

55

LA

Amigazette

L'édito

Je ne vous ferez pas le coup des cigales, cette année mais cela n'empêche pas la chaleur estivale d'envahir nos ordinateurs, ce qui m'a toutefois permis de faire un article que vous retrouverez dans la boîte à idées. Il serait aussi intéressant qu'utile de connaître vos idées, créations, développement et d'en parler, cela fait plusieurs fois, depuis ces neuf dernières années, que je lance ce genre de message et aujourd'hui je commence sérieusement à manquer de matière. Je pense qu'AMIGAZette, étant associé au Boing Attack et donc avec une nette augmentation du nombre de ses lecteurs, devrait pouvoir recueillir beaucoup plus d'informations sur l'utilisation quotidienne des utilisateurs d'Amiga. Nos pages n'attendent que vous! Lancez vous dans l'aventure!. Pour continuer dans cette quête, il y a aussi l'annuaire Amiga qui n'attend que votre inscription (si cela n'est pas déjà fait), et si vous n'avez pas l'internet, contacter les associations qui se feront un plaisir de vous inscrire. Dans ses recherches internetaires, Ludo nous a conduit chez Michael Lanser qui a répondu spontanément à une interview, étant actuellement en plein développement de son nouveau jeu Realms of Power pour Amiga (voir en pages intérieures). Et bien entendu vous trouverez toutes les rubriques habituelles de votre fanzine, du HTML, des trucs, les fouilles archéaminet de Ludo et le célèbre glossaire qui présente la lettre G comme Guru Méditation.

José ☺

ASSOCIATION AMIGAZETTE 83

67 RUE MESSAGER—83200

<http://amigazette.83.free.fr>Amigazette.83@free.fr

AMIGAZETTE, C'est l'Amiga comme on l'aime!

LE SOMMAIRE

- 27 La couverture
- 28 Le sommaire
- 29 Page actu: l'annuaire Amiga - Babylon 5.0
- 30 1.2.3 HTML : mes premiers pas en html N°3
- 31 1.2.3 HTML . . . suite . . .
- 32 Amiga Pratique: Disque cassé-CD télécommandé
- 33 La boîte à idées: il fait chaud!
- 34 Interview de Michaël Lanser
- 35 Realms of Power - PairNG 2.0b
- 36 Midnight Racing - Dynamite 2.3
- 37 Quote - ImageConvert 3.1
- 38 5 jeux en version complète
- 39 Glossaire informatique: la lettre «G»

Pour nous contacter:

José : grigri83@aol.com
 Ludo : superplongeur@aol.com
 AmigaPhil : microfunn@fr.fm
 Mamain : mamain83@aol.com

<http://amigazette83.free.fr> @mail: amigazette83@free.fr



Mamain se lance dans l'art contemporain avec une image de couverture style patchwork de petits symboles et divers mots que vous pourrez découvrir, soit en noir en blanc dans ce fanzine, soit en couleur sur le prochain CDROM n°8 et sur notre site internet.

Le mot d'José

Ca y est elles sont bien là...les cigales...et l'été avec. Comme tout le monde, celui de l'Amiga va se mettre en léthargie, les doigts de pieds en éventail, sirotant un diabololo menthe sous un parasol. Le bonheur tout simplement.

Mais pas si simple pour AMIGAZette 83 qui se doit de continuer cette quête vers le soutien de l'Amiga «Classic» et de ses utilisateurs.

Nous aimerions avoir quelques retours d'appréciations sur AMIGAZette, notre site internet AMIGAZette 83, notre CDROM (malgré quelques bogues persistents).

N'hésitez pas à utiliser soit mon adresse e-mail ou alors laissez un petit mot sur le livre d'or. Cela fait toujours

plaisir de savoir si nos efforts touchent au but que nous nous sommes fixé il y a bientôt 10 ans. Et oui en avril 2004 cela fera 10 ans de fanzinat pour AMIGAZette83, soit, aujourd'hui, 55 fanzines, 44 disquettes, 7 CDROM, et 8 manifestations locales, sans oublier un flop: le fanzine Amiga Illusion qui n'a vu le jour que pendant une année (6 numéros), qui était dédié complètement au jeu.

Que du bon temps! et on n'a qu'une envie, c'est que ça dure!

Ceux qui ne nous connaissent pas encore pourront venir nous rencontrer lors de l'Alchimie 3, et en attendant ce prochain moment de bonheur, bonne vacances à tous!

José ☺

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83.

Le format de mise en page d'AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. La parution d'AMIGAZette est bimestrielle associée au fanzine Boing Attack en accord mutuel entre AMIGAZette 83 et Triple A.

