

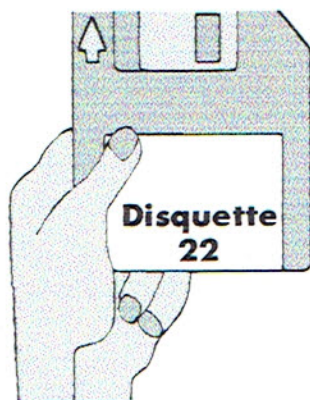
# Amigazette

E-mail: [amigazette@toulon.pacwan.net](mailto:amigazette@toulon.pacwan.net)  
<http://www.netlinker.com/amigazette>

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



**Interview: Eric LAFFONT parle!  
L'Histoire d'Aminet  
Le compte-rendu du Sondage  
"3Ans AMIGAZette"**



De nouveaux rédacteurs rejoignent l'équipe...

AMIGAZette 83 est une association déclarée Loi 1901.  
La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimées 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  
Rédacteur en Chef: Olivier Ferrer (OFS)  
Relations publiques: Patrick Mallard  
Conseiller infor': Philippe Cierp

#### Siège social

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

#### Ont participé à ce numéro:

José Grillierre  
Gérard Cornu (Shaman)  
Jérôme Chesnot (L'Ours)  
Franck Cattin (CLF)  
Raphael Thunus  
Frédéric Fressel  
Frédéric Calendini  
Yoan Sidaner (Leviathan)  
Mathias Parmaudeau (Cyanure)  
Alexandre Rey  
Lubamir Djordjevic  
Jean-Luc Grinda  
Olivier Ferrer (OFS)

#### Matériel et logiciels

A2000-A1200-PPage4.1  
PPaint7.1-WGrab

## Sommaire AMIGAZette

Page 1 Edito  
Page 2 Infogazette  
Page 3 Interview d'Eric Laffont (Ex VIScorp)  
Page 8 L'Histoire d'Aminet  
Page 11 Sondage 3 Ans d'AMIGAZette  
Page 13 Interview de TH2A (Responsable du 3615 Amigatel)  
Page 15 Wordworth 6 Trucs et astuces  
Page 16 Allowbad  
Page 17 Création de votre Home Page (HTML)  
Page 19 Protracker Options & Setup  
Page 21 Imagine suite et fin du numéro précédent 2/2  
Page 23 News Lightwave & CDRom  
Page 24 Disquette N°22  
Page 25 Programmation E  
Page 26 Aview, Dropview  
Page 27 Programmation Amos  
Page 29 Jeux DP Dossier Gravity Games  
Page 31 Page CAPA + AMIGAZette DP



La Couv' a été réalisée par Lubamir sous Image FX. Un moyen comme un autre pour pousser un coup de gueule contre Petro. Il est temps de se mettre au Boulot.

Il semblerait qu'AMIGAZette ait enfin trouvé son Graphiste. Notre attente est récompensée de bien belle façon...

## Edito par OFS

Vous allez le voir dans ce numéro, Chipset se met aux Interviews, et pour cette première a rencontré le responsable du 3615 Amigatel, TH2A himself.

Merci à AOLM pour son autorisation de diffusion de l'Interview d'Eric Laffont. Vous comprendrez un peu mieux la situation actuelle de l'Amiga.

Enfin, AMIGAZette remercie vivement Frédéric Calendini pour son exclusivité accordée à la Gazette pour la Distribution de son programme Collector 3.0 sur la Disquette.

Le numéro 23 devrait, je l'espère, vous apporter une surprise. Patience...

Non, je n'ai pas poussé José dans l'escalier pour récupérer sa place ;-) Il se trouve qu'il a encore de la maçonnerie à finir, et qu'il m'a laissé les clefs de la Boutique en attendant. J'espère être à sa hauteur.

AMIGAZette se lance dans la création de son CDRom. Nous attendons donc, toutes vos réalisations (voir p11). Attention, à partir du numéro 23, les tarifs d'abonnement à votre Gazette changeront, et se définiront comme suit: 25Fr le numéro + sa Disquette. 150Fr l'abonnement annuel. Profitez donc de ces deux mois pour vous abonner aux anciens prix.

Je ne cesse de vous le répéter, la publicité de l'Amiga passe par vous, félicitations donc, au passage à Tony pour son graph' Amiga, à côté de la voie ferrée (Photo bientôt).

## "Planeta Amiga" en Italie

Les 20 & 21 Septembre derniers s'est tenu une manifestation Amiga à Empoli en Italie. Au pays de PPaint, l'Amiga tiens encore le coup, et pour l'occasion de nombreuses sociétés étaient présentes. Citons Amiga International, Micronik, Haage & Partner, sans oublier les nombreux revendeurs, et autres éditeurs européens. Des démos des capacités du Power PC ont été effectués par Haage & Partner. La mise à niveau de Storm C vers le PPC y est pour beaucoup. Micronik exposait fièrement ses tours Amiga qui rappelons-le possèdent des slots PCI sur les cartes ZII & ZIII. Micronik a développé quelques drivers pour les cartes PCI, et indique qu'ils mettront des sources d'exemples sur leur site Web, afin d'aider les développeurs à sortir de nombreux drivers. Cela permettrait ainsi, d'exploiter les cartes d'extension du monde PécCul, bien moins chères à l'achat.

Le Samedi, de 17h à 20h, Petro a fait son habituelle conférence de presse. Il a commencé par un rappel de l'histoire de l'Amiga, a poursuivi avec un exposé sur la volonté de G2000 à faire évoluer le marché Amiga, et a fini en ne disant rien sur l'avenir de l'Amiga. Bref, c'est comme

d'habitude, il répète les mêmes choses, et on avance jamais. Il a dû avoir un prix sur l'achat de papier carbone, pour ses discours.

Pourtant ça bouge, Amiga INC a été créée pour assurer le développement, et Petro ne la dirige pas. Tant mieux! Andy Finkel & Carl Sassenrath ont rejoint ce département de R&D (Research & Développement), mais on ne devrait rien voir avant Noël 98!!! Sans compter que le Proc' n'est toujours pas décidé. Le passage du Mac vers Intel, abandonnant du coup le Power PC, a sûrement fait un froid dans le dos à la direction d'AI. Tout le monde s'accorde à penser qu'il sera quand même choisi. Alors pourquoi rien n'a encore été dit? Que fait Motorola? Pour mettre du PPC, AI doit vraisemblablement signer un contrat avec Motorola. On peut se demander si AI qui doit de l'argent à Solectron (Fabrication des 1200 Escom), à Mitsumi (Claviers 1200 Escom), n'a pas laissé également une ardoise à Motorola pour les 68020. Je ne sais pas, je pose la question. Petro ne veut rien dire, il y a forcément quelque chose qui se trame là dessous. Dans les autres nouvelles: Haage & Partner et Prodad collaborent à l'écriture du nouvel OS, qui devrait s'appeler Workbench 3.5 et qu'on devrait pouvoir acheter en Mars 98

(Environ 250Fr). Il n'est pas certain qu'il soit accompagné d'une ROM. Scala, le produit phare de l'Amiga devrait voir son développement reconduit sur notre plateforme. NewTek a quant à lui annoncé son plein soutien, et continuera à développer son Vidéo Toaster & Lightwave. Si on ajoute le soutien apporté par Epson, on s'aperçoit que ça bouge beaucoup autour de l'Amiga, mais pas à l'intérieur d'AI. Il semblerait que Gateway 2000 pèse énormément dans le retour des sociétés citées. La machine promise à Noël devrait être à base d'un 680xx (espérons un 60), et disposera d'un puissant Chipset. M'est d'avis qu'ils ont retrouvé les travaux fait sur l'AAA, et qu'ils vont être remis au goût

du jour. On va donc patienter, un an de plus. Vous me direz, au point où on en est. Par contre, il va être intéressant de voir le marché des fabricants de clones. Cette profusion de machines ne peut qu'être bénéfique. AI ne fera pas de pub, tant qu'ils n'auront rien à vendre. Mais les autres peuvent s'y tenter. Après les clones PécCuls, les clones Amiga. Si on se réfère à la situation du compatible PC, + de fabricants cela veut dire + de machines, + de logiciels, + de hardware, + de vie! AI se réservant le rôle d'organisateur de l'avenir de l'Amiga, via le choix du Processeur, et par la conception de l'OS. Ca vous rappelle rien, Microsoft décide de l'OS, du processeur, et tout le monde fabrique des clones, et tout le monde fait des logiciels, et tout le monde fait de la Pub. Finalement, moi ça me va comme situation, si on reste avec notre OS. Va peut-être être Top Délire l'avenir de l'Amiga! ;-)



## Nec sort les 1ers Ecrans au Plasma

L'un des plus grands constructeurs mondial de moniteurs annonce la disponibilité prochaine de ses écrans au plasma. Ces écrans d'une nouvelle génération risquent de devenir les téléviseurs du futur. Avec ce procédé, les constructeurs espèrent arriver une fois pour toute, à intégrer un Ordinateur et un Téléviseur dans la même boîte, tout en ayant une qualité d'image exceptionnelle. De plus, les contraintes de diagonale n'ont plus lieu d'être, puisque NEC annonce des diagonales de 42 pouces (environ 100cm). Le poids et les dimensions se voient également diminuer. Ce type de moniteur pourra afficher de nombreux formats vidéo: Vga, Svga, & Ntsc.

L'Ordinateur dans la télé du salon, c'est pour bientôt, et cette fois, il semblerait que ça soit la bonne. Mais où est passée ma zapette du Wèbe? :-)

## CDRom 16x et +

Le marché est ce qu'il est, il faut toujours avoir le plus beau et le plus rapide. Les CDRoms suivent eux aussi la mode, et il existe des versions 32x. Nous avons constaté à partir des lecteurs 16x, des problèmes de lecture. Tout disque introduit qui n'est pas parfaitement plat, ou qui possède le moindre défaut entraîne des erreurs de lecture. Nous avons été en contact avec NEC, ils nous ont affirmé avoir étudié la question. Pour eux, au delà de 16x, c'est de la folie, et pour l'instant il vaut mieux se cantonner à son 12x (Suffisant sur Amiga). NEC a fait des recherches dans le but d'intégrer des CDRoms dans des tours de 4 à 7 lecteurs (Juke Box). Ils restent pour l'instant sur du 16x car au delà, le CD a tendance à raper sur le plateau, s'il n'est pas parfaitement plat. Qu'on se le dise.

Dernière Minute: Test du Panasonic 24x IDE. Celui-ci se comporte très bien, et offre un bruit de fonctionnement étonnamment silencieux.

## Netgem sort son NetBox chez Carrefour

Dans AMIGAZette N°18, je vous parlais déjà du NetBox. Ce boîtier se connecte à votre téléviseur, et vous pouvez surfer sur Internet grâce à un Browser maison, à l'aide d'une télécommande. Et bien, ça y est, il est en vente chez Carrefour au prix de 1990Frs! Sous réserve d'un abonnement pendant 1 an minimum, à Havas On Line (65Frs/mois). Vous devrez déboursier 490Frs supplémentaires pour acquérir le clavier Infra/Rouge (Indispensable pour le courrier). Bref 2480Frs pour faire de l'Internet sans pouvoir télécharger des fichiers, ça fait cher le foutage de gueule.

Vous avez un Amiga? Achetez plutôt

un Modem alors...

## Intel invente le Pentium II

Vous avez sûrement tous vu la pub pour le Pentium II. Ils ont tellement pollué la planète que les techniciens d'Intel se balladent avec des combinaisons de sécurité. Ouai, je suis peut-être de mauvais fois là ;) En tout cas, Intel se fout bien de la gueule du monde, le processeur PII à 266Mhz coûte environ 6000Frs. Difficile de voir l'intérêt de changer de processeur (Donc de matos), à ce prix là. L'intérêt, il est peut-être dans la poche d'Intel.....Qui sait :-/

## Interview Eric Laffont

On vous cache tout, on vous dit rien! Pour mettre fin aux rumeurs sur Viscorp, Eric Laffont a accordé une interview à nos amis d'AOLM. Morceaux choisis.

**AOLM:**

Beaucoup de personnes vous ont reproché de ne pas être présent sur les réseaux, et lors d'un passage sur IRC, de ne pas vous être exprimé. Vous étiez sous NDA?

**ELA:**

En effet, et c'était très difficile de ne pas répondre aux provocations lamentables de certains. Nous recevions régulièrement de la part de VISCORP (Jenks) des notes interdisant toute communication à certaines époques. Ceci était aussi valable pour Carl, Don et les autres. En fait, j'avais prévu de venir "voir" l'attitude d'une partie de la soit disant "élite Amiga sur IRC" sur un canal bien particulier et discuter un peu avec eux dans la limite de mes autorisations. Dès mon arrivée, ce fut une attaque en règle et que voulez-vous répondre à des provocateurs... Certains d'entre eux ont même directement écrit chez VISCORP pour se "placer": mais à cette époque là, l'équipe était soudée et ces attaques

nous faisaient plutôt sourire.

**AOLM:**

VISCORP avait fait état à TOULOUSE de divers projets concernant l'Amiga, quels sont ceux qui ont été initiés?

**ELA:**

Avant l'organisation du meeting de Toulouse, l'équipe active de VISCORP au grand complet avait établi une stratégie pour l'Amiga. Celle-là même qui fut annoncée lors du meeting. Six mois auparavant, l'équipe de développeurs dirigée par Carl avait commencé à travailler sur un OS spécifique à l'ED dont pas mal de nouveautés auraient profité à l'Amiga. En fait, tous les projets étaient déjà commencés avant la réunion de Toulouse.

**AOLM:**

Est-ce qu'il a été tenu compte des suggestions pour le développement de l'OS+WB ou s'agissait-il d'un questionnaire afin de juger des réactions des utilisateurs/développeurs et de l'état du marché Amiga?

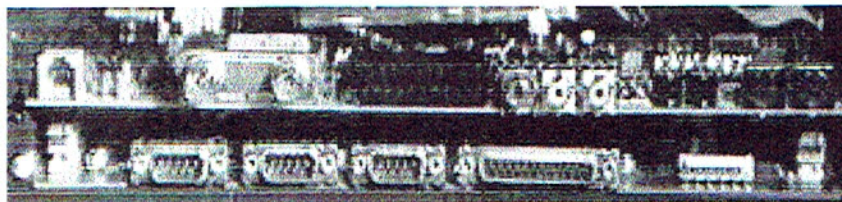
**ELA:**

En fait, le travail de Carl sur l'OS était prévu pour l'ED et à l'époque de son lancement ce travail ne pouvait profiter à la partie computer: le rachat de la marque n'étant pas encore prévu. Le questionnaire a montré que la communauté Amiga comptait énormément sur nous et à cette époque Bill Buck l'avait compris. Comme l'OS de Carl avançait lentement (faute de financement), notre équipe s'est chargée d'établir un cahier des charges pour un OS plus orienté computer.

Il a été bien entendu fortement tenu compte des désirs exprimés dans le questionnaire, dans la limite de la faisabilité des demandes.

**AOLM:**

Combien de personnes travaillaient sur le développement du hardware et software et dans quels pays? la



MALAISIE avait même été évoquée par la revue CU Amiga.

**ELA:**

Le schéma établi par VIScorp était très compliqué pour chaque équipe car elles communiquaient très peu et travaillaient parfois sur la même chose sans le savoir. A cette époque, il y avait l'équipe de Carl en Californie, celle de Don à WestChester, la nôtre en Europe et une autre au Japon. Pour ce qui concerne l'Asie, certaines parties des prototypes y étaient fabriqués en vue de leur industrialisation future. Les revues, quand à elles, n'avaient aucune information ... il ne faut pas leur en vouloir d'avoir tenté d'en créer quelques unes.

**AOLM:**

Carl SASSENATH, et ALMATHERA ont fait part de griefs à l'encontre de VISCORP. Etaient-ils justifiés? Paul Nolan a-t-il été lésé par VISCORP?

