désirez vous pouvez modifier les paramètres. Pour l'exercice, nous les laisserons par défaut. Cliquez sur **OK**.

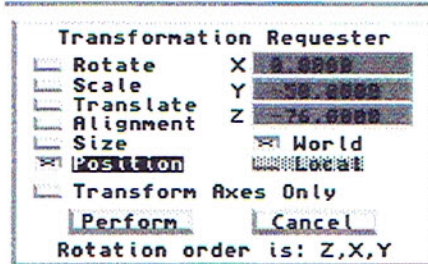
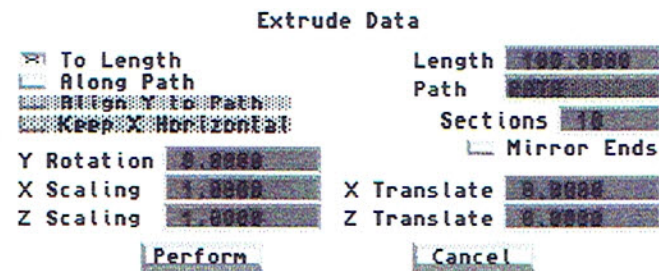


-Sélectionnez à nouveau "Object/Add/Primitive" ou F5. Cliquez sur **Plane** puis **OK**.



-Appuyez sur F1 pour sélectionner le dernier objet. - Appuyez sur Ad E ou dans le Menu "Fonction/Mold"

-Cliquez sur **Extrude**. Dans la case section mettez 10, faites Enter puis cliquez sur **Perform**. Vous venez de créer un **cube** à partir d'une surface. Déplacez le cube en appuyant sur Ad T pour plus de précision. Cliquez sur Position. Entrez les valeurs suivantes X=0 Y=-50 Z=-76 puis



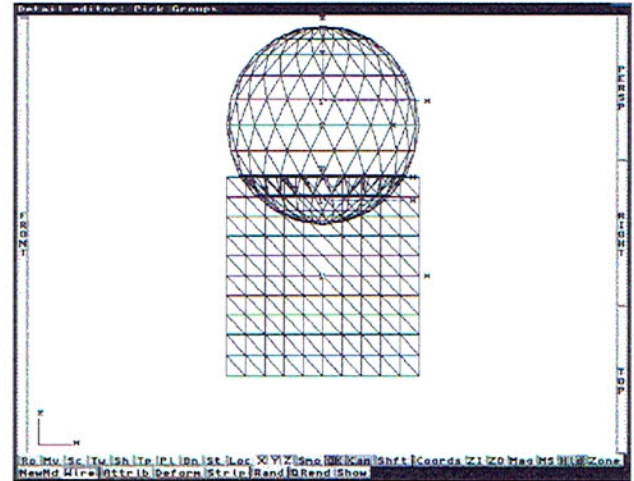
cliquez sur **perform**.

-Sélectionnez le cube, puis la sphère en appuyant sur

shift puis en cliquant en même temps sur l'axis de la sphère. Cette méthode vous permet de sélectionner les objets qui vous intéressent parmi plusieurs qui seraient à l'écran. Si vous voulez tout sélectionner, il suffit d'appuyer sur Ad A ou "Pick/select/Pick All" dans le menu.

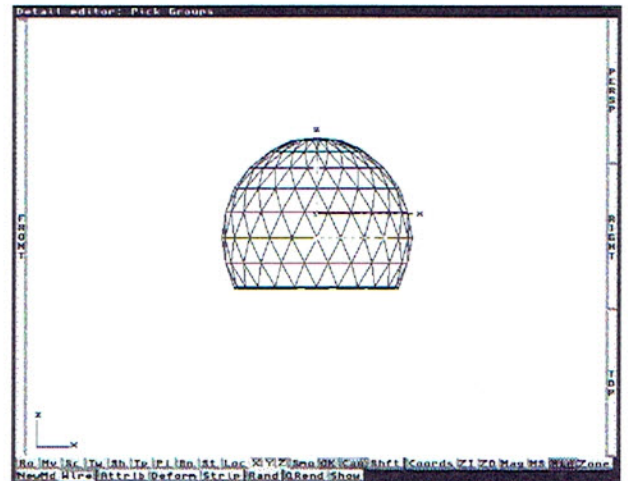
-Appuyez Sur Ad X ou dans le Menu "Object/Slice". La Fonction **Slice** vous permet de combiner des objets déjà existants pour en faire de nouveaux.