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

Siège social: AMIGAZette 83 - 67 rue Messenger - 83200 Toulon Tél: 04 94 89 50 97

N° Siret: 429 065 790 00017

Président: José Grillier / grigri83@aol.com

Trésorier: Ludovic Savelli / superplongeur@aol.com

Graphiste: Benjamin / mamain83@aol.com

Conseillé technique et informatique: Philippe Cierp

Adresse électronique:

e-mail: amigazette83@free.fr

Site web: <http://amigazette83.free.fr>

ADHESION & ABONNEMENT

AMIGAZette 83 vous propose

Adhésion annuelle : 10 Euro
 vous recevrez 3 CD

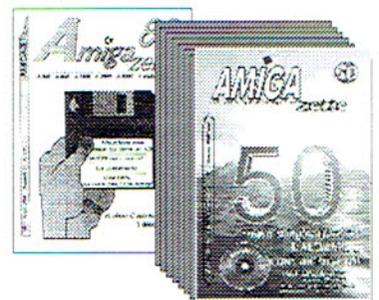
Participation de 2 Euro, soit : 12 Euro
 pour recevoir les CD en boîtier SLIM

pour les adhérents AMIGAZette 83:

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 10 Euro
 (frais de port compris)

NOTA:

Par notre statut associatif loi 1901 nous ne pouvons pas proposer de prestations en dehors du cercle associatif (adhésions)



Si un AMIGAZette manque à votre collection (1 à 50), il suffit d'en faire la demande pour la somme de 2,80 € (adhérents seulement)
 Il est accompagné d'un CDROM avec chaque numéro pair a/c N°44

ANNUAIRE amiga Francophone

Salut à tous!

Sébastien Jeudy: <http://jediamiga.online.fr> - <http://annuaire.amiga.free.fr>

Ne rester plus dans l'anonymat, inscrivez vous sur l'annuaire francophone de l'Amiga et du Pegasos et suivez les conseils du communiqué de l'équipe de l'annuaire.

J☺sé

juillet 2003: communiqué de l'équipe de l'annuaire francophone Amiga & Pegasos

Salut à tous !

3 ans après son lancement (oui déjà !), voici enfin l'*Annuaire Amiga n°13* comptant *312 inscrits au total* :-)

Ainsi que la mise à jour faite sur son site web :

<http://annuaire.amiga.free.fr>

ou

<http://annuaire.pegasos.free.fr>

(page de consultation et de recherche dans l'annuaire en perpétuelle évolution ;-)

Et en quelques mots :

- continuez à parler de l'Annuaire Amiga & Pegasos Francophone autour de vous (sa réussite et sa survie dépendent de VOUS !),
- pensez à nos bulletins papier d'inscription que vous pouvez distribuer (demande: annuaire.amiga@free.fr, également disponibles en page Edito du

site)

- n'oubliez pas la mise à jour régulière de vos infos dans l'annuaire (changement d'e-mail, adresse postale, nouveau site, config...),

- n'hésitez pas à mettre des bannières de l'annuaire sur vos propres pages web (ci-jointes) : <http://annuaire.amiga.free.fr>
- et visitez régulièrement le site de l'annuaire pour vous tenir au courant de ses dernières news.

Encore merci à tous, et bonnes vacances !
L'Equipe de l'Annuaire Amiga & Pegasos Francophone.

"De fil en aiguille, la Toile-Amiga se tissera..." d;-)

Sébastien Jeudy

Annuaire Amiga Francophone :

<http://annuaire.amiga.free.fr>

Annuaire Pegasos Francophone:

<http://annuaire.pegasos.free.fr>



BABYLON 5

ou la fin d'un Amigamythe?

Vous vous souvenez de Babylon5, ce film de fiction souvent pris comme référence côté image de synthèse issue de l'Amiga, nous avons pourtant trouvé malgré nous de quoi décevoir quelques nostalgiques. En fait c'est par hasard, en recherchant sur internet des infos sur la créativité issue de l'Amiga, que nous sommes tombés sur plusieurs sites de fans de Babylon5. Ayant contacté l'un d'entre eux afin d'en savoir plus sur la conception des images du film, nous avons constaté malgré nous que la majorité des images sont issues de stations de travail PC IBM. En fait l'Amiga, à l'époque de la création de Babylon5, a surtout servi lors de la phase de pré-production, son logiciel phare étant bien évidemment Lightwave. La Warner, n'ayant rien à voir avec un quelconque commerce d'ordinateur, avec un budget de fonctionnement très limité devait faire un choix entre Mac et PC, étant

les deux types d'ordinateurs les plus répandus sur la scène informatique professionnelle, malgré les valeurs très positives de l'Amiga, celui-ci s'est porté sur PC IBM. Ce choix a rapidement créé des signes d'hostilités de la part de la communauté Amiga (ce que nous comprenons très bien), n'ayant pas eu de place dans la suite de la production.

Il faut tout de même rappeler que l'Amiga reste à l'origine de Babylon5 mais seulement dans le pilote de «Foundation», avec de beaux outils tel que Lightwave qui a su profiter de Babylon5 pour sa promotion, ce qui a permis à des millions de personnes d'être convaincus de ce que l'Amiga et le vidéo Toaster de Newteck étaient capables, mais le prix était trop lourd à supporter par la production qui n'a pas pu s'offrir le matériel et logiciel Amiga et qui a préférée se tourner vers du matériel meilleur marché et plus facilement disponible, le portage de Lightwave sur

plateforme PC apportant une compatibilité avec les productions déjà réalisées sur Amiga.