**ELA:**

Concernant Car Sassenrath, dans un premier temps, j'étais assez contre sa réaction. Il faut dire que je n'avais que la version Bill Buck. Avec le temps (et même si je trouve ses besoins financiers astronomiques), je suis d'accord avec lui. Pour ce qui concerne Almathera et Paul Nolan, c'est différent. Almathera était sensé développer une partie de l'OS dans un laps de temps imparti. Cela concernait le "VUI Operational" et le "VUI enhanced". La première partie devait être faite en un mois (juillet) et la seconde entre Août et Octobre. Je ne sais pas si le travail fut complètement terminé car Carl dirigeait cela et je n'étais alors pas concerné. Concernant Paul (que je trouve être un des développeurs les plus intéressants sur l'Amiga), il travaillait avec Almathera à cette époque, sur le même projet de GUI pour l'ED, mais il semble qu'il en veuille plus à Almathera qu'à VIScorp.

**AOLM:**

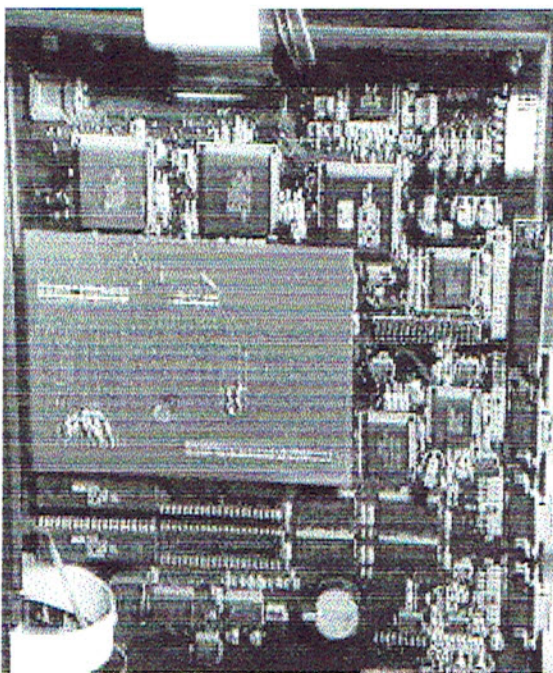
Est-ce que VISCORP disposait de suffisamment de fonds pour le rachat de Amiga Technologies?

**ELA:**

En fait VIScorp aurait pu racheter l'Amiga en Janvier, Avril et Aout 96. Seul Bill a pris la décision de ne pas signer. Il est vrai que lorsque l'on sait ce que contenait (et surtout ne contenait pas) le contrat de vente, on pouvait hésiter. Mais en Avril et le mois suivant, tout aurait du être signé. Gateway se rendra vite compte des "oublis" de certains chapitres du contrat et 7 millions de \$, c'est finalement bien payé.

**AOLM:**

Est-ce que VISCORP avait les ressources nécessaires pour la R&D (amélioration de l'existant et développement d'une nouvelle machine)?



**ELA:**

Le but de VIScorp n'était pas, dans un premier temps, de racheter l'Amiga: les licences lui suffisait pour développer son boîtier. Le R&D devait être exclusivement consacré à l'ED Amiga; l'amélioration et l'intégration des composants était un objectif prioritaire. Les ex-Commodore que nous sommes n'ont jamais oublié le computer, même si dans le board de VIScorp le computer était tabou. Bill, lui, avait compris que la partie computer avait un potentiel réel et c'est pour cela que j'avais quelque liberté dans ce domaine.

**AOLM:**

Savez-vous pour quelles raisons le rachat n'a pas été finalisé?

**ELA:**

Question difficile, j'ai ma petite idée. En fait, le non-rachat s'est passé en 3 étapes:

- Début 96: VIScorp avait l'accord de ses financiers. Mais Bill, à juste titre, trouvait la note un peu salée et le contrat présenté pas très clair.

- Avril/Mai 96: le prix avait baissé de moitié, le contrat dévoilait ses points les plus inéressants (licences accordées en Asie, accords avec M, pillage de la technologie entre autres choses). De plus, Bill et Rachel avaient une petite idée derrière la tête. Résultat, pas de signature.

- Après Août 96: le rachat était assez aléatoire et les nouvelles de cette époque sont plus floues. Il faut retenir que Bill a essayé de faire cavalier seul avec l'appui d'autres partenaires qui se sont finalement avérés peu fiables. De plus, nous avions uniquement les nouvelles que voulaient bien nous distiller Bill; sans parler des salaires qui eux aussi n'étaient payés que sous la menace, soit de le quitter avec le travail accompli, soit en se déplaçant carrément. Soulignons la façon lamentable qu'a VIScorp de traiter ses employés (chose difficilement possible en Europe). Sur ce sujet, je suis d'accord à 100% avec Carl.

**AOLM:**

VISCORP avait du mal à obtenir le détail de l'inventaire de ce qui restait comme machines Amiga et pièces détachées et cela a souvent été avancé pour justifier de la baisse du prix d'achat d'Amiga Technologies. De quoi se composait cet inventaire?

**ELA:**

L'inventaire a été "visité" pas mal de fois par de nombreuses personnes et en Février 97, il se composait de 48000 A1200 et d'environ 3000 A4000T. Sachant que Petro vend (selon ses dires) 50 000 machines en 3 ans, il peut tenir un petit moment et toucher ses salaires. L'arrivée du nouveau CEO et de son associé Suisse a cloué tous les espoirs que j'avais dans l'Amiga avec VIScorp: leur but était de ne plus utiliser la technologie

Amiga, restructurer la société sans payer ni les salaires des employés, ni les fournisseurs. Ceci est lamentable.

**AOLM:**

Est-ce que VISCORP avait réellement l'intention de ne développer que pour le STB ou cela concernait-il aussi l'Amiga?

**ELA:**

Depuis 1992, VISCorp avait un plan de travail précis pour le développement du STB, la partie Computer est arrivée avec le rachat d'AT. De toute façon, le travail d'intégration, OS et nouvelles technologies auraient sans l'ombre d'un doute été répercutées sur le computer.

**AOLM:**

Est-ce que VISCORP développait sa propre technologie avec sa propre équipe ou travaillait avec A.T. et d'autres sociétés comme PhaseV, PIOS etc..?

**ELA:**

C'était difficile de travailler avec AT car ils n'y mettaient aucune volonté. De plus, nos équipes avaient largement plus d'expérience sur la machine: nous aurions été tout de même heureux de nous entendre avec eux. Bill, Rachel et le board décidaient de l'avenir d'AT: nous n'étions que des développeurs pas des décisionnaires. Pour ce qui concerne les autres compagnies allemandes travaillant sur Amiga, ils nous ont pris de haut dès le début, car ils n'acceptaient pas la non-communication de VISCorp. Contrairement à ce qui se dit, certaines ont été contactées, mais je n'en sais pas plus car je n'ai pas fait partie des discussions. Nous avons travaillé avec Quickpack et d'autres grandes sociétés américaines clés dans le monde de l'Amiga. Notre but était de rendre à la machine son aspect mondial et non plus allemand uniquement, comme sous le règne d'Escom. Du moins, c'était ce qui figurait dans mes projets et je n'étais pas le seul à le penser.

**AOLM:**

Il y avait des contacts avec ces sociétés? Certaines se sont plaint de ne pouvoir communiquer avec VISCORP qu'en était-il?

**ELA:**

Comme dit à la question précédente, certaines sociétés ont été contactées, d'autres l'ont pris de haut, et VISCorp communiquait peu avec ces sociétés, car le board ne voyait pas l'intérêt du computer au début. Il est vrai que les plans établis en 1994, ne le prévoyait pas.

**AOLM:**

Est-ce qu' Amiga Technologies avait commencé de nouveaux développements concernant l'Amiga (amélioration du hardware, de l'OS, etc..)?

**ELA:**

Réponse fort simple: Non. AT ne possède pas de compétences pour la recherche et le développement: ils ont donc laissé ce travail à des personnes plus compétentes, ce qui est sage. Des accords avec Mazet (Walker, OS), Phase 5 (PPC) et d'autres avaient été contractés en vu d'une évolution logique de la technologie. La fin d'Escom et la stratégie de VISCorp a tout arrêté, et je comprends fort bien l'attitude des dites sociétés.

**AOLM:**

Le choix du processeur pour un nouvel Amiga avait-il été déterminé par Amiga Technologies ou par VISCORP?

**ELA:**

Par AT: le PPC, avec le concours de Phase 5. Par VISCorp, pas vraiment. Don et moi avons discuté longuement du choix le plus intéressant pour l'Amiga. Le saut vers le RISC semblait évident, mais quel processeur? En 1990, CBM avait lancé une étude avec HP-RISC et il m'a semblé logique de regarder ce qui avait été fait. Après enquête, ce n'était plus viable. Le PPC de Motorola était le mieux placé, mais les tensions entre les divers partenaires (Motorola, IBM, Apple) semble très fragile. De plus, à l'époque, le DEC à 300mhz était très séduisant car on pouvait le toucher à bas prix. Le portage de l'OS du 68K vers le RISC était le plus dur. Une fois le code portable sur RISC, il était aussi simple d'utiliser l'Alpha que le PPC ou tout autre processeur de même technologie.

Lorsque Don à parlé de l'Alpha, il avait une idée derrière la tête.

**AOLM:**

Est-ce que le STB révélé par la société chinoise et qui présente certaines similarités avec le STB (ED) de VISCORP, provient du travail accompli par l'équipe de développement de VISCORP?

**ELA:**

Non, les Chinois ont travaillé seuls, même si, au niveau du soft ils traînent les pieds. Ils ont du travailler avec la société NewTech (Andy & Carolyn) pour la re-compil des OS, entre autres. N'oublions pas qu'ils avaient les licences sur l'ECS, mais aussi sur le 1200 AGA que leur a cédé AT.

**AOLM:**

Quelles sont les améliorations qui ont été apportées au hardware pour améliorer l'Amiga?

**ELA:**

Le hardware de l'Amiga est extrêmement difficile à améliorer pour une raison principale: il est d'une technologie dépassée, d'un point de vue industriel. La première chose envisagée était d'améliorer les circuits vidéo et l'AGA, tout en l'intégrant dans un processeur unique avec la technologie d'aujourd'hui. Sachez qu'il faut encore payer 60\$ de nos jours pour avoir de l'AGA dans l'Amiga. Les chips 3DFX ou PowerVR sont largement moins cher. L'intégration et la remise à niveau de l'AGA baisseraient le coût des chipsets de façon énorme. Ceci était fortement envisagé par VISCorp, avec l'aide de grandes sociétés Européennes et Américaines qui y travaillaient déjà.

**AOLM:**

Est-ce que l'Amiga en aurait bénéficié?

**ELA:**

Le STB est un Amiga à part entière. Il bénéficie en outre (dans sa dernière version) de plus de puissance: plus de Chip, 3 ports série rapides, Clavier PC et infrarouge, sortie S- Vidéo, Scart, RVB, composite, modem 33K intégré, connecteur disquette et connecteur IDE format 3 1/2,... sans oublier la possibilité de connecteurs Zorro, ISA

ou PCI sur carte additionnelle. Ce proto avec les bus ne fut pas fabriqué, mais son schéma électrique existe.

**AOLM:**

Quelles étaient les caractéristiques du nouvel OS et WB?

**ELA:**

Notre OS est complété à 80% et ses améliorations se situent surtout en profondeur dans le but de placer l'OS Amiga au niveau des autres OS. Pour ce qui concerne les nouveautés, je préfère ne pas en parler encore, car on peut peut-être en faire quelque chose et je ne suis pas seul en cause. Sachez que l'on retrouvait un OS extrêmement orienté Internet (nouvelles bibliothèques incluses dans le Kickstart), une GUI plus performante et multitâche, protection mémoire au niveau des ressources, des modes graphiques nouveaux même en AGA (modes 29khz - 31khz par exemple), ...

**AOLM:**

Est-ce que cet OS était prévu aussi pour l'Amiga?

**ELA:**

Que cela soit la partie développée par Carl ou la nôtre, l'Amiga computer en aurait évidemment bénéficié car, même si à l'origine, il était prévu pour le STB, il faut bien que les développeurs travaillent sur leur Amiga: une version computer était indispensable.

**AOLM:**

Est-ce que la MMU, chère aux développeurs, était implémentée?

**ELA:**

La MMU est utilisée sur l'Amiga de nos jours par quelques logiciels, mais sa gestion n'est effectivement pas comprise dans la ROM. Il faut dire que lorsque EXEC fut écrit, les processeurs ne possédaient pas cette caractéristique, apparue bien plus tard. On peut intégrer une gestion de la MMU dans le Kickstart et c'est ce que nous avons fait, mais nous n'avons pas touché à EXEC.

**AOLM:**

Quel était le degré de compatibilité de cet OS+WB? Est-ce que les applications fonctionnant sur le STB peuvent fonctionner sur un Amiga de

la gamme actuelle? Quelles sont les modifications à apporter? La compatibilité est-elle assurée sur le plan hardware et software?

**ELA:**

Effectivement notre Kickstart 4 est, pour le moment, très peu compatible avec le 3.1 pour différentes raisons. De plus, il n'existe plus qu'une personne capable de recompiler complètement les sources de l'OS de l'Amiga et nous ne sommes pas cette personne. Il nous a donc fallu travailler par étapes sans toucher à certains éléments. Vous savez, l'OS Amiga a été écrit sur différentes plateformes, compilé avec différents compilateurs et versions. Pour re-compiler complètement l'OS aujourd'hui il nous faut utiliser certaines de ces machines. Avoir l'OS est une chose, le comprendre, le compléter, le modifier et surtout se le faire compiler par Andy en est une autre. Bonne chance à AT (pardon AI).

**AOLM:**

Est-ce que Carl SASSENATH a réussi à réécrire "exec" en un langage plus portable?

**ELA:**

Il faut le lui demander. Il en a toutes les compétences, mais je pense qu'il a d'autres idées en tête.

**AOLM:**

Sera t-il possible de recompiler l'OS afin de le porter sur d'autres types de processeurs; certaines rumeurs font état que les bandes originales de l'OS ne sont plus chez Amiga International?

**ELA:**

Certains développeurs ont des parties de l'OS, d'autres la totalité, moi j'en ai, M..... aussi et en fait pas mal de personnes en ont. AT peut-être pas! Quant à le re-compiler, c'est une autre histoire et est-ce que cela vaut vraiment le coup? AT avait pas mal de sources mais les a envoyés chez Mazet pour les organiser et ne les a pas récupérés.



**AOLM:**

A ce jour qu'est-ce qui a été réalisé par vous et votre équipe?

**ELA:**

Un OS 4 qui plante encore et qui n'est pas tout à fait finalisé, mais qui tourne sur mon 3000+...

**AOLM:**

Que reste-il à faire?

**ELA:**

Environ 3 mois de développement et de tests.

**AOLM:**

Est-ce que le STB et les projets développés, ou en cours de développement, intéressaient des sociétés (Monde et en France)? Un encart dans le Figaro en janvier 1997 laissait entendre que la Cie des Signaux projetait la construction de cette machine?

**ELA:**

VIScorp avait besoin d'une machine aux capacités vidéo pour la télévision (15khz en 50/60Hz), l'évolution des performances graphiques auraient eu lieu avec l'intégration des 4 chips AGA en un seul. C'était la deuxième étape. Effectivement la Cie des Signaux, ainsi que d'autres grandes institutions, étaient très impliquées dans ce projet.

**AOLM:**

Les machines bi-processeurs commencent à être de plus en plus présentes sur le marché, est-ce qu'il était prévu un Amiga muni de plusieurs processeurs?

**ELA:**

Le portage de l'OS sur RISC impliquait une telle amélioration.

**AOLM:**

Est-ce que VISCORP ou vous-même avez eu des contacts avec GATEWAY 2000 ou Amiga International depuis le rachat?