-Vous devez avoir plusieurs axis qui apparaissent à l'écran. Appuyez sur Ad A puis sur Ad Y ou



dans le menu "States/Ungroup". Vous venez de séparer les liaisons existantes entre tous les axis.

-Afin d'obtenir l'objet de l'image 9, vous devrez



sélectionner un à un les axis à effacer en cliquant simplement dessus puis en appuyant sur Ad D.

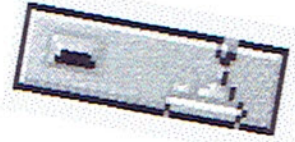
-Vous venez de donner une forme pour le corps et ce n'est pas fini, il faut aussi lui donner une texture. Mais pour cela nous attendrons le prochain numéro d'AMIGAZette ;-)

*Je profite de cette place qui m'a accordé, pour vous encourager à modifier les valeurs que je vous donne afin de faire des essais. Vous arriverez ainsi, à créer par vos propres moyens.*

**A Suivre...**

# Jeux DP:

## Les Indispensables

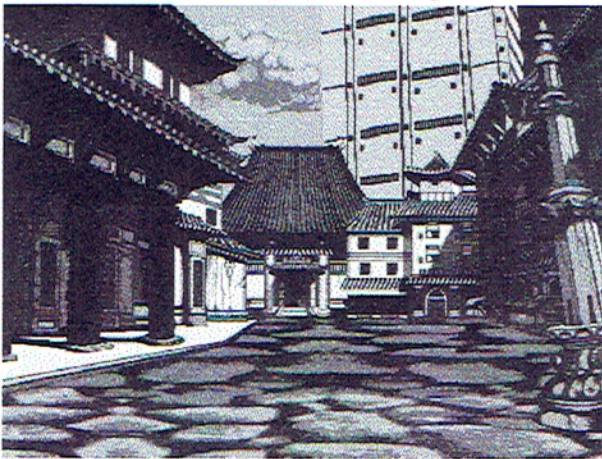


— Alex —

Un nouveau rédacteur rejoint notre équipe, et ça nous fait bien plaisir. Spécialiste du Jeu, Alex va, je l'espère, tenir votre rubrique pendant longtemps. Et comme on ne change pas un principe qui marche, il vous propose de poursuivre les tests des meilleurs Jeux DP. Décrochez vos Joysticks, ça va chauffer!

### Make and Fight Démo:

Make and Fight est, comme son nom ne l'indique pas vraiment, un jeu de baston du DP. Vues les daubes auxquelles nous avons été habitués, c'est avec appréhension que j'ai chargé celui-ci. Et c'est avec stupeur que j'ai découvert LE jeu de baston du DP! La démo vous propose 2 persos sur la huitaine disponible: une sorte de clône de Ryu ou de Ken de Street Fighter 2, et un gros monstre genre "Minotaure" assoiffé... Et là, c'est parti! L'animation est excellente, les graphs très beaux et l'action est au rendez-vous. Vous pouvez faire des coups avec chacun des personnages, coups variés et agréables. Vous pouvez aussi vous énerver, et accroître votre puissance. Bref, même sans avoir vu de quoi étaient capables les autres persos, je classe sans problème, Make And Fight sur la première marche du podium des meilleurs jeux de baston du DP. Notez qu'une intro est présente, assez impressionnante pour un DP, et que quelques points sont très agréables, comme le début des combats, par exemple, ou le Ryu déchire sa



Make & Fight

tunique pour combattre. Un très bon soft!