**ELA:**

VISCorp, je ne sais pas, car mes derniers contacts avec eux étaient assez tendus. AT vend ses licences Amiga bien trop cher. Imaginez: si vous voulez commercialiser une machine AGA compatible Amiga, il faut des chipsets qui coûtent 60\$, un OS qu'AT ne veut pas licencier et des droits divers contraignants. Sachez que d'autres OS existent, bien moins chers, aussi performants en matière de compacité et développement.

**AOLM:**

Gateway 2000 vous semble-t-il aussi décidé à continuer l'Amiga que le laisse paraître leurs communiqués?

**ELA:**

G2K était intéressé par la technologie Amiga pour leur propre matériel et développement internet. Ils en ont déjà utilisé certaines parties, mais l'Amiga Computer n'est pas leur priorité. Le fait d'annoncer le contraire est compréhensible. Je serais très heureux de me tromper, mais mes contacts me prouvent le contraire, pour le moment. De plus, laisser le commercial géré par la même équipe dirigeante ne m'incite pas à penser qu'ils veulent vraiment relancer la passion.

**AOLM:**

Est-ce que les stocks d'Amiga suffisent à une relance du marché? Existe-t-il suffisamment de pièces détachées pour assurer un S.A.V.?

**ELA:**

Il existe suffisamment de stock aujourd'hui par rapport à la demande et au niveau des ventes qu'atteint AT (AI) depuis 3 ans. Pour les pièces détachées, comme certains fournisseurs n'ont pas été payés, c'est bien plus aléatoire.

**AOLM:**

Est-il difficile d'obtenir des licences de la part d'Amiga Technologies pour une société qui se déciderait à lancer

des clones ou une machine telle que celle de VISCorp?

**ELA:**

Il est trop contraignant d'envisager la commercialisation d'un produit sous licence à grande échelle dans les conditions imposées par AT (AI) aujourd'hui.

**AOLM:**

Est-ce que tout ce travail accompli est perdu?

**ELA:**

Sûrement pas.

**AOLM:**

Continuez-vous le développement des projets initiés, et avec qui?

**ELA:**

Pour le moment, nous cherchons de nouveaux partenaires. L'équipe est toujours la même et reste très motivée sur les idées de base. Je pense que l'on pourra en reparler bientôt.

**AOLM:**

Avez-vous d'autres projets concernant l'Amiga ou votre choix s'est déjà porté sur un autre OS et/ou hardware?

**ELA:**

Concernant l'Amiga, le travail effectué peut intéresser certains, mais ne sera pas bradé et il n'existe pas que G2K et AT (AI) dans le monde. De plus, comme vous le signalez, il serait suicidaire de ne compter que sur l'Amiga.

**AOLM:**

Comment voyez-vous l'avenir de l'Amiga? Pensez-vous qu'il y ait un avenir pour l'Amiga?

**ELA:**

Je pense que l'Amiga tel que nous l'avons connu est mort, mais il faut toujours espérer: regardez Atari. L'avenir de l'Amiga dépendra de plus en plus de sa communauté. Il ne faudra compter que sur nous plutôt que sur les détenteurs officiels de la technologie si l'on veut voir une subsistance du computer. Il faudra le plus tôt possible avoir un Browser complet et de qualité (style Netscape), inciter les compagnies à adapter les plugins et autres java, ou alors se serrer les coudes et tout se faire dans le Shareware. Cela les Amigaistes savent le faire et j'ai confiance en

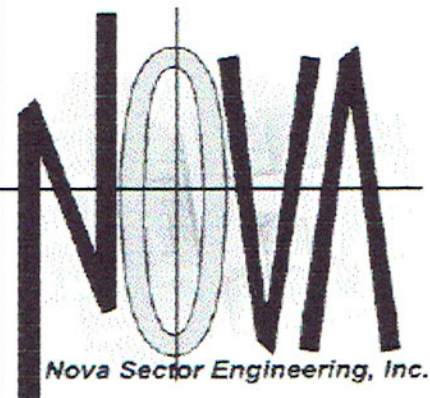
l'ingéniosité des passionnés: mais il faut agir vite.

**Sources AOLM**

**Remerciements:** Maria et Eric Laffont

**Dernières News**

OS3.5 dispo dans 6 mois (sans MUI) et en gardant votre Rom 3.1. Se foutent de nous là! Pas de révolution en perspective. Juste des patches, que vous avez déjà sûrement tous installés. Plus facile à faire que de recompiler la Rom. Et puis, plus d'argent très rapidement. Andy Finkel est la personne la mieux placée pour recompiler la Rom. Trop cher pour AI. Trop cher, c'est combien???



Nouvelle licence accordée à la société Nova Sector, pour fabriquer des clones Amiga à base de PowerPC. Ces stations de travail devraient s'appeler Alpha, Bravo et Nitro. A noter que le Nitro sera livré avec Lightwave3D, et que le Bravo devrait disposer d'un prix attractif pour rentrer dans les foyers. Nova Sector vient par ailleurs de signer un accord de partenariat avec le leader mondial des cartes réseaux 3Com.

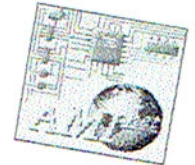
Cloanto sort un émulateur à la UAE (appelé Amiga Forever), avec intégration de l'émulation Picasso96. Possibilité de relier un Amiga à un Pécule grâce à l'interface Amiga Explorer, via un câble série ou parallèle à la manière du Système siamoise. Livré sur CDRom sous licence Amiga Inc, il pourra tourner sur Windows NT, W95, Linux & Dos.

OFS



# Aminet

## Un peu d'histoire



» Shaman

Pour certains, cet article peut paraître du réchauffé. En effet, il avait été publié dans le numéro 2 de RAM quand ils publiaient encore le Fanzine. Comme peu d'entre vous l'avaient lu, nous avons pensé qu'il était bon de vous le reproposer. D'autant qu'il raconte l'histoire d'une des plus belles réussites de notre communauté. Je remercie au passage, L'Ours & Shaman pour leur autorisation de diffusion.

OFS

Aminet a été créé par les membres de l'I.C.U. (club informatique d'étudiants) à Zurich en Suisse sur un A3000 Unix équipé d'un disque dur de 50 Mo, le tout offert par Commodore Suisse.

En Janvier 1992 Urban Mueller prend en main la "gestion" de ce qui allait devenir Aminet. Au départ c'est simplement un site ftp parmi tant d'autres, avec environs 40 utilisateurs par jour. C'est à cette époque qu'Urban écrit le "récupérateur" de .readme, qui est toujours la caractéristique principale de l'archive Aminet. Ce programme génère le RECENT et le SHORT chaque nuit. Et avec étonnement, beaucoup d'"uploaders" prennent la peine d'écrire ces ".readme", nécessaires pour générer les listes. Petit à petit le site devient populaire.

Puis lorsque ab20 (ab20.larc.nasa.gov), le site le plus important jusque là, "ferme", en Avril 92, beaucoup d'utilisateurs adoptent amiga.physik comme son remplaçant. Trop en fait. Urban et son équipe doivent mettre en place une limite sur le nombre d'utilisateurs. Les 50 Mo d'espace disque dur qui étaient

peut-être suffisant pour un petit site Suisse inconnu, ne le sont plus pour prendre en charge les 250 Mo d'ab20 qui auparavant régnait en maître au royaume Amiga ftp.

Ca aurait pu être la fin rapide d'une archive prometteuse, puisque la majorité de ses utilisateurs aurait dû alors se tourner vers d'autres sites. Mais pas sur l'Amiga. Urban demande alors à ses amis, sur le canal Amiga IRC (Internet Relay Chat) s'ils ont les ressources suffisantes pour "monter" un miroir de son site. L'un d'entre eux les a: Peter Sjostrom.

Le 1er Mai 92 est le jour où amiga.physik devient Aminet, un ensemble de sites ftp interconnectés. Urban Mueller écrit alors différents scripts pour permettre des mises à jour très fréquentes ainsi que l'envoi automatique des 'uploads' faites sur le site de Peter Sjostrom en Suède, rendant les deux sites pratiquement équivalents.



**Urban Mueller: L'homme qui a peut-être sauvé notre communauté. En tout cas, une des personnes les plus emblématiques du monde Amiga.**

Le trafic s'en trouve soulagé, mais l'espace disque dur est toujours insuffisant; il faut sans cesse effacer des fichiers pour faire place aux nouveaux. L'équipe d'Aminet n'a bien sûr pas l'argent nécessaire à l'achat d'un disque dur plus important. Mais, heureusement, il y a la communauté Amiga.

Urban met un message dans le texte du "login" d'Aminet, et en l'espace d'un mois il récolte suffisamment d'argent pour un disque dur d'1,5 Go que Mike Schwartz négocie à un prix intéressant aux Etats Unis. La moitié de cet argent provient de Walnut Creek Inc., la compagnie qui à l'époque fabriquait le CDROM d'ab20.

Le nombre de sites miroirs est en constante augmentation.

Avec l'augmentation des 'uploads' le travail d'Urban ne cesse d'augmenter, lui aussi, mais heureusement Chris Schneider lui donne un coup de main en cas de besoin.

Aminet commence enfin à marcher comme sur des roulettes, lorsque survient la catastrophe. A cause de l'énorme trafic engendré par Aminet, l'université leur ordonne la fermeture de l'archive à **amiga.physik** en Juin 93. Heureusement, Chris Myers de 'wuarchive' offre un 'compte' et un espace disque suffisant à Urban de façon à ce qu'il puisse transféré le site principal d'Aminet vers wuarchive.

Internet n'est-il pas merveilleux? Il est possible maintenant, d'administrer facilement un site d'archives à 9000 Km de chez soi!

L'Amiga 3000 UX qui était auparavant **amiga.physik** trouve un nouveau foyer à EUnet, où il est à nouveau disponible au public, mais cette fois, seulement en tant que "miroir".

Au 24 Septembre 1993, 20 mois après sa fondation, Aminet atteint un nombre total de 5000 fichiers. Le 14 Octobre 1994, trois ans après ses débuts, le nombre total de fichiers atteint 10000.

L'intégration de l'archive "boing" se fait progressivement. Le fabricant du CD ROM a changé. De nouveaux services sont introduits, tels que des serveurs 'gopher' et 'Web', de nouveaux miroirs se créent, et 50 BBS offrent un service Aminet. Aminet est devenu un standard établi.



Aminet, c'est aussi des CDROMs extrêmement bien conçus

Début Novembre 95, un disque dur de 9 Go est installé au site principal d'Aminet à wuarchive.



Aminet est aujourd'hui la première source Internet pour les logiciels Amiga librement distribuables, apportant aux auteurs un moyen de distribution extrêmement large, et aux utilisateurs un endroit proéminent pour leur recherche de logiciels librement distribuables.

Aminet a grandi de telle façon que maintenant, pratiquement tous ceux qui ont accès à Internet, ont un site miroir suffisamment proche, évitant l'utilisation de lignes Internet internationales. Il y a maintenant plus de 20 sites miroirs officiels Aminet, plus une douzaine de sites non officiels ou partiels.

L'accès à Aminet peut se faire également depuis environ 60 BBS répartis dans le monde, ainsi que par CD ROM et disquettes.

Internet est un monde vraiment étrange. Aminet est "géré" par une équipe d'environ 60 administrateurs qui, pour la plupart, ne se sont jamais rencontrés. Aminet est "chapeauté" par un Suisse qui ne s'est jamais approché de moins de 1500 Km de l'ordinateur sur lequel il travaille.

Les auteurs qui contribuent aux 'uploads', pour la plupart, ne sauront jamais pour qui ils ont écrit leurs programmes.

On peut ne pas se connaître, mais les utilisateurs d'Amiga sont, plus que ceux de tout autre ordinateur au monde, une communauté, et il faut remercier Urban et son équipe pour Aminet, qui tient un rôle indéniable dans le maintien de cette communauté.

#### \ Quelques chiffres:

Taille totale des fichiers de l'archive Aminet, en Méga Octets:

**Fin 93:** 883 Mo

**Fin 94:** 1713 Mo

**Fin 95:** 3560 Mo



La maison d'édition des CDRoms Aminet

Quelques noms de ceux qui ont contribué de près ou de loin à l'évolution d'Aminet et qu' **Urban Mueller** remercie:

\ Les "uploaders", pour écrire des logiciels librement distribuables, prendre le temps d'écrire les ".readme", et pour les "uploader".

\ Les "downloaders", pour éviter d'utiliser le site principal.

\ Les administrateurs de sites miroirs, pour prendre en charge une grande partie du trafic qui sinon incomberait au site principal, et limiter ainsi le trafic Internet international.

\ Les donateurs, pour leur don d'environ 900 dollars, sauvant ainsi Aminet d'une mort prématurée.

\ **Walnut Creek Inc**, pour leur don de 800 dollars, et la fabrication des premiers CDROM.

\ **Chris Schneider**, pour tout le travail sur la "modération", pour l'écriture du testeur de virus LhA et le serveur de recherche.

\ **Peter Sjostrom**, pour le tout premier site miroir.

\ **Brian Wright**, pour le premier site miroir aux Etats-Unis.

\ **C= Switzerland**, pour le don de l'A3000 qui fut amiga.physik.

\ **Mike Schwartz**, pour l'achat du disque dur aux Etats-Unis, sur le compte d'Aminet.

\ **Markus Wild**, pour les améliorations apportées au précédent site ftpd, amiga.physik.

\ **Chris Myers**, pour avoir offert le transfert d'amiga.physik vers wuarchive, et pour la gestion de ce site.

\ **Martin Blatter**, pour l'installation et l'administration d'amiga.physik.

\ **L'université**, pour la fourniture de l'accès Internet pour le site.

\ **EUnet**, pour avoir offert un nouveau foyer à amiga.physik.

\ **Martin Schulze**, pour son travail fabuleux sur le "beta testing" des CD Aminet et pour transmettre les contributions sur disquettes vers Aminet.

\ **Stefan Ossowski**, pour produire les CD Aminet à très bas prix.

\ **Karl Frederick**, pour la gestion des "mailing lists" Aminet.

#### Quelques sites Aminet:

<http://wuarchive.wustl.edu/aminetbin/find>  
(Recherche sur Aminet)

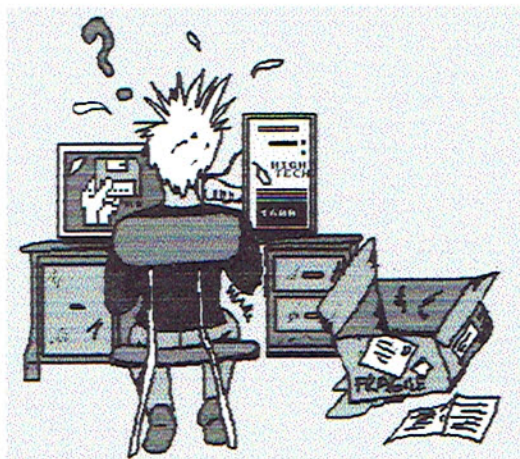
<http://ftp.uni-paderborn.de/aminetbin/find>  
(Recherche sur Aminet)

<http://ftp.unina.it/~aminet/recent.html> (Récents Uploads)

<http://www.livewire.com.au/archive/aminet/recent.html> (Récents Uploads)

<http://wuarchive.wustl.edu/~aminet/recent.html> (Récents Uploads)

<http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/recent.html> (Récents Uploads)



# Sondage 3 Ans

## Nous sommes fiers de vous!



— OFS —

**Souvenez-vous, dans le numéro 20 d'AMIGAZette, nous avons lancé une grande consultation autour du Fanzine ;-)**

Et bien, comme le dit le titre, nous sommes fiers de vous. En effet, vous avez été nombreux à nous répondre. Il faut reconnaître que le rappel de José dans le N°21 y a été pour beaucoup. Mais l'essentiel est là, vos réponses. Si vous le voulez bien, on va en faire une synthèse. Histoire de parler de vous, mais aussi de nous. Bref, qu'est ce que vous aimez, et qu'est ce qu'on doit faire pour vous.

### Ce qui vous intéresse:

Vous aimez beaucoup les articles de fond (nous aussi ;-), les avis sur la programmation sont mitigés. Les reportages sur nos activités (Quillan, Foire, Cyber@Net...) font un carton. Uploader sur Aminet a également reçu de bons suffrages. A noter, dans ce numéro, l'histoire d'Aminet (Rien que ça!!!), par le même auteur.

Je site les principaux en vrac. Spécial Création, Jeux DP, HTML, Scalos (Tu m'étonnes ;), Création vectorielle (José: "Je crois qu'il faut faire une série dessus ;)"), Amiga Story (Histoire complète de l'Amiga en Français, rien que pour vous sur la Disquette de ce numéro. Oui Monsieur!).

### Ce qui ne vous a pas plu:

Si si, il y en a ;-). D'ailleurs, je vais me permettre quelques précisions à ce sujet. On y va.

/ **Astronomie** (Une nouvelle preuve que l'Amiga sait faire beaucoup de choses. On vous a pas fait 10 pages dessus, non plus!)

/ **Contrôleur CD1200** (Bèn ouaie, c'est sûr, le mec qui a une nappe IDE, l'en a rien à taper. Mais les autres! Faut y penser)

/ **Internet Vs Minitel** (Argghh, mais c'est mon article qu'ils aiment pas... Bon, bèn, j'avoue tout. J'ai juste voulu montrer les différences Minitel-Internet, parce-qu'on avait eu beaucoup de questions sur ce sujet, c'est tout. L'était sympa quand même, non? ;)

/ **1200 en Desktop** (Alors là, faut pas exagérer. On reçoit 50000 questions sur le montage de 1200 en Tour ou en Desktop, Chipset s'est donc penché sur le problème. Et de bien belles façons, je trouve. Mon Amiga s'en souvient encore ;-). Spécial Thanks Chipset.

/ **Programmation** (Ouaie, là c'est sûr, c'est un sujet délicat. La programmation, faut y être tomber dedans étant petit pour pouvoir en faire, et l'apprécier. Ca fait pourtant partie de la création, voir AMIGAZette N°20).

### Ce que vous voulez:

Et là, la liste est longue. Pfiouu.

Programmation (C, E, Asm, Blitz). C'est paradoxal, non? Vous aimez, ou vous détestez? Maso, va! ;^)  
Scala, Midi, Vidéo, Linux, DPs, Vectoriel (Tiens on y revient ;), Pagestream, Arexx, Octamed, Mui, Démos.

Pour résumer, étant Responsable Rédacteur. Bèn oui, faut bosser chez AMIGAZette, sinon, Aïe Aïe! Je disais, étant Responsable machin-chose, je me suis mis en quête de Rédacteurs sur les sujets qui vous intéressent.

Vous trouverez donc à partir de ce numéro, et dans les suivants des nouveaux articles (Nous on fait pas dans le réchauffé. Allez Hop du Balai!). Il y aura de la programmation E (par un des meilleurs). Un swappeur devrait nous rejoindre pour vous parler des Démos très récentes (News plus fraîches que dans News & Dream). La rubrique HTML est reprise par Raphael (Ca me soulage ;). Le Midi & Octamed, pourront sûrement être traités par



AMIGAZette vu par Lubamir

Leviathan (Au boulot feignasse ;-)

**Lightwave** a trouvé preneur, puisque Majddar, déjà créateur des logos & Anims AMIGAZette s'est proposé (J'attend, j'attend...).

### Avis Général:

Vous aimez assez la mise en page. Nous sommes parfaitement CONSCIENT que nous devons faire un effort sur la qualité des photos. On s'y emploie, je peux vous l'assurer. Je vous rappelle que nous sommes un **Fanzine**, de 32 pages certes, mais un Fanzine tout de même! Définition de Fanzine: Publication PHOTOCOPIEE. Laissez-nous un peu de temps. On vous promet des **surprises**.

La Disquette vous convient, le principe DP aussi. On va élargir le système DP, mais c'est du boulot. Ceux qui ne sont pas intéressés, sont sur Internet (On les comprend), ou ont un Lecteur de CDRom. Je rappelle à ces derniers, que ce qui est mis sur la Disquette, est gravé sur les CDs, au moins 1 mois après! L'avoir avant, c'est mieux, non? ;)

Quant au passage mensuel, c'est du 50/50. Sur ce sujet, je peux vous dire que le changement ne se fera pas. On ne pourrait pas faire une Gazette de cette qualité en si peu de temps. Et baisser le nombre de pages ne vous intéressent pas, alors...

### 83:

Là, c'est clair, vous êtes d'accord pour dire que le 83 nous cantonnait à notre département, ou que c'était bien trop long à dire. Je suis content, parce-que je vous dis pas comme j'ai dû batailler pour le shooter. OFS est content ;-)

Et Jack est Immonde ;-)))

### Courrier:

Vous êtes nombreux à nous écrire. Au début d'AMIGAZette, c'était très facile à gérer. Au jour d'aujourd'hui, ça devient un boulot supplémentaire qui vient se greffer sur vos 32 pages bimestrielles. Excusez-nous donc, si on met un peu de temps à vous répondre. Message à Daniel Blanc: "Fais des phrases, avec un sujet, un verbe et un complément ;-)"

Pour la Gazette, ne vous inquiétez-pas, elle sort toujours. Quelques fois avec une semaine de retard,

mais **elle sort!** C'est pour ça que vous n'hésitez pas à vous abonner d'ailleurs ;-)

Concernant vos nombreuses questions, on va faire en sorte que certaines réponses qui nous paraissent intéressantes, soient mises dans la Gazette pour que tout le monde puisse en tirer quelque chose. Essayez-donc d'être les plus précis dans vos questions. N'oubliez pas que 2 numéros de téléphone sont à votre disposition (Après 17h SVP).

### AMIGAZette le CDRom:

Nous Cédons à la mode, et nous vous annonçons officiellement la **création** prochaine du **CDRom AMIGAZette**. Il y aura un grand tiroir sur le Fanzine, bien sûr, mais aussi un tiroir réservé aux lecteurs.



D'ores et déjà, **VOUS** pouvez nous envoyer vos disquettes remplies de vos oeuvres (Modules, Images, Scans, Anims, Utils, Jeux, Samples, Programmes, etc...).

### AMIGAZette le Jeu:

Si on jouait. Tous les participants au remplissage du CDRom feront l'objet d'un tirage au sort. Le gagnant recevra **gratuitement** le CDRom AMIGAZette. Délire, non?

Bon, allez Trève... La Suite d'AMIGAZette 22, c'est par là -->



**AMIGAZette Le CDRom**  
Envoyez toutes vos oeuvres à:  
**AMIGAZette CDRom**  
**9 Rue Ste Elisabeth**  
**83200 Toulon**

# Serveur AMIGATEL

## Interview de TH2A



→ **Chipset** ←

**Chipset a rencontré pour vous, l'un des responsables du serveur minitel Amigatel, qui n'est ni plus ni moins que le plus important serveur Amiga en France. Morceaux choisis.**

/ **CHIPSET:** Nous recevons aujourd'hui dans l'antre de la Gazette l'animateur d'Amigatel. Salut TH2A!

**TH2A:** Salut chip!

/ **CHIPSET:** Ça fait quoi d'être le premier interviewé de la Gazette?

**TH2A:** Quel honneur :) j'ai le droit de rougir?

/ **CHIPSET:** Non, ça va. Alors, c'est quoi Amigatel? Ca existe depuis quand? Qu'est-ce que tu y fais et depuis quand?

**TH2A:** Amigatel est un serveur minitel dédié à l'Amiga, on y trouve de tout... Que ça aille du téléchargement de fichiers à la superbe vitesse du minitel, au dialogue. Amitel existe sous ce nom là depuis 1992, mais les premières versions datent de 1989-1990. A cette époque là je ne m'en occupais pas encore (pour ceux qui s'en souviennent le serveur sous sa première forme pouvait être contacté par le 3614 RSM2\*Passion ou encore 3614/3615 PRINT). Ce que j'y fais? Et bien disons que je m'occupe en collaboration avec mon collègue (KISS) du développement, ainsi que de la bonne tenue de ce qui s'y passe.

/ **CHIPSET:** Peux-tu nous expliquer le fonctionnement d'Amigatel: matériel et logiciels utilisés, maintenance...

**TH2A:** Amigatel fonctionne sur PC (un P133 pour être précis), lequel est relié en réseau Ethernet à quelques autres machines qui hébergent d'autres serveurs, et un PC

sous Linux qui est sensé servir de relais pour Internet, mais la mise au point s'avère difficile :). Quant au logiciel, il s'appelle Nova. La maintenance est très légère, juste du développement. Pour le reste il n'y a rien de spécial à faire. Les logiciels en téléchargement proviennent d'Aminet. J'ai tenté de trouver plusieurs



**TH2A**

fois des solutions Amiga pour ce serveur. Il y a pas mal de bonnes volontés mais rien n'a abouti à ce jour, et franchement, pour le moment, je ne vois personne de sensé capable d'investir sur le Minitel :).

/ **CHIPSET:** Embrasse Kiss de ma part. Tu as couché pour en arriver là?

**TH2A:** Ha ha, oui si on veut :) . Disons que j'étais là au bon moment et avec les bonnes connaissances pour développer un serveur typiquement Amiga, bien d'autres personnes auraient pu le faire également. Il s'avère que c'est moi qui étais là... Tant mieux pour moi.

/ **CHIPSET:** C'est ce que je dis souvent: chacun peut participer à la vie de l'Amiga! Et l'avenir d'Amigatel avec Internet?

**TH2A:** Assez flou :-/ On a une passerelle avec Internet par le centre serveur mctel. Voir à ce sujet la nouvelle version du logiciel AMITEL (3.1). Mais celle-ci nous coûte cher, et notre ligne n'est pas assez rapide pour soutenir un débit important. Nous n'avons encore rien décidé de ce qu'Amigatel devait devenir, le problème étant qu'Amigatel ne gagne pas suffisamment d'argent pour pouvoir développer tout ce que je voudrais. On en reparlera ultérieurement si jamais.

/ **CHIPSET:** Comment trouves-tu l'ambiance d'#ARTbas (le canal I.R.C, voir AMIGAZette Numéro 21)?

**TH2A:** L'ambiance de ce canal est sincèrement excellente (à ce sujet, je tiens encore une fois à remercier mon ami Eric75 de me l'avoir fait connaître). Je dois dire, que c'est le seul canal où on a pas l'impression de parler à des ombres, mais à des personnes physiques. Je dirais même que j'ai l'impression que le noyau de ce canal forme en quelque sorte une Famille.

/ **CHIPSET:** Ahh tu connais Eric! Ce garçon est très sympa, et a toujours eu des infos de premier ordre sur l'Amiga! Au fait, cela fait combien de temps que tu es sur cette machine?

**TH2A:** Je suis sur Amiga depuis 1987 (je n'ai plus la date en tête).

/ **CHIPSET:** C'est normal, c'est l'alcool. C'est quoi ta config?

**TH2A:** Ma config: A4000T (AT) cyberstorm 060 MKII, Carte graphique Cybervision64, Carte son Toccata, Carte ethernet Ariadne, Carte multi I/O Multiface III, 2Go de disque dur (en 3 disques dont un IDE), 54Mo de ram, un petit lecteur CD 4X, Un ZIP interne, Un disque optique 1.3Go externe, Un modem USR courrier X2, une Imprimante Canon BJC4000, Un scanner A4. Je crois que c'est tout... Faites le tri :). Haaa si, il y a même une souris tiens :) A venir: Une imprimante Fargo Photofun, Un graveur de CD et une carte ISDN Master II (Numeris rulezz).

**/ CHIPSET:** Ahhhhh, Numéris! Et tu fais quoi avec? Pourquoi t'es toujours sur cette machine?

**TH2A:** Je suis un touche à tout, je n'ai pas une spécialité. Je fais beaucoup de PAO avec Page Stream 3, un peu d'images de synthèse avec Lightwave (en débutant), je traficote des sons avec la toccata (j'adore la musique), et je me programme quelques utilitaires perso pour ma gestion d'Amigatel, ou quand j'ai envie de délirer :), il m'arrive aussi de trafiquer des images (PAO oblige). Pourquoi je suis toujours sur cette machine? C'est pourtant simple, je pense. Je n'ai pas envie de passer mon temps à réparer les bêtises d'un OS douteux, ou à déchiffrer les messages d'erreurs survenant de façons tout à fait aléatoires même sans action de notre part (Je pense à mon soft de serveur minitel qui fonctionne sous win 95, que Bill Gates et ses programmeurs rôtiennent en enfer). Sur Amiga, je peux travailler, mes plantages sont rares, et je ne passe pas ma vie à refaire ce qui a déjà été fait. Tout les programmes dont j'ai besoin existent sur Amiga.

**/ CHIPSET:** T'as pas envie de passer sur PCul?

**TH2A:** J'ai un PC. C'est pour ça que j'aime encore plus mon Amiga. Ma hantise: Windows a découvert un nouveau périphérique et installe le logiciel. Je tremble quand je vois ça :)

**/ CHIPSET:** T'es plutôt « Datatypes Rulezz » ou « loadwb suxxx »?

**TH2A:** Un peu des deux. Avec une petite préférence pour le datatype rulezz. J'aime l'AmigaOS même s'il n'est pas parfait. Mais je n'aime pas les gens qui réinventent la roue. Je préfère coller de ci de là les petits utilitaires dont j'ai besoin, plutôt que d'installer un monstre comme Dopus.

**/ CHIPSET:** Eh bien essaye Scalos! Sinon, qu'attends-tu d'Amiga Inc. et de Gateway?

**TH2A:** Que dire? Je crois que je suis comme la majorité. On a suffisamment été échaudé dernièrement, alors 'wait and see' comme on dit. Ceci dit j'entends de ci de là dire:

il faut mettre un PPC, il faut mettre ceci ou cela. Je ne crois pas que cela soit ça le plus important. Bill réussit bien à vendre sa merde à tout le monde, le plus important serait une politique commerciale. À ceux qui disent que l'architecture et l'OS de l'Amiga sont dépassés, achetez vous un PC sous win95 et amusez vous :). Par contre il est vrai que l'Amiga coûte trop cher à produire, mais bon, on verra bien!

**/ CHIPSET:** Entièrement d'accord. Si tu ne devais garder qu'un programme, ce serait lequel?

**TH2A:** DUR! Je dirais Pagestream3 (non je suis payé par personne :))

**/ CHIPSET:** Tu parles, ProPage rulezzzz. Tu reprends une Kro?

**TH2A:** T'as pas plutôt un bon petit Pastaga? :)

**/ CHIPSET:** Oh si! Attends... Autrement, tu fais quoi dans la vie à part bloquer sur ton Miga?

**TH2A:** Quand je me réveille des fois, il m'arrive d'aller bidouiller les électrons sur des avions de ligne :)

**/ CHIPSET:** Ah ah! Je comprends tous ces accidents maintenant! Dernière question: Tu crois que la vie de couple est compatible avec notre machine?

**TH2A:** Difficilement, mon expérience passée me le prouve :)

**/ CHIPSET:** Ok. Merci TH2A, et bon vent!



**Vous pouvez accéder à AMIGATEL en faisant  
3615 ou 3614 AMIGATEL sur votre Minitel**

# Wordworth 6:

## Astuces & Remarques



— Cyanure —

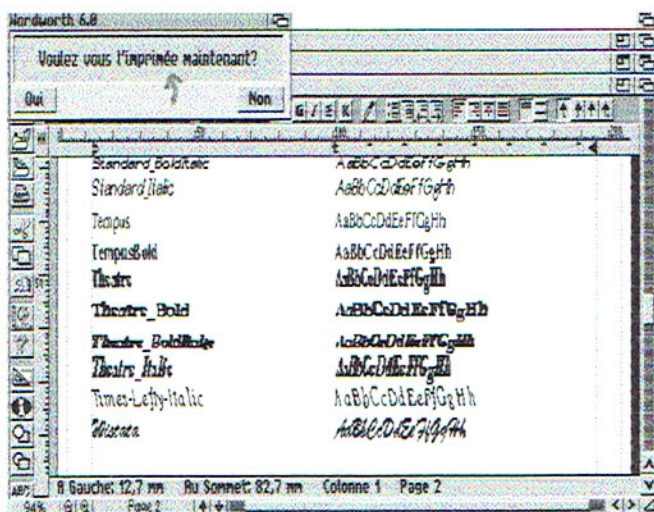
Voici la première étape d'une grande aventure, que nous allons vivre aux côtés de notre Amiga. Je vous proposerai tout le long de cette série, des exercices commentés, pour vous inciter à découvrir toutes les capacités de Wordworth 6. Les sujets abordés seront: ARexx, les tableaux, les effets de texte, etc... De quoi exploiter au mieux votre logiciel.