Dispo, entre autres, sur [Aminet-Set3/Fun/games/Demo/MtDemo.lha](#)

Statut: ?ware, version complète à demander auprès des auteurs

### Gravity Force 2:

Dans la famille Jeux de Gravit , je voudrais Gravity Force 2. GF2, pour les intimes, est un superbe jeu   la RokerZ (si vous ne connaissez pas RokerZ, ben c'est un superbe jeu   la Gravity Force 2 ;-). Le but de GF2 est tout simple: vous  tes 2 humains, chacun aux commandes d'un vaisseau, et vous devez d truire l'autre. Tout b te, tout simple, mais si  clatant qu'on ne trouve ce type de jeux que dans le DP. Le m ga point fort de GF2 est que vous pouvez TOUT param trer: le type de niveau dans lequel vous voulez que se d roule le combat, le type de tir de chaque vaisseau, votre arme sp ciale, la couleur du vaisseau, le nombre de vies. C'est hyper configurable! Ce qui promet des combats  piques tr s funs. D'une maniabilit    toute  preuve, Gravity Force 2 est tr s complet, et certains d tails sont tr s bien r alis s, comme le "Schbing" lorsque vous cognez l'autre vaisseau, ou le "plouf" lorsque vous allez sous l'eau. Ce jeu est l'un des plus funs que je connaisse, alors n'h sitez pas   vous le procurer, vous ne le regretterez pas!

dispo sur [Aminet-](#)

[Set3/fun/game/2play/gf2\\_game.lha](#)

Cette version est **freeware** (g nial!), mais une seconde version existe, pour laquelle il faut s'enregistrer aupr s des auteurs.

### Galleons:

Galleons signifie "galions", ce qui montre qu'il s'agit d'un jeu mettant en Sc ne (superbe jeu de mot) des b teaux. Vous vous situez sur une petite carte, un lieu o  la flotte est ma tre, avec quelques

ilôts par-ci par-là pour faire joli. Face à vous, il y a un 2è galion, le galion ennemi, joué par le micro ou par un de vos collègues. Le but du jeu est simple: Détruire votre adversaire en lui tirant dessus. Pas si simple à faire, vu que comme tout bon galion qui se respecte, les canons se situent sur les côtés. Bah, c'est pas le top graphiquement, mais l'action et le fun sont au rendez-vous. Malgré quelques difficultés pour diriger le galion au début (j'ai pas mon permis de galion ;^), on s'habitue assez rapidement, et le jeu en devient très agréable. Espérons maintenant qu'ils vont améliorer l'ensemble, avec quelques détails, et ça devrait devenir très sympathique.

Dispo, auprès d'AMIGAZette DP

Pour tout Amiga. Version complète à demander auprès des auteurs.

### **Fire Wall:**

Le Mur de Feu. Quel beau nom pour ce tout nouveau shareware, clône de Commanche sur Piège à Cons. Dès que j'ai vu ça, la première fois (merci OFS), ça m'a rappelé (n'a pas d'poil ;) le moteur graphique Voxel dispo sur Aminet.

A la différence près, toutefois, que Fire Wall est un JEU et non un simple moteur graphique. Qu'y a-t-il à se mettre sous la dent? Et bien vous êtes aux commandes d'un hélicoptère, et devez récupérer des barils tout au long du niveau (ça, c'est seulement pour le niveau démo que je possède), tout en détruisant les tanks et les lance missiles qui vous prennent pour cible. Bon, pour un shareware, il faut avouer que c'est le top des jeux, mais ça n'a pas encore la trempe d'un commercial, et ce pour quelques raisons: les graphismes sont laids à faire peur (même Commanche est plus bô (j'vous jure!)), de plus, la maniabilité est assez hasardeuse, et il faut s'accrocher pour suivre. En outre (d'eau), votre hélicoptère semble plutôt être un char, vu que vous roulez plus que vous ne volez. On entend pourtant le bruit de l'hélice, pas de doute, vous pilotez bien un hélico. Enfin, la doc' est en Allemand, et vu que je ne connais rien à l'Allemand,

tao la doc'

Par contre, le jeu est très fluide, même sur mon 1200 à 28mhz + 4Mo. Encore un effort, et ce jeu pourra être le 1er Commanche digne de ce nom sur notre bécane.

Dispo auprès d'AMIGAZette DP.