Aujourd'hui, voyons les généralités et quelques conseils pour bien débiter, car avant de nous faire les dents sur les gros morceaux, il faut préparer le terrain pour partir sur de bonnes bases. Les réglages concernant l'environnement logiciel sont décrits dans le manuel ;-)

### Réglages des Préférences:

Je vous conseille de choisir dans "Réglages vue" une unité de mesure d'usage courant pour vous: cm ou mm (rappel: 1 pouce, ou 1 inch vaut 2,54 cm), et une sélection des objets par 8 prises: ça n'alourdit pas le travail et la gestion des cadres est plus aisée.

Si vous avez un écran vidéo (type 1084, ou télévisuer par exemple), vous ne pourrez pas afficher plus de 15 icônes en hauteur, donc prévoyez de placer l'essentiel dans la barre d'outils, à savoir les fonctions les plus utilisées, ou alors les



Si, si, Wordworth possède bien un Correcteur Orthographique!

moins accessibles (on n'y pense pas assez souvent). Mes icônes sont: Nouveau, Ouvrir, Sauver, Sauver sous, Imprimer, Dictionnaire, Correction auto, Créer un objet, Placer une image, Placer un tableau, Outils de dessin, Grouper, Dégroupier, Statistiques, Styles, Magiciens.

Lors de vos réglages, n'oubliez pas les marges! Pour les mettre en standard, modifiez-les à votre guise dans "Format/Document" puis sauvez ces paramètres grâce à "Réglages/Sauver la configuration": ça vous évitera de taper un texte de plusieurs pages, de l'arranger... et de le retrouver tout décalé pour avoir pensé aux marges en dernière minute. Bien sûr, vous pouvez tester le tout en imprimant un document quelconque.

Ca m'énervait de ne pas pouvoir utiliser le pavé numérique bloqué en fonction "Déplacement". Pour pouvoir taper les chiffres avec, appuyer sur Shift puis NumL (touche au-dessus du "7"). L'état du pavé s'affiche dans le bandeau horizontal en bas de l'écran.

Si vous avez un problème, je vous invite à consulter l'aide et la documentation en ligne. Elle est complète, et en Français grâce à FDS.

### Remarques:

Sans faire un test de ce logiciel, très bon par ailleurs, je voudrais apporter quelques remarques.

#### A vos souhaits:

\ Une gestion des tableaux par case: ça laisserait plus de liberté quant au choix des couleurs de fond, des bordures. D'un autre côté, il serait bon de pouvoir sélectionner plusieurs cases pour centrer le texte de chacune ou changer la taille de la police, et ce autrement qu'en traitant les cases les unes après les autres.

\ Les options de tableaux ne sont pas assez



nombreuses: la somme ou la moyenne des nombres d'une colonne, c'est utile mais pourquoi se limiter à ça? La variance et l'écart-type ça sert aussi. De plus, les tableaux ne peuvent donner lieu à des graphiques, même simples (comme les camemberts).

\ Il serait utile de rajouter la possibilité de lier les boîtes de texte (Comme avec les logiciels de PAO).

\ Wordworth plante quand on charge un document Word (.doc). Remarquez, qu'est-ce qui est le moins digne: charger un fichier Word, ou s'autodétruire? On notera que ça ne plante pas quand on essaye de charger un fichier graphique (iff, pcx), ou même Excel.

\ Chose pénible: quand on charge un fichier ASCII (par exemple), si on utilise sauvegarder, il passe en format Ww. Il faut alors passer par "Sauvegarder sous", double-cliquer sur "Ascii", puis "Sauvegarder", et enfin sur "Oui" pour réécrire sur le fichier existant. C'est fastidieux quand on teste des

sources Arexx.

\ Il serait pratique que Wordworth sauvegarde ses documents en ajoutant automatiquement ".ww6", c'est toujours plus clair.

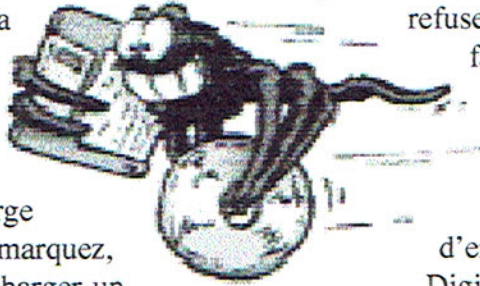
\ Existe-t-il une solution (dermatologique?) pour les problèmes de "Boutons et Points Puce"? Ils refusent d'apparaître, ce n'est pas faute d'avoir essayé.

\ Des polices True Type venant du PC n'ont pas fonctionné. Un message d'erreur est apparu: "Pas pû ouvrir Digitatruetype.library version 2".

Est-ce un problème d'installation. Celles fournies avec PageSetter ne sont pas reconnues, mais les CGFonts du DP devraient l'être.

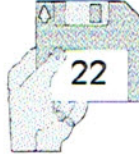
Signé Cyanure, le Ronchonneur Fou ;- ) <-- Petit mot d'OFS

NDLR: Les CGFonts de PPage fonctionnent correctement. L'avantage de ce type de fontes (vectorielles) est que vous imprimez du texte lissé, et sans escalier.



## ALLOWBAD

Concurrent direct de BFORMAT



Dans la série je fais de la récup, voici un nouvel utilitaire qui vous aidera à formater les disquettes comportant des secteurs morts. Nous avons déjà BFormat, mais apparemment AllowBad serait plus performant et plus simple d'emploi. Vous le jetez dans votre répertoire C et vous l'utilisez à partir d'un Shell, ToolManager, IconX ou autre moyen permettant de lancer une commande avec quelques paramètres.

La Syntaxe :

AllowBad DRIVE DF0: NAME Son\_nom

et c'est tout pour un formatage simple en FFS. Pour le mode OFS il suffit d'ajouter OFS, idem pour le mode International (INTL).

Pour vous rappeler la syntaxe, écrivez:  
Allowbad ?.

## ERRATUM-ERRATUM-ERRATUM

Article Premiers pas du N°21

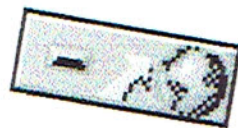
Une petite coquille s'est glissée malencontreusement à propos des incompatibilités dans les différents kickstarts. Le problème souvent rencontré par les kicks 2.0 envers des disquettes formatées en 3.0. Le non affichage de celles-ci à l'écran n'est pas dû au mode international mais au mode Directory Caching.

Une autre coquille à rectifier se trouve dans le paragraphe "Ma disquette est malade" dans lequel j'ai orthographié Diskslave pour Disksalv. (et pourtant je l'utilise assez souvent)

José

# Création de votre Home Page

## Conseils Pratiques



» **Raphael** —

*Raphael reprend cette série sur l'HTML, pour votre plus grand bonheur, nous l'espérons. Au programme, les images, les listes & des conseils pratiques pour fabriquer des pages webs claires.*

Imaginez vous face à votre Amiga, le curseur clignotant infatigablement sur cet écran gris, prêt à accomplir le moindre de vos désirs. Vous venez d'acquérir un abonnement à un fournisseur d'accès, et celui-ci vous cède en contre-parti un espace **WEB** pour accueillir votre page.

Seulement voilà, vous ne parlez pas un seul mot de ce langage dont seul le nom vous fait frémir: **HTML**. C'est ainsi que vous vous êtes jetés comme une bête sur les précédents numéros d'**AMIGAZette**, où des types très sympas vous ont initié au codage **HTML** d'un document.

Mais le parler, c'est bien, encore faut-il pouvoir le mettre en pratique. On peut être un as de la programmation **HTML** (Ce que je suis loin d'être, je

l'avoue) et pondre des pages absolument horribles à lire. D'où ce petit article sans aucune prétention qui veut juste vous donner quelques conseils, que vous serez libres d'utiliser lors de la création de votre site.

### Créez votre story book:

Tout d'abord, lorsque l'on veut se lancer dans l'élaboration d'une page **HTML**, il peut être judicieux de réfléchir un instant à ce que l'on veut y mettre.

Prenez une feuille de papier et construisez la future page en indiquant la place d'une image, les différents liens, les couleurs utilisées, comment placer les textes, etc... Avec un plan d'ensemble de la page, les choses seront plus aisées à coder.

### A propos des images:

Il m'est déjà arrivé de recevoir un article **HTML** pour mon magazine (Un Fanzine traitant de Hard Rock pour ceux que ça intéresse) contenant pas mal d'images.

L'auteur, très gentil, m'avait déjà facilité le travail en m'envoyant son article prêt à l'emploi. Je trouvais que l'archive était assez conséquente et vu la taille des images, je me suis promené par hasard sur le code source pour voir ce qu'il en était. C'est ainsi que j'ai pu découvrir quelque chose d'assez... mmmmh, stupide, c'est à dire que le code demandait au browser d'afficher les images dans une taille plus petite que la taille réelle.

Je m'explique. Prenez une image au format 300x180. Comme je la trouve un peu grande sur la page, je peux dire au browser de l'afficher au format 150x90 avec la commande  
`<IMG SRC="image.gif" WIDTH=150 HEIGHT=90>`.

Pour moi, cela relève de l'ineptie totale. Il n'y a qu'à simplement réduire l'image à l'aide d'un programme adapté (Par exemple l'excellent **ADPRO**,

**Photogenics** ou tout autre programme de traitement d'image). Cela diminuera la taille de plusieurs Ko, donc vous gagnerez de la place sur votre site, vous réduirez aussi le temps de chargement de votre page (Pensez à la note de téléphone de ceux qui vous lisent ;-).

J'ai déjà vu ça sur un site et je peux vous dire que charger une page de 150Ko, alors qu'elle aurait pu faire 50Ko si elle avait été traitée de manière adéquate, il y a de quoi râler :(

Une autre remarque à propos des images. Pensez à déterminer la taille de celles-ci en insérant les commandes **WIDTH=xxx** et **HEIGHT=xxx** dans la fonction d'affichage (Par exemple: `<IMG SRC="exemple.gif" WIDTH=180 HEIGHT=150>`). **WIDTH** représente la longueur en pixels de l'image, et **HEIGHT** en est la hauteur. Ceci force le browser à allouer directement un petit cadre de la taille de votre image sur la page en attendant que



l'image soit chargée (Cela empêche donc que le texte soit constamment remanié au fur et à mesure du chargement).

### Rendez votre page agréable à lire:

Personnellement, je trouve qu'une page HTML doit être "aérée" afin de rendre sa lecture aisée, et aussi de pousser l'internaute qui tombe sur votre page à la lire.

Pour cela, plusieurs points peuvent être relevés:

- Utilisez la commande <BR> pour passer à la ligne.

- Créez des paragraphes si votre texte est long. La commande <P> fait cela pour vous.

- Séparez différentes parties de votre page par des lignes:

- soit vous employez la commande <HR>
- soit vous insérez une image de ligne.

En parlant d'aération de texte, pensez aussi à vous lors du codage. Essayez de rendre votre code source le plus clair possible pour que les modifications futures soit faciles à repérer, et à opérer.

### Listes:

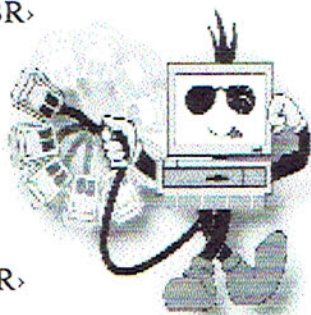
Il est une commande intéressante lorsque l'on veut dresser une liste sur une page (Par exemple la liste des vos liens...).

Toute liste commence par la commande suivante: <UL> et se termine par </UL> .

Les différents items de la liste sont précédés de <LI> , et chaque item se termine par <BR> pour le saut de ligne. Ce qui donne en clair:

```
<UL>
<LI> Mes liens Amiga< BR>
<UL>
<LI> Lien 1< BR>
<LI> Lien 2< BR>
<LI> Lien 3< BR> ...
</UL>

<LI> Mes liens divers< BR>
<UL>
<LI> Lien divers 1< BR>
<LI> Lien divers 2< BR>
```



```
<LI> Liens divers 3< BR>
</UL>
</UL>
```

Remarquez que l'utilisation de décalages rend le code plus facile à lire.

### Mettez de la vie sur votre page:

Enfin, pour terminer cet article sachez qu'il existe plusieurs sites qui regroupent différents boutons, gifs animées, fonds, images qui vont mettre un peu d'animation sur votre page, et rehausser un tantinet son look: une boîte à lettre animée est toujours plus attrayante qu'un bête message "CLIQUEZ ICI POUR M'ENVOYER UN MAIL"...

*Je vous donne en vrac quelques adresses:*

<http://www.legratuit.com/> --> updaté assez souvent avec de nouveaux liens (Regardez la section Images)

<http://www.mygale.org/01/vrac/> --> Bric à Vrac

<http://www.gifworld.com/> --> Gif World

<http://www.geocities.com/SoHo/Studios/4899/> --> Le supermarché du gif animé

<http://www.webgrafx-fx.com/> --> WEB Grafx-FX

<http://www.xoom.com/> --> XOOM

<http://home.sn.no/~shadland/free/free.htm> --> Free Stuff

<http://www.cyberline.fr/Mirko/iconmine.htm> --> La mine d'icônes

<http://www.meat.com/> --> Texture Land

OK, voilà tous les petits conseils que j'avais à vous donner, j'espère que quelques-uns d'entre vous les trouveront utiles. N'hésitez pas à me mailer vos commentaires à l'adresse suivante:

Email: [pin10450@ping.be](mailto:pin10450@ping.be)

[www.ping.be/~pin10450/index.html](http://www.ping.be/~pin10450/index.html)

(Jusqu'au 1/11/97)

[www.geocities.com/sunsetstrip/studio/8118/index.html](http://www.geocities.com/sunsetstrip/studio/8118/index.html)

**NDLR:** Raphael est l'auteur de Point & Rock, un Fanzine spécialisé dans la musique Hard-Rock. Plutôt forte, donc! Entièrement réalisé au format Amigaguide. Pour les fans, nous vous invitons à le consulter via Aminet ([Aminet/demo/mag/](http://Aminet/demo/mag/)).

# Protracker

## Options & Setup



→ **Leviathan** ←

**Back Again!** (Ben ouais, j'suis encore là ;-)

Si votre tracker préféré est resté sur sa faim ces derniers temps, ou que votre seul réconfort a résidé dans la vision de "Intervilles", voici la 4ème édition de ce qui a peut-être changé votre vie, celle des voisins, celle du chat (rayer les mentions inutiles).

**Keep The Vibe On!**

Options:

\ Le mixage:

Pour les adeptes de la tendance "In Ze Mix", cette option se trouve dans les sous-menus numerotés de 1 à 7 de l'écran principal. Ouvrez le n.2 (**Sample Editor**) Cliquez sur "Mix": Vous obtenez le message **Mix 01 + 02 To 03** que l'on traduit par: Mixer le sample 01 avec le sample 02 et fixer le résultat sur le sample 03 (qui sera effacé).

On peut évidemment changer ces nombres, et les samples 01 et 02 ne doivent pas être vides (Ben oui, mixer rien avec rien, ca donne rien ;). D'autre part, mixer un sample et son inverse (Le meme + Invert) donne un sample vide (Si,si, c'est vachement utile: Si vous avez un sample 01 qui fait BoumTzi et un sample 02 qui fait seulement Boum, en inversant un des deux samples et en les mixant, vous obtiendrez un sample 03 qui fait Tzi, car les deux Boum se seront annulés. (Evidemment, il faut que les Boum soient les mêmes ;^).

\ Options Supplémentaires:

Sous "Mix" se trouve "**X-Fade**":

Ce dernier, mixe le sample courant avec le même retourné, ce qui donne un effet assez zarb', mais bon, y'en a qui aiment...

A droite se trouve un bouton "Mod" suivi d'une valeur modifiable. Réglez la valeur à un assez haut niveau (100) et cliquez sur "Mod".

On peut se demander si ProTracker ne sert pas qu'à faire de la techno...

\ L'éditeur d'accords (Chord Editor):

Ce menu (n.3) permet de réaliser des accords à partir d'un seul sample.

**From sample:** Sélectionner le sample d'origine

**Notes:** Indiquer de combien de notes sera composé l'accord

**Adjust-NoAdjust:** Ajuster (ou non) l'accord sur la note de base

**To sample:** Sample où sera stocké l'accord

**Note 1-> 7:** Editer les notes qui composent l'accord

**Make Chord:** Pour mixer l'accord

Setup:

**Split:** Cette option permet de transposer la note que vous jouez selon le tableau qui se trouve au milieu en haut de l'écran "Setup" (je ne vois pas l'utilité)

-Indiquez sous la case Smp le sample que vous voulez transposer.

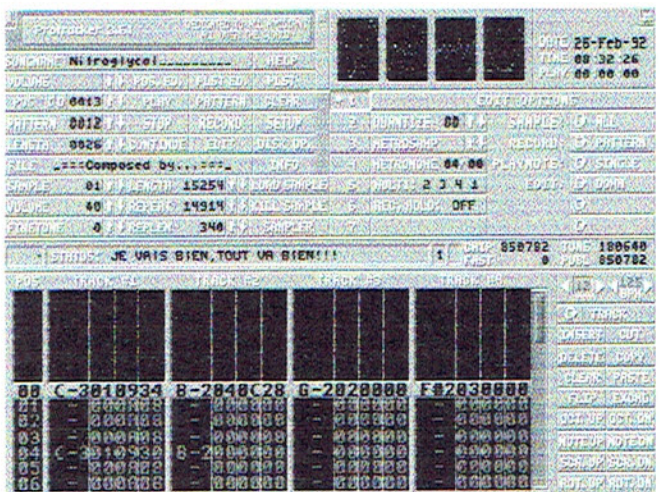
-Sous Split la note à jouer pour entendre...

-Celle que vous aurez écrite sous Tran(spose)

(Le tableau est limité a 4 samples, mais m'en fous, m'en sers pas...)

**TransDel:** Efface les notes rendues supérieures à B-3 par l'option "Note Up" ou "Oct. Up" à droite de l'écran Tracker (Soyez disco, j'en parle plus bas)

**SolidScope:** L'option MEGA-UTILE: Remplit l'intérieur des égalizers!



**BlankZero:** Remplace les zéros par des points...à laisser sur Off.

**ShowDec:** Pour les Hédécimophobes. Décimal Rulezzzz...

**Filter:** Actionne le filtre (Sans dec' ?).

**Ntsc:** Evidemment, y'en a toujours 1 ou 2 qui n'ont pas de moniteur...

**Laced:** Passe en mode entrelacé

**Over Ride:** Ne charge plus les samples du module mais du chemin d'accès courant.

**No Samples:** Ne charge plus les samples avec un module

**Showdirs:** Montre les répertoires. A laisser sur On.

**Loadloop:** Charge le sample avec sa boucle, s'il en a une.

**AutoDir:** Relit le contenu d'un répertoire après n'importe quelle modification.

**AutoExit:** Revient tout seul comme un grand à l'écran principal après avoir chargé un module.

**CutToBuff:** Garde un morceau "coupé" d'un sample en memoire.

#### \ Les Options A Droite De L'Ecran Tracker:

Il est à savoir que ces dernières seront déplacées sur un menu 1-> 7 dans ProTracker 8 voix mais de toute façon, ça marche pareil.

Un poutou cyclique vous permet de sélectionner quel ensemble vous traiterez entre:

**Track:** Une piste (Une colonne)

**Patt.:** Les 4 pistes ensembles

**Cmds.:** Les commandes d'une seule piste, samples exclus

**Block:** Un intervalle sélectionné avec le bouton droit de la souris (Oui, lecteur ébahi: Plus fort que la **Sainte Illumination** made in Lourdes, on peut utiliser le bouton droit sur le tracker, et même qu'il se sélectionne tout seul!)

Parmi les commandes d'édition, on trouve:

**Insert:** Insérer une ligne ou un pattern (Shift+Return)

**Delete:** Supprimer une ligne ou un pattern (Shift+Del)

**Clear:** Effacer l'objet en question

**Flip:** Inverse l'objet en question

**Cut:** Coupe l'objet en question (Couper-Coller: Merci le Mac!)

**Copy:** Copie l'objet en question (Copier-Coller: Merci Billou!)

**Paste:** Colle l'objet coupé-copié (Toi aussi, shoote le sherif!)

**Exchg:** Le bouton est remplacé par (Ctrl+T) pour échanger 2 tracks

**Oct.Up:** Transpose l'objet en question un octave plus haut (G-2 -> G-3)

**Oct.Dn:** Transpose l'objet en question un octave plus bas (G-3 -> G-2)

**NoteUp:** Transpose l'objet en question une note plus haut (G-2 -> G#2)

**NoteDn:** Transpose l'objet en question une note plus bas (G-2 -> F#2)

**Scr.Up:** Lève le(s) track(s) d'une ligne

**Scr.Dn:** Baisse le(s) track(s) d'une ligne

**Rot.Up:** Fait cycler le(s) track(s) d'une ligne vers le haut (1.0 -> 1.63)

**Rot.Dn:** Fait cycler le(s) track(s) d'une ligne vers le bas (1.0 -> 1.63)

#### Erratum:

Dans AMIGAZette N°18, je m'ai trompé sur un effet des commandes Tracker:

**L'effet 0EFx** inverse chaque octet de la boucle à une vitesse x (à n'utiliser qu'avec une boucle de max. de 256o.)

Nez en moins, je ne pense pas que cet effet marche avec tous les players.

D'autre part, vous avez évidemment (et oui...) remarqué mon absence des numéros 20 et 21. Alors de suite: "Allo AMIGAZette que spasstil?" , demandes de résiliation d'abonnement, menaces de procès, coups de fil anonymes, tentatives d'assassinat... :^)

Mais non! Apres avoir révisé (un bien grand mot) le Bac (AMIGAZette N°20), je me décidais de plancher (humour à 3 francs) sur mon surf entouré de superbes filles (90-160-90) (AMIGAZette N°21). Et c'est d'un fort bon enthousiasme que je repris la parution de mes musicaux articles. Pour lettres d'insultes, menaces de mort, mais aussi remarques, propositions d'articles (ouais, je suis un peu à court): [leviathan\\_pure@hotmail.com](mailto:leviathan_pure@hotmail.com)

**Ou écrire à la rédaction qui transmettra.**

Prochain article: Sampling (ca risque de dévier DSS), puis tiens, j'me lancerai bien dans les tests.

Youpla !

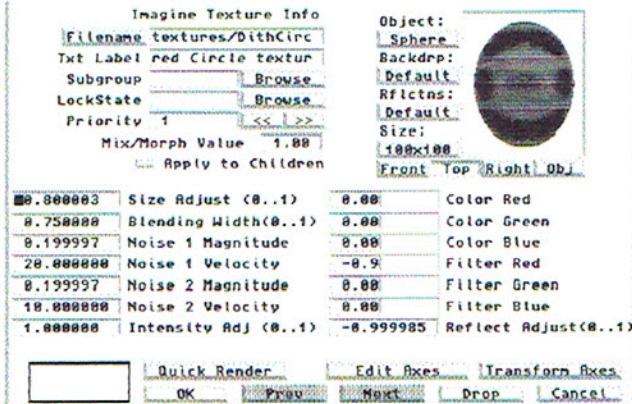
# Série Imagine



## Pas à Pas vers un Résultat (2ème Partie)

CLF

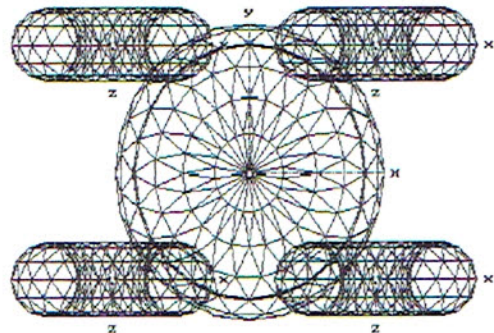
On termine l'exercice commencé dans le numéro 21. Nous en étions à appliquer une texture sur notre objet. Sélectionnez le en appuyant sur Ad A ou en cliquant sur son axis.



-Sélectionnez votre roue en appuyant sur F1 puis appuyez sur Ad T cliquez sur rotate mettez 90 dans la case des X, faite ENTER puis cliquez sur perform.

-Appuyer Ad C pour faire une copie de la roue. En appuyant sur Ad P vous pourrez faire plusieurs reproductions de cette même roue. Attention avant de reproduire une roue, déplacez celle qui est déjà à l'écran. Créez 4 roues, et placez les respectivement aux coordonnées suivantes.

Pick Groups



-Sélectionnez la fonction Attribut, ou appuyer sur la touche F7. Cliquez sur NEW et Sélectionnez la texture Dirth circ. Mettez à zéro les paramètres de couleur de la Texture. Cliquez sur OK puis sur COLOR. Entrez les données suivantes: RED: 255 GREEN: 0 BLUE: 0.

-Sélectionnez votre roue à déplacer, appuyez sur Ad T, et cliquez sur position. Entrez les valeurs respectives: X -51 Y 58 Z -22

-51 -58 -22  
51 58 -22  
51 -58 -22

Cliquez sur SPECULAR, et entrez la valeur 255 pour RED, GREEN, BLUE. Cliquez sur HARDNESS, entrez dans la case VALUE 36. Cliquez sur OK.

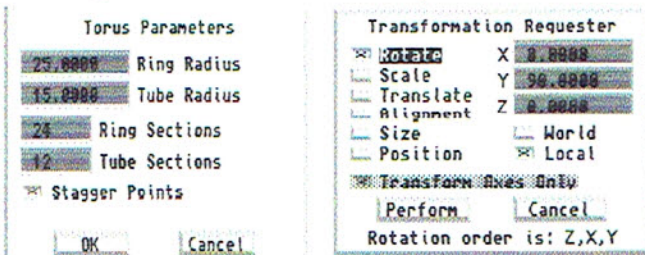
-Sélectionnez vos 4 roues Ad A puis appuyez sur Ad G ou "State/Group".

-Sauvegardez en appuyant sur AD S, ou dans Menu/Object/Save sous le nom de Corps. N'oubliez pas de faire cette sauvegarde dans le tiroir essai2/objets.

-Pour mettre une texture appuyez sur F7. Choisissez la texture Cracks. Cliquez sur OK puis sur COLOR entrez la valeur 155 dans RED, GREEN, BLUE. Cliquez sur specular, valeur 255 pour RED, GREEN, BLUE pour finir cliquez sur Hardness et entrez à Value 36. Cliquez sur OK.

### Après le corps, les ROUES:

-Appuyez sur F5, et cliquez sur Torus. Entrez les valeurs suivantes: Ring radius 25 et tube radius 10. Cliquez sur OK. Voici votre première roue.



-Faites une sauvegarde comme précédemment et donnez lui le nom de ROUES.

La Tête:

-Sélectionnez Objects/Add/Sphère. Appuyez sur F1 puis Ad T. cliquez sur position, et entrez les coordonnées suivantes X -60 Y 0 Z 60, cliquez sur perform.

-Appuyez su F7 pour le tableau des Attributes.  
-Cliquez sur Color, RED 255 GREEN 0 BLUE 0 .

**Specular RED 255 GREEN 255 BLUE 255**  
**Hardnes Value 36.** Cliquez sur OK.

-Sauvegardez sous le nom de Tête.

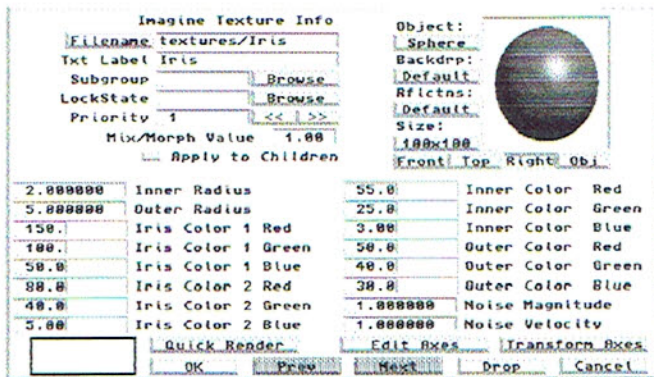
Les Yeux:

-Créez une petite sphère: F5, sphère. Mettez les valeurs suivantes pour la sphère, **Radius 10 Circle sections 24 Verticale sections 12**, OK.

-Appuyez sur F1 puis AD T cliquez sur position, X -86,5000 Y 16,3472 Z 79,2500 puis faites perform.

-Appuyez sur F7, sélectionnez la texture IRIS, et entrez les valeurs suivantes:

- **inner radius 2 outer radius 5** ces deux valeurs donnent la taille de l'iris. Cliquez sur **transform axes** puis **alignement X 0 Y 90 Z 0**, cliquez sur **perform**. Vous venez de positionner l'iris sur l'oeil. Puis sur OK.



Vous êtes de nouveau sur le tableau des attributs.  
-Cliquez sur color **RED 0 GREEN 100 BLUE 255**  
-**Specular RED 255 GREEN 255 BLUE 255**  
-**Hardnes Value 36**

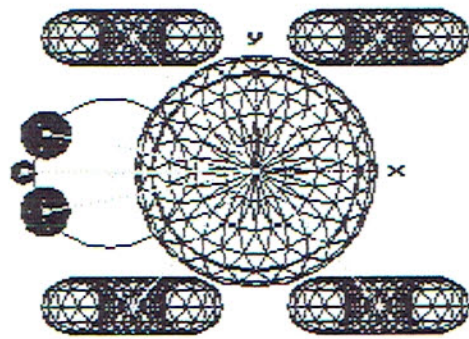
-Cliquez sur Ad C pour faire une copy, puis Ad P pour le reproduire. Positionnez le deuxième oeil aux

coordonnées suivantes: X -87 Y -17 Z 80

-Sélectionnez les deux Yeux Ad A puis Ad G pour les grouper.

-Faites la sauvegarde sous le nom de "YEUX".

Si vous avez réussi à faire tous ces différents objets, vous devez être capable de faire la partie manquante de cet exercice, le NEZ. N'oubliez pas de faire la sauvegarde. Vous devez avoir tous les objets à l'écran, si ce n'est pas le cas, chargez les en appuyant sur Ad L. Sélectionnez les tous Ad A puis Ad G pour les grouper. Faites enfin une sauvegarde sous le nom de personnage.



Rendez vous maintenant dans Stage Editor, où vous devenez metteur-en-scène.

-Chargez votre personnage Ad L, puis le chemin Essai/Object/Personnage.

-Appuyez sur F1 puis sélectionnez dans le menu **Object/Rename**. Ceci a pour but de connaître sous quel nom Imagine reconnaît votre personnage. Pour moi, il s'appelle "Part.4". Faites ENTER sans faire aucune modification. Maintenant vous pouvez dire à la caméra qui elle doit regarder. Pour se faire, cliquez sur la caméra puis appuyez sur Ad K, ou dans le menu "Object/Camera (Re)Track". Une question vous est posée, "Track object?" Inscrivez le nom du personnage, soit pour moi "Part.4" puis faites ENTER. Sélectionnez dans le menu "Display/Camera view", vous verrez ce que la caméra voit.