Pour Amiga AGA + fast (au moins)



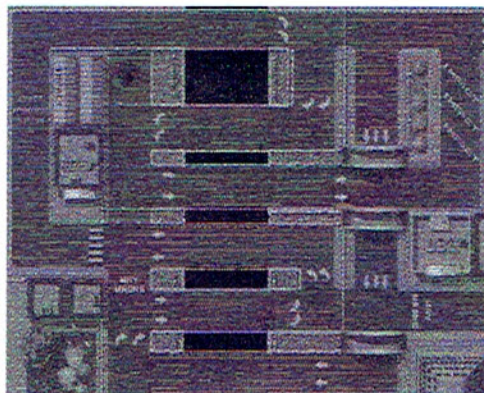
### **Hyperace:**

L'Hypercourse (traduction mot à mot) vous embarque dans des courses d'autos vues du dessus, des courses comme je les aime. Ayant découvert celui-ci chez Bab Micro, j'en fus assez étonné, puisqu'au premier abord, on pourrait le

comparer à un jeu commercial, du genre Turbo Trax. La réalisation globale est de bonne qualité, même si un petit défaut vient gâcher une partie du plaisir de jeu: les circuits, nombreux et variés, comportent parfois des bosses, lesquelles vous font faire des bonds...de rage, vu que si vous ne les prenez pas vraiment parallèlement à la route, vous vous retrouvez dans le décor. Bah, c'est à mon sens le seul défaut de ce jeu, bien marrant tout de même. Les circuits sont très nombreux et variés, le jeu est assez difficile (un peu trop même, non?), les graphs tout mignons, et la bande-son à la hauteur. Que demande le peuple? De revoir les sauts des véhicules?

Ah ouais... Un bon jeu, tout de même.

En 2 disks, archive dispo sur Aminet Set 3/fun/game/2play/hyperac1.lha et hyperac2.lha. Pour tout Amiga 1Mo recommandé.



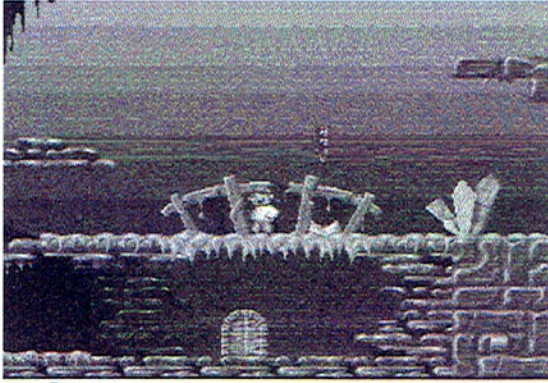
Les circuits d'Hyperace sont très... rectangulaires

## [Previews]

**Gnomes:**

Gnomes, une fois terminé, sera un jeu de plateformes-réflexion tout simple, tout bête, mais dont les auteurs nous promettent qu'il sera passionnant, de par ses nombreuses énigmes. Une version démo sera bientôt postée sur Aminet...

Un titre à suivre de près!

**Stratego:**

Un autre jeu en préparation! Le but du jeu de Stratego (qui est un jeu de stratégie, vous l'aurez deviné ;), est le suivant: vous êtes l'une des 2 armées. Chaque armée possède un drapeau que l'autre armée doit atteindre. Bref, la première armée qui atteint le drapeau adverse gagne. Bidon, allez-vous dire... Non, puisque vous devrez protéger votre drapeau, au moyen de soldats (33 chacun, ne me demandez pas pourquoi) et de bombes (6, non, ne me demandez rien!). A vous de mettre en place votre stratégie afin d'atteindre le drapeau adverse, sans vous faire prendre le vôtre! Avec des graphs prometteurs, et une durée de vie qui semble excellente, ce jeu est AUSSI à suivre de près...surtout qu'il respectera le WB, et sera totalement multitâche!

Bientôt dispo pour Amiga avec 1Mo de chip mini, WB 2.0 ou plus.