Pour bouger la caméra appuyez sur Ad? (Elle devient jaune), positionnez le curseur de la souris dessus, et appuyez sur le bouton gauche. Veillez à ne pas relâcher votre doigt, tant que la caméra n'est pas où vous le désirez. Validez la position avec la barre espace du clavier.

Ajoutez une lumière ou deux dans **Object/Add/Light source**. Déplacez-les pour faire des essais. Faites un rendu rapide à l'aide de la fonction "**Quick Render**" dans le menu Project, si celui-ci est concluant, faites **Save Change**, ou Ad S et allez dans **Project Editor**.

Dans Project editor cliquez sur le 1 qui passe en surbrillance puis cliquez sur **Générate** et **générate all**. Quand l'image a fini d'être calculée, un **astérisque** apparaît sous le 1 (\*). Faites alors **SHOW**, et admirez votre travail.

A bientôt pour de nouvelles aventures imaginatesques ;-)

## Gravez vos CDRoms sur Amiga

Nous vous donnerons de temps en temps des **configs d'utilisateurs** qui se servent de leur machine pour des applications assez pointues (En dehors du traditionnel: DDur + CDRom + Carte Accélétratrice).

Notre ami **Patrick Champême** s'est lancé dans le **gravage** de CDRom avec son 1200.

**Config'**: Carte Viper 68030/42Mhz 8Mo RAM, DD1.3Go IDE, Lecteur CDRom IDE 4x Mitsumi, **Graveur Philips 2600 SCSI** (Ecriture 2x, Lecture 6x), Squirrel SCSI 1ère génération. Il utilise **MakeCD\_2.5** comme logiciel afin de réaliser des **images ISO** (Création d'un CDRom virtuel via son DDur IDE), des **copies de CD audio** (Mitsumi vers Philips), ainsi que des **copies de CDRom** (Mitsumi vers Philips). Le tout fonctionne maintenant parfaitement, après il faut le dire quelques CDs vierges mis à la poubelle, à cause de mauvais réglages effectués sur le logiciel. A noter que **MakeCD** possède l'avantage d'être localisé en **Français**. Une fois enregistré, on peut récupérer les mises à jour par n'importe quelle passerelle Aminet.



## Lightwave 5.5

NewTek lance le Motion Pack

Une **Libellule** virevoltant sur un générique pour finir écraser sur un pare-brise, cela ne vous dit rien? Et bien oui, vous avez raison, c'est le **Générique de Men Black**. Sans doute le film de cet été 97.



**Lightwave**, notre logiciel favori a encore fait parler de lui.

Pour la rentrée NewTek annonce 5 nouveaux **Plug-Ins**:

\ **Cyclist** qui simplifie grandement l'animation d'objets complexes en affectant le mouvement de plusieurs objets à un objet de contrôle.

\ **Serpent** permet de déformer un objet suivant sa trajectoire

\ **Follower** utile pour générer des animations jumelles. Il permet à des objets de suivre l'animation d'autres objets.

\ **Oscillator** pour simuler des mouvements naturels périodiques tels que le roulis d'un navire, ou le tressautement d'une roue.

\ **Gravity** pour soumettre des objets à la force de gravité.

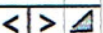
**OFS**

## Test CDRom



Dans la rubrique "ça fonctionne sur Amiga", nous avons testé un **Lecteur CDRom 12x de Créative Labs avec télécommande à Infra-Rouge**. Monté sur la chaîne IDE, il affiche un taux de transfert de **1,850 Mo/s**. Sa télécommande I/R permet de le piloter à distance: Ouverture & Fermeture de la trappe, ainsi que les Fonctions classiques de **CDAudio**. Pratique pour épater les collègues, mais aussi pour servir de **chaîne d'appoint**. Sous W95, il est possible de piloter la souris au travers de cette télécommande. Piloter la Souris par la télécommande du CDRom??? Bèh oui, ils ont osé. Sont fous ces pécéistes...

**OFS**

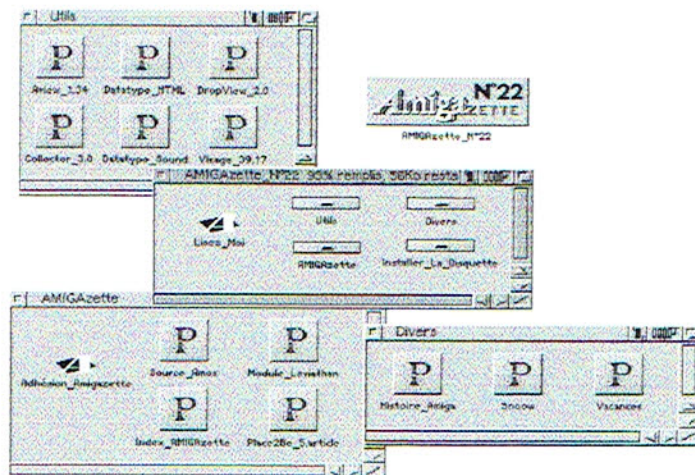




# Disquette N°22:

Ni plus ni moins, qu'une exclusivité pour cette 22ème Disquette. Avec la présence de **Collector 3.0**, **Frédéric Calendini** nous offre de quoi rendre cette disquette tout simplement exceptionnelle!

Je vous recommande également **Visage** et **Aview** dans leurs dernières versions. Savourez...



## Au Sommaire de cette Disquette

### UTILS

**Collector 3.0:** Imaginez toutes vos images sous forme de diapositives. Excellent! (OS 3.0 minimum). Remerciements ENORMES à Frédéric Calendini.

**Visage 39.17:** Tout simplement, le meilleur Viewer d'images (OS 3.0 minimum).

**AView 1.34:** Associez une action à chaque type de fichier (OS 2.0 minimum).

**DropView 2.0:** AppIcon de lancement de programme. Explication dans la Gazette (OS 2.04 minimum).

**Datatype HTML:** Visualisez les fichiers en provenance du Wèbe à l'aide de Multiview (OS 3.0 minimum).

**Datatype Sound:** Dernière version du datatype avec préférences incluses (OS 3.0 minimum).

**Allowbad:** Utilitaire de formatage. Voir p16 (OS 2.0 minimum).

### DIVERS

**Histoire Amiga:** Toute l'histoire de l'Amiga de 1982 à 1997 (Amigaguide.library requise). Remerciements Alexis Nasr

**Vacances:** D'un seul coup d'oeil, visualisez les vacances scolaires (Amigaguide.library requise). Chipset se met à l'Amigaguide ;-)

**Snoow:** Il neige sur votre Workbench (Tout Amiga).

### AMIGAZette

**Place To Be:** Un article de Majddar sur la Démo Party qui a eu lieu à Pau (Tout Amiga).

**Module:** Un Module de votre Rédacteur Trackeur Fou! (Tout Amiga).

**Source Amos:** l'Amos est de retour, et le nécessaire est sur la Disquette.

# Programmation E

## Faisons les Présentations



— **Frédéric** —

### Présentation:

L'Amiga E est un langage conçu par Wouter Van Ootmerssen .Il existe depuis déjà plusieurs années, mais celui-ci souffrait de pas mal de bugs. Depuis peu sont sortis plusieurs versions tels que : la 2.3b, la 3.0a, la 3.0e .La dernière version en date est la 3.2e .Celle-ci ne comporte plus de bugs importants connus.

L'idée de l'auteur était de concevoir un langage à la mesure de l'Amiga. Tout d'abord Celui-ci a été entièrement développé en assembleur **AsmOne v1.0b**. En suite, le compilateur à été programmé avec une attention spéciale sur la fiabilité du code généré. Mais ce qui fait que ce langage soit si révolutionnaire, c'est qu'il à comme philosophie de s'appropriier les avantages de nombreux langages (**C++**, **Assembleur**, **Lisp**, **ADA**, **Prolog**, **Pascal**...) et seulement les avantages.

Ainsi le E a la faculté comme le C++ de faire du **polymorphisme**, **héritage d'Objet**... sans toute fois posséder le système de typage de variable du C . En effet le E est un langage non typé, et seuls les mots long de **32 bits** existent. Ceci permet d'avoir un système d'une grande souplesse. Les programmeurs en **LISP** ne seront pas dépaysés non plus, car tout ce que l'on peut faire en Lisp (notamment les cellules) peut se faire en E, et cela, avec les mêmes syntaxes. Vous allez me dire OK, ce langage est performant mais combien de Mo faut-il sur mon disque dur,

est-ce que 6Mo et un 68030 suffisent? Non seulement ce langage est performant, mais il peut se contenter d'**1Mo** de RAM et d'un lecteur de disquette. De plus, il fonctionne avec le **Kickstart 1.3** et + . Je dirais que l'Amiga E n'est pas un langage mais **LE** langage, du fait de ses performances mais surtout de sa capacité à pouvoir être utilisé par toutes les générations d'Amiga (peut être pas le 1000 quand même ;-).

### La Rubrique:

Tout d'abord bonjour à tous. J'espère que cette rubrique vous plaira et vous fera réaliser que l'**Amiga\_E** est le meilleur langage au monde (Comme la machine sous lequel il tourne). Le but de cette rubrique n'est pas de remplacer le manuel de l'**amiga\_e**. C'est avant tout votre rubrique. C'est à dire que l'on peut aborder les sujets que vous désirez, vous pouvez aussi **poser des questions** ou bien y répondre.

Nous verrons dans le premier cours, quelques rudiments de ce langage tels que: Savoir manipuler des chaînes de caractères; Utiliser des instructions relatives aux fichiers; Savoir faire un module... Ensuite nous aborderons des sujets plus coriaces tels que: les appicons, les appmenuitems, les datatypes, les Commodités, la Localisation... Bien évidemment, je reste ouvert à toute proposition de sujet que vous pourriez me suggérer.

Voilà c'est fini pour aujourd'hui.



### Adresse Internet de l'auteur du langage E:

wouter@alf.let.uva.nl (Support Prog' E).  
wouter@mars.let.uva.nl (Personnel).  
oortmers@gene.fwi.uva.nl (Autre).

Supplément pour les débutants:

Après avoir installé le E sur votre Amiga. Prendre le fichier "EC" (répertoire 'Bin' du langage E) et le copier dans le répertoire 'C' du Workbench.

Pour rédiger un programme, n'importe quel éditeur de texte suffira; pour ma part j'utilise Frexxed mais il y a aussi BED, et surtout le fameux Golded...

Une fois le programme terminé, il faut le sauvegarder (< Nom Fichier>.e), le compiler, et l'exécuter. Je vous conseille de le sauvegarder dans le volume RAM Disk. La compilation: Lorsque

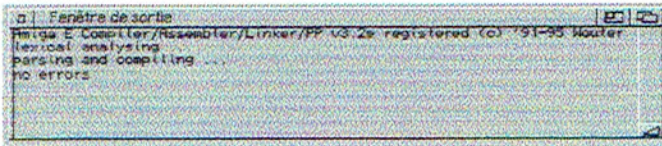


Fig 2

vous êtes sur le Workbench, allez dans le menu "Workbench" puis cliquez sur "Executer Commande". Tapez: "Ec Ram:< Nom du Fichier>" (Fig 1) puis Return. Le programme se compile; si il y a une erreur le E vous le signale (Fig 2).

Le programme est enfin compilé. Allez dans le volume 'Ram' normalement vous devriez y voir vos 2 programmes (la source et l'exécutable) la source possède l'extension.e. Cliquez sur l'exécutable et celui-ci devrait fonctionner.

Après vous être bien assuré du bon fonctionnement du programme pensez à sauve vos 2 fichiers sur le disque, car le volume Ram s'efface à chaque reboot.

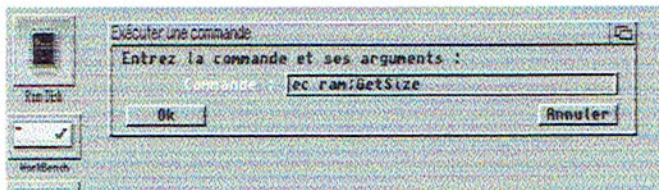


Fig 1

# Aview1.11 + Drop View2.0

## Où la création d'une Applcon multi-usage

### Aview 1.0:

Cet utilitaire vous permet d'affecter des tâches aux fichiers que vous lui proposez. Je m'explique. Vous dirigerez plutôt une image JPG vers Visage, alors qu'un fichier .LHA vers son décompactage. Pour en arriver là, il faut entièrement configurer les préférences d'Aview, pour qu'il sache ce qu'il doit faire avec les fichiers que vous lui donnez.

Vous devez configurer Aview pour chaque type de fichiers. Ex: .MOV (CyberQT), Ascii & Amigaguide (Multiview), Anim IFF (Viewtek)...

Vous imaginez la puissance de cet utilitaire, qui vous permet de faire ce que vous faites avec DirOpus, mais avec, je trouve, un côté plus

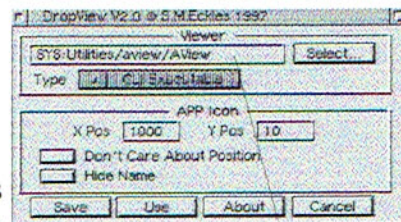
convivial et plus pratique (Pas d'interface, totalement transparent).

### DropView 2.0:

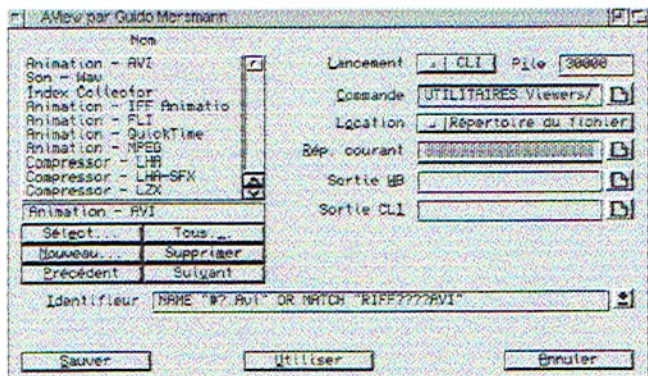
C'est en cherchant une AppIcon que je suis tombé sur ClassAction & DropView. ClassAction est extrêmement puissant. Programmé par un Français, il vous permet de faire tout ce que fait Aview, mais avec des sous-menus. Exemple, une image JPG posée dessus pourra être vue par Visage, ou bien effacée, ou copiée vers un tiroir spécifique. Entièrement configurable. Une usine à gaz ;-)

DropView, est une AppIcon qui permet de lancer une application. Pour cela j'indique dans les prefs, le viewer où le programme que je souhaite lancer. Cela peut-être Multiview, mais dans mon cas j'ai choisi Aview, puisque celui-ci est configuré pour détecter chaque type de fichiers et d'en faire ce que je lui ai indiqué dans ses prefs.

L'association des deux me permet de profiter pleinement de mon Workbench, sans ouvrir DirOpus dans un écran ou en fenêtre. Et puis le Shell est très pratique, non? ;-)



Prefs de DropView



OFS

# AMOS, le retour...

AMIGA Phil



Après discussion avec un jeune programmeur, il m'a avoué avoir un blocage au niveau du scrolling de son décor, donc en grand mécène que je suis (moi, je...) j'ai tapoté un rapide petit programme qui me joue un décor multi-directionnel bien évidemment sans optimisation, ni trucs et astuces, quoique le principe en lui même est une astuce, ce qui permet d'obtenir un scrolling assez rapide. Le décor se déplace avec un joystick sur le port 1 ou 2, et avec les touches du paddle numérique.