**Scions of a Forgotten World:**

Ce clône de Settlers & co est en préparation depuis suffisamment de temps pour que l'on puisse logiquement penser qu'il devrait bientôt être terminé. Le but du jeu sera le même, à peu de choses près, que celui de Génésia ou de Settlers. On peut s'attendre à un jeu de stratégie de qualité. Les combats et découvertes seront de mise. Les graphismes ne sont pas pour l'instant méga-tops, mais ça tient la route. L'action, l'aventure et la stratégie sont au rendez-vous. Avec Foundation et Battlecraft, les clônes de Warcraft vont débouler incessamment!

**ERRATUM - ERRATUM - ERRATUM -**

Une coquille s'est glissée dans la page jeu du numéro 20 à propos de la création des niveaux dans Worms

Prenez un logiciel de dessin, allez dans le répertoire "TW\_CUSTOM" où se situent les niveaux du jeu. Chargez un level ("OCEAN" par exemple). Une fois l'image chargée, effacez l'ensemble et dessinez votre tableau puis sauvegardez la dans le même répertoire de cette façon: nom.WRM

Attention, avant d'effectuer la sauvegarde vérifiez que le format est le même que l'image précédente.

**Comment utiliser ses propres niveaux?**

Avant le début de chaque manche, un écran bleu où se dessine le niveau apparaît. Cliquez sur le bouton droit de votre souris et écrivez le nom de votre tableaux (sans le .WRM). Malheureusement, le jeu est limité à 25 customs levels.

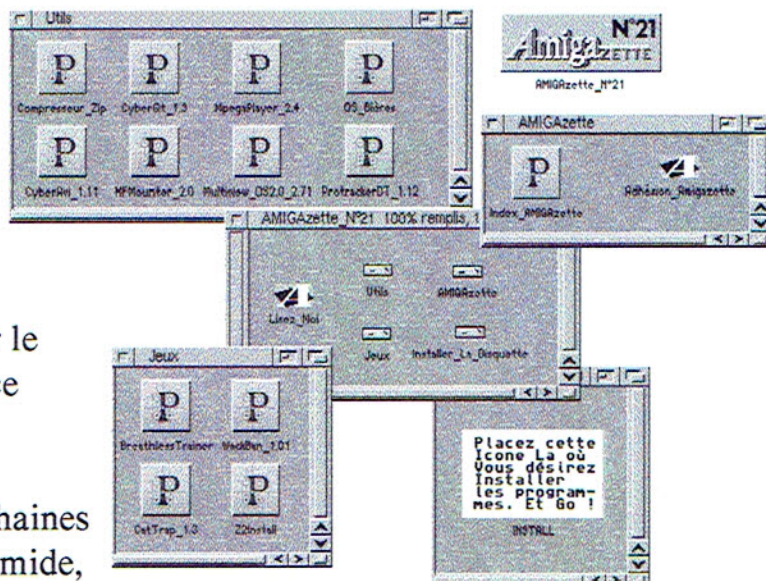
**Worms DC (directors cut):** Amiga AGA/3 à 4 mo/installable sur disque dur.

**Worms:** tous Amigas/1mo ECS/2mo souhaité pour AGA et Amiga 600/installable sur disque dur.

MAMAIN

# Disquette N°21:

Nous espérons que le contenu de cette disquette vous satisfera. Vous pouvez toujours nous transmettre vos idées sur le remplissage des prochaines. Pensez à ce propos, à compléter et à renvoyer les sondages qui vous sont parvenus. Nous aimerions aussi, remplir les prochaines disquettes de vos oeuvres. Soyez pas timide, faites partager vos créations ;-)



## Au Sommaire de cette Disquette

### UTILS

**CyberAvi 1.11:** Player d'animations Avi (OS 3.0, 68020, Aga ou Cybergraph'X).

**CyberOT 1.3:** Player d'animations Quicktime (.qtw & .mov) (OS 3.0, 68020, Aga ou Cybergraph'X).

**Mpega Player 2.4:** Player de fichiers au format Mpeg Audio (Versions 68020, 68020 + Fpu, 68040, & 68040 + Fpu).

**HFMounter 2.0:** Créez des disquettes virtuelles sur votre Disque Dur. Explication dans le Fanzine (OS 2.1 minimum).

**Multiview OS2.0 2.71:** Toute dernière version de ce Multiview spécial OS 2.0 (OS 2.0 donc ;-).

**Protracker DT:** Le datatype du format Protracker (OS 3.0 minimum & Ahi v2).

**Compresseur Zip:** Commande Cli pour compacter & décompacter, dans le format d'archive Zip visible sur PC (Utilisable sous Shell).

**OS Bières:** Petit comparatif amusant des différents OS (amigaguide.library require).

### JEUX

**CatTrap 1.3:** Emprisonnez des chats sous Workbench (OS 2.04 minimum).

**WackBan 1.01:** Jeu de Pacman sous Workbench (OS 2.04 minimum).

**Breathless Trainer:** Vies infinies, Armes infinies, etc... pour Breathless (Bèn, faut avoir Breathless ;-).

**Z2Install:** Installez Zeewolf 2 sur votre Disque Dur (Bèn, faut avoir Zeewolf 2 ;-).

# La page C.A.P.A. d'AMIGAZette

(Commande **A**bonnement **P**etites **A**nnonces)

## A VENDRE

A1200 ESCOM WB3.1  
 DD 400Mo - Carte Apollo 40Mhz-RAM 10Mo  
 Alim PC - CD ROM X2 - Ecran 1080S  
 Lecteur DD - lecteur HD - 2 souris  
 + 1 clavier A2000 (pour mise en tour)  
 Amiga DREAM 1 à 37 avec disquettes  
 + 20 CD ROM divers + CDROM PPaint7,  
 DPaint V etc...  
 PRIX 5000Frs  
 Mr L'HERNAUT  
 2bis rue de Madrid - 1100 Carcassonne

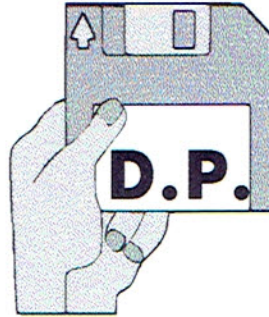
## A VENDRE

2 boitiers permutateurs port parallèle (permet de connecter 2 périphériques sur le port parallèle).  
 PRIX : 50 Frs l'un  
 José Grillierre - 04 94 24 59 64

## A VENDRE

1 circuit horloge pour A 1200 (se branche sans soudure sur la carte mère)  
 PRIX : 100Frs  
 demandez à la rédaction : 04 94 24 59 64

**Vous êtes déjà abonné, alors Parrainez un(e) ami(e) pour un abonnement annuel, vous bénéficierez d'un fanzine gratuit (sans la disquette)**



## AMIGAZette DP

9 rue Ste Elisabeth  
 83200 Toulon  
 04 94 24 59 64  
 04 94 61 14 43

### Déjà quelques titres pour compléter votre collection

- D001 Présentation A83
- D002 Icônes (Icônes + Iconian 2.98)
- D003 Fichiers Midi
- I001 - I002 Images X-Files
- I003 à I006 Images Babylon 5
- I007 Images-Fonds pour Scala
- I008 Images-Fonds et brosses pour Scala
- U001 Réparation (Réorg et Disksalv)
- U002 Réparation Boot 1.3
- U003 Réparation Boot 2.1 (compatible3.0)
- U004 Réparation/Parnet 1.3
- U005 Réparation/Parnet 2.1(compatible3.0)
- J001 Galleons (Amigazette 21 page 27)
- J002 Fire Wall (Amigazette 21 page 28)

D= Divers  
 I = Images  
 U= Utilitaires  
 M= Modules  
 J = Jeux

Une disquette : 10frs  
 10 disquettes : 90frs

## Abonnement AMIGAZette

Fanzine	Disquette
15F / 2 mois (1 fanzine)	8F / 2 mois (1 disquette)
90F / an (6 fanzines)	48F / an (6 disquettes)
138 F / an (6 fanzines + 6 disquettes)	

AMIGAZette 83 vous propose 5 solutions, le fanzine et/ou la disquette, individuellement ou en abonnement annuel. Les frais d'envoi sont compris. Paiement par chèque à l'ordre d'AMIGAZette 83



9, rue Ste Elisabeth  
 83200 Toulon  
 04 94 24 59 64