NOTA: avec cette méthode il est très facile de faire un jeu affichant le même décor pour deux joueurs en même temps dans deux parties du même écran, pour cela il suffit d'avoir deux compteurs (PICPOX,PICPOY), qui se déplacent indépendamment, mais sur le même 'micro-décor'.

```
' Gestion d'un décor multi-directionnel
' avec le clavier et le joystick
'
' (c) CIERP Philippe 1997
'
'
ZC=Chip Free
ZF=Fast Free
' Charge l'image du tableau et des bobs
Load Iff "Dh0:t/Pic",7
' Pas besoin de le voir, et c'est plus propre...
Screen Hide 7
' Position de départ du compteur
Global PICPOX,PICPOY
PICPOX=0 : PICPOY=0
' Crée les bobs
TILE_GET
'
' Ouvre l'écran du jeu
Screen Open 0,336,224,32,0
Screen Hide : Curs Off : Flash Off : Cls 0
Get Palette 7
'
' Affiche l'écran principal
For Y=0 To 224 Step 16
For X=0 To 320 Step 16
Screen 7
EE=Point(X/16,Y/16)
Screen 0
Paste Bob X,Y,EE
```

```
Next X
Next Y
' le buffer de travail
Double Buffer
' pas automatique
Autoback 0
Screen Show 0
'
' Boucle de gestion principale
While Asc(AS) < > 13
AS=Inkey$
A=Joy(1)
B=Joy(0)
If AS="7" or A=5 or B=5 Then AFFICHE[-1,-1]
If AS="8" or A=1 or B=1 Then AFFICHE[0,-1]
If AS="9" or A=9 or B=9 Then AFFICHE[1,-1]
'
If AS="4" or A=4 or B=4 Then AFFICHE[-1,0]
If AS="6" or A=8 or B=8 Then AFFICHE[1,0]
'
If AS="1" or A=6 or B=6 Then AFFICHE[-1,1]
If AS="2" or A=2 or B=2 Then AFFICHE[0,1]
If AS="3" or A=10 or B=10 Then AFFICHE[1,1]

Wend
Print "Mémoire utilisée pour un jeu"
Print "en 320x200 et 32 couleurs:"
Print "Chip:";(ZC-Chip Free)
Print "Fast:";(ZF-Fast Free)
Print "Total:";(ZC+ZF)-(Chip Free+Fast Free)
```

```

Screen Swap
Wait Key
,
Edit
,
' Cette procédure, crée la banque de bob au mo-
ment du jeu.
' cette méthode est très utile, car cela permet de
modifier
' les bobs, sans avoir à refaire la banque à chaque
fois.
Procedure TILE_GET
,
Screen 7
X=0 : Y=52
X1=X
,
For T=1 To 6
Get Bob T,X1,Y To X1+16,Y+16
X1=X+(T*16)
Next T
,
End Proc
,
' C'est la procédure qui gère l'affichage et le
scroll du décor
Procedure AFFICHE[POSX,POSY]
,
'POSX=-1 > Déplace le decor vers la gauche
' = 0 > Pas de déplacement
' = 1 > Déplace le décor vers la droite
,
'POSY=-1 > Déplace le décor vers le haut
' = 0 > Pas de déplacement
' = 1 > Déplace le décor vers le bas
,
If POSX=1 and PICPOSX < 43
Screen Copy 0,16,0,336,224 To 0,0,0
Inc PICPOSX
X=320
For Y=0 To 208 Step 16
Screen 7
EE=Point(PICPOSX+(X/16),PICPOSY+(Y/16))
Screen 0
Paste Bob X,Y,EE
Next Y
Else If POSX=-1 and PICPOSX > 0

```

```

Screen Copy 0,0,0,320,224 To 0,16,0
Dec PICPOSX
X=0
For Y=0 To 208 Step 16
Screen 7
EE=Point(PICPOSX+(X/16),PICPOSY+(Y/16))
Screen 0
Paste Bob X,Y,EE
Next Y
End If

If POSY=1 and PICPOSY < 36
Screen Copy 0,0,16,336,224 To 0,0,0
Inc PICPOSY
Y=208
For X=0 To 320 Step 16
Screen 7
EE=Point(PICPOSX+(X/16),PICPOSY+(Y/16))
Screen 0
Paste Bob X,Y,EE
Next X
Else If POSY=-1 and PICPOSY > 0
Screen Copy 0,0,0,336,224 To 0,0,16
Dec PICPOSY
Y=0
For X=0 To 320 Step 16
Screen 7
EE=Point(PICPOSX+(X/16),PICPOSY+(Y/16))
Screen 0
Paste Bob X,Y,EE
Next X
End If
,
' inverse le buffer manuellement
Screen Swap
Wait Vbl
' Copie l'écran physique sur l'écran logique
Screen Copy Physic To Logic
Clear Key
,
End Proc

```

Et comme d'habitude vous trouverez le programme source et l'exécutable sur la disquette N°22

Salut les Amosiens et siennes

# Jeux DP

## Dossier Gravity Games

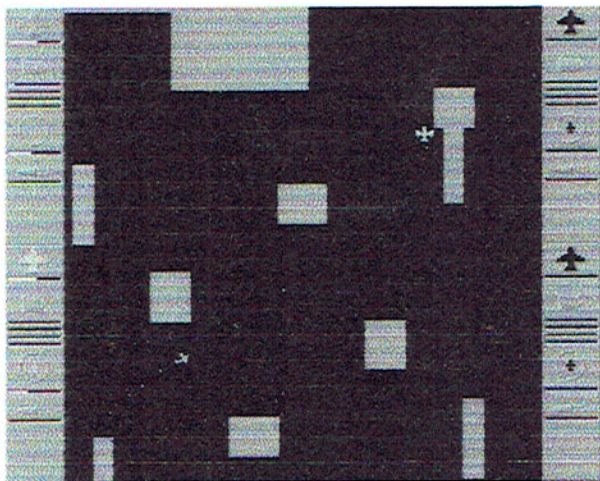


— Alexandre —

Au sommaire de cette partie jeux, et pour changer un peu, voici un dossier spécial Gravity-Games, à savoir les clones de Gravity Force 2 et cie. Pour le prochain numéro, je vous concocte un petit dossier de previews. En attendant, délectez-vous de ce dossier-ci...

Avant tout, qu'est-ce qu'un Gravity-Game? C'est un jeu basé sur un principe tout simple: détruire votre adversaire, dans des niveaux généralement variés, tout en luttant contre la gravité, qui a tendance à vous attirer vers le bas (merci *Newton* :-). C'est donc sur ce thème que sont basés les jeux ci-dessous.

Commençons notre tour d'horizon par **YAGG**. Sous ce nom se cache un clone de *Bratwurst*, du fait de leur même moteur: tous deux jouent sur le spectaculaire avec un zoom qui s'effectue lorsque vous vous rapprochez de l'adversaire, et un zoom-arrière lorsque vous vous en éloignez. Un menu de sélection vous permet de configurer votre partie: choix du vaisseau, choix des armes, choix de l'arène de combat, nombre de joueurs..., + les statistiques. Une fois dans le jeu, il n'y a pas de temps à perdre, puisque vous êtes d'ores et déjà en train de subir la gravité: à vous de rectifier la situation de votre vaisseau, et ensuite de partir à la recherche de votre adversaire, afin de lui faire la carlingue (dur de faire la peau à un vaisseau ;-). La seule chose que l'on puisse reprocher au jeu, c'est la



Yagg

laideur des décors, mais ceci est compréhensible: si les niveaux se limitent à de simples fonds en quadrillage, c'est tout simplement pour faciliter le zoom. Et oui! Allez zoomer sur un graph de fond! Bien que ce soit faisable (il suffit de zieuter quelques routines de démo-makers), on comprend que l'auteur du programme ait voulu faire plus simple. A part ça, **YAGG** est sans contexte un excellent jeu. *Yagg* étant un jeu qui évolue constamment, vous pourrez trouver des archives un peu de partout: les versions 1.0, 1.8, 1.14 et 1.15 dans *Aminet Set 3/Game/2play*. Une version plus récente, la 1.26 est dispo sur *Aminet Set 4/game/2play*, et la 1.27 est sur le CD de *Dream n°42*. A voir de toute urgence!

Pour continuer, voici **STARWOIDS**. Ce soft se démarque des autres, de par le but du jeu notamment: ici, pas de jeu à 2 (oohhhh!), mais un véritable challenge à relever dans l'univers de *Star Wars*. Vous êtes aux commandes d'un **X-Wing** (je crois; c'est le vaisseau en croix). Vous devez récupérer tous les bonshommes de chaque niveau, et ce sans vous faire toucher par les tirs ennemis (batteries qui envoient des missiles...). Pour "embarquer" un gars, vous devrez vous poser, doucement, dans la position où vous étiez au départ, c'est-à-dire le "nez" du vaisseau vers le haut. Bien entendu, le phénomène de gravité est au rendez-vous, et le jeu est très prenant. Pour clôturer le tout, le jeu contient des bonus qui vous permettront de mieux vous en sortir. La démo jouable étant réglée sur le niveau "super-méga-balez", vous pourrez commander ce shareware, car c'en est un, dans sa version complète. La version démo est dispo sur *Aminet Set 3/Game/shoot*. Une assign est nécessaire (assign starwoids2: "") Ce n'est techniquement pas le top absolu, mais il faut avouer que c'est fun, et c'est l'essentiel.

Poursuivons notre visite guidée avec **BRATWURST**. C'est un clone de **YAGG** (ou

l'inverse), et vous l'appréciez tout autant. Le principe est le même que pour YAGG, à savoir le zoom lorsque vous vous rapprochez du vaisseau ennemi, et les graphismes de fond tout aussi laids. Le jeu est très proche de son clône, sauf en ce qui concerne les options, bien plus limitées. Vous pouvez choisir votre vaisseau parmi plusieurs (moins nombreux, il est vrai, que ceux de YAGG), vous pouvez aussi choisir le mode de contrôle du vaisseau (joy, souris, clavier), et aussi, pour terminer, choisir "l'arme spéciale" du vaisseau choisi, parmi deux armes spéciales proposées. Apparemment, aucune version complète n'est proposée. Il faut préciser que BRATWURST est un coup d'essai pour cette équipe de programmation, coup d'essai réussi, même si YAGG reste un ton au-dessus. Démo jouable dispo sur Aminet Set 3/Game/2play ou Aminet Set 3/Game/shoot.

Tiens, **ROKETZ!** Ça c'est du jeu, du vrai, du presque commercial. Toujours dans le milieu de la gravité, Roketz semble être le plus abouti des Gravity-Games, techniquement parlant. Les graphismes, la bande-son et l'animation sont proches des jeux du commerce. Le seul problème avec le jeu, c'est qu'il est bien plus limité que ses concurrents en matière d'options. Mais hormis sa réalisation hors-pair, il se distingue par un but du jeu différent: détruire son adversaire fait toujours partie du lot, mais vous pouvez aussi faire des courses. Ça n'a rien à voir avec une sortie au Géant Casino du coin, mais c'est seulement une course de vaisseaux. Celui qui met le moins de temps possible pour faire le tour du niveau aura son nom dans les high-scores. C'est pas beau ça? Sa maniabilité étant proche de la perfection (il faut juste un peu d'habitude), Roketz est un produit à ne pas manquer. Et c'est toujours dispo sur **Aminet**.

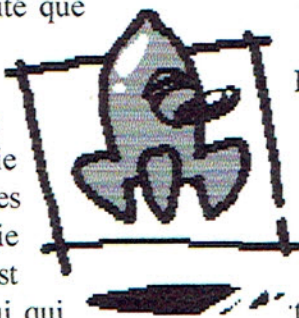
Passons à **TURBO RAKETTI**. Si l'on peut dire que YAGG et BRATWURST sont très proches, **TURBO RAKETTI** et **GRAVITY FORCE 2** le sont tout autant. Ce que vous dirigez, dans T.R., c'est une sorte de pointeur de souris, un truc triangulaire pas terrible graphiquement. Mais ceci n'est que le seul point noir du logiciel (et c'est vraiment pas grave): en effet, le jeu comporte de nombreuses

nouveautés. Un mode course, comme dans **ROKETZ**: bon, c'est pas nouveau, mais ça a l'avantage d'y être. Des décors en "relief" sont présents. Par exemple, dans certains mondes, vous pourrez passer derrière des arbres. Ça donne au jeu une certaine profondeur que n'ont pas les autres. Le choix des armes est des plus simples, puisqu'il vous suffit d'appuyer vers le bas lorsque vous êtes sur votre lieu d'atterrissage pour accéder à un menu vous permettant de choisir le nombre de tirs d'armes spéciales, le type d'armes... A part le "pointeur", le jeu est d'une qualité graphique somme toute acceptable, et la maniabilité est excellente (comme celle de autres Gravity-Games, d'ailleurs). Turbo Raketti est lui aussi un très bon, qui allie fun et jouabilité: ça va exploser dans les chaumières!

Terminons ce dossier avec **GRAVITY FORCE 2**, le plus vieux de tous, mais certainement pas le moins bien. GF2, c'est Turbo Raketti avec plus d'options (vous en verrez difficilement le bout ;-)  
TOUT est paramétrable: de la couleur des vaisseaux, aux arènes, en passant par les tirs, les armes spéciales. Graphiquement, GF2 est dans la bonne moyenne: ça pourrait être plus beau, mais on s'en contente amplement. De plus, les nombreux détails sonores (le "plouf" quand vous passez sous l'eau et le "schbing" lorsque vous cognez le vaisseau adverse) sont un "plus" indéniable. Excellente maniabilité, fun, avec une durée de vie à toute épreuve, **GRAVITY FORCE 2** est

un must absolu. Je ne vous en dis pas plus, si ce n'est qu'il est dispo chez **AMIGAZette DP** à l'heure actuelle. A ce propos, certains de ces softs sont des **SHAREWARES**, et je vous invite donc à vous enregistrer auprès de leurs auteurs, qui font un boulot remarquable. Pour savoir qui, quoi, où comment et combien, zieutez les docs de chacun de ces jeux. A n'en point douter, vous trouverez parmi ces quelques softs, celui sur lequel vous passerez des nuits blanches avec vos collègues.

Pour ceux qui seraient avides de notes, et bien c'est comme à l'Ecole des Fans: tout le monde a 10/10 (nananère) ;-)



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

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

\ **Cherche** Disque Dur Ide 3"1/2 A1200  
Bon état, 540Mo ou +

\ **Cherche** Blizzard 030/50 IV, 0 Mo A1200

\ **Cherche** n'importe quel moniteur pour A500  
Peritel ou Vidéo

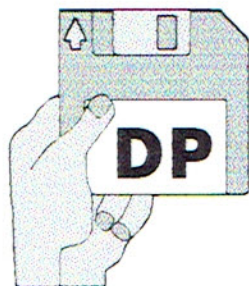
Faire Offre à Yoan Sidaner  
04.68.66.59.83

## 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



## AMIGAZette DP

9 rue Ste Elisabeth  
83200 Toulon  
04.94.24.59.64  
04.94.61.14.43

### PARRAINAGE:

**Vous êtes abonné à AMIGAZette. Parrainez alors votre, ou vos amis pour un abonnement annuel. Vous bénéficierez ainsi d'un fanzine gratuit. Demandez lui simplement de s'abonner de votre part.**

### \ Tous les Datatypes. INDISPENSABLE!

- U006 Pack Datatypes 1/3
- U007 Pack Datatypes 2/3
- U008 Pack Datatypes 3/3

### \ Fontes Bitmap

- F001 Fontes ABC
- F002 Fontes DEF
- F003 Fontes GHIJKL
- F004 Fontes MNOP
- 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
- I009 ClipArts dessins animés
- I010 - I011 ClipArts divers
- I012 Images 3D (Imagine4)
- U001 Réparation (Réorg et Disksalv)
- U002 Réparation Boot 2.1 (compatible 3.0)
- U003 Réparation Boot 1.3
- U004 Réparation/Parnet 1.3
- U005 Réparation/Parnet 2.1 (compatible 3.0)
- J001 Galleons (Amigazette 21 page 27)
- J002 Fire Wall (Amigazette 21 page 28)

**NOUVEAU**

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

Une disquette : 10frs  
10 disquettes : 90frs

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

## Abonnement AMIGAZette

### Formule Découverte:

15Frs le Fanzine  
23Frs le Fanzine et sa Disquette

### Formule Fidélité:

90Frs 6 Fanzines  
138Frs 6 Fanzines & 6 Disquettes

AMIGAZette 83 vous propose 4 formules:  
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 (José)  
04.94.61.14.43 (OFS)