Tout cela pour arriver à une conclusion fort simple concernant l'avenir de l'Amiga, ce qui va peut-être en fâcher quelques uns car il ne faut pas confondre Amiga Fans qui cherche du plaisir dans une forme d'informatique et professionnels qui cherchent à réaliser des travaux à moindre coût matériel et logiciel, la préférence se fait naturellement vers le plus répandu avec un matériel disposant d'une large gamme en software et hardware disponibles dans toutes les langues et tous les coins du globe, d'un coût moindre, mais pas forcément le plus fun et le plus sympa des ordi!

Même si l'Amiga n'a plus de vocation professionnelle reconnue, il restera toujours le meilleur ordi du millénaire!



Mes premiers pas en html

N°3

de découvertes en découvertes

Depuis mes premiers pas dans ce langage j'ai découvert pas mal de choses, entre autre, la forme de syntaxe qui a une grande importance et surtout la bonne position des commandes (ou balises), car tous les navigateurs ne gèrent pas forcément le HTML de la même manière. J'avais déjà rapporté que sur AWeb j'avais des fichiers.html qui fonctionnaient très bien et une fois sur le net, c'était l'escalade d'anomalies. Une des commandes qui m'a fait quelques soucis, (et quelques cheveux blancs, depuis, sont tombés...) c'est `<HR=...>`, permettant de tracer un trait de séparation horizontal d'une certaine épaisseur définie après «=». Ayant exposé mon problème à AmigaPhil, la réponse est arrivée très rapidement. Il suffisait d'installer la balise au bon endroit, et simplement rajouter l'attribut «size=x» (x= épaisseur) ce qui donne:

`<HR size=2>` pour un trait d'épaisseur 2. Normalement, la plupart des navigateurs de l'interpréter correctement.

Travaillant beaucoup en tableau, il se trouvait que `<HR>` était installé et interprété en dehors des cellules du tableau, il suffisait donc de déplacer cette commande avant la fermeture de la cellule de tableau matérialisée par `</td>` et `</tr>`. Certains ont du avoir ce problème en visualisant l'index du CDROM n°7, soit en le téléchargeant sur internet ou alors sur le CD lui-même, surtout à partir d'une machine autre qu'Amiga. En déplaçant les balises `<HR>` à l'intérieur du tableau, les traits apparaissent pour tout le monde.

Les tableaux

Et justement, ceci me permet cette transition vers ces fameux tableaux (ou Table dans le langage html).

Une page html peut être une simple et banale page de texte prenant tout l'écran avec de temps à autre une image à afficher, tout cela lisible par un scrolling verticale de l'écran et des yeux de gauche à droite. Soit, des pages ennuyeuses à lire.

L'idéal pour pas cher, et facile à exploiter,

voici donc une forme d'agencement qui facilite énormément le positionnement d'images et de textes.

Pour illustrer le fonctionnement de la mise en tableau voici ci-contre une copie d'écran d'une partie de la page traitant les tableaux sur www.l'altruiste.com.

La mise en place d'un tableau doit commencer par la balise `<TABLE>`.

Dans cet exemple on va trouver un titre, un sous-titre (ou en-tête) et ensuite x lignes de deux cellules.

Explication

La première ligne du tableau peut être le titre du tableau, ou une intro de ce que l'on trouver plus bas.

Dans le «home.html» du site d'AMIGAZETTE83, cette cellule désignée par la balise `<CAPTION>` va justement afficher le titre de la page, soit l'image du nom de l'association.

La syntaxe sera donc:

```
<TABLE><caption>Titre du tableau</caption>
La balise de fermeture va permettre de passer à la ligne suivante.
```

La balise d'ouverture des lignes suivante sera (toujours) `<TR>` [Table Row] pour désigner le début de chaque ligne.

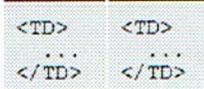
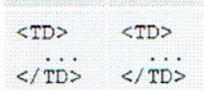
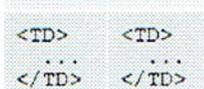
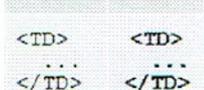
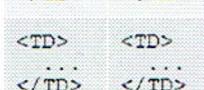
Après le titre on pourra trouver un en-tête (sous-titre), celui ci sera alors déclaré avec `<TH>.../...</TH>`.

Pour passer à la ligne suivante il faudra bien évidemment mettre `</TR>`, et pour chaque début de nouvelle ligne, à nouveau `<TR>`.

Bon pour l'instant, vous avez l'air de suivre, alors, installons une cellule qui

La meilleure manière de ne pas se perdre dans la mise en page est d'utiliser l'option de la mise en tableau, ce qui permet des mises à jours plus faciles.

Dans les pages de notre site, les tableaux y sont nombreux et permettent une facilité dans les mises à jour, mais également pour la mise en page. Cette série d'article n'est pas un copié/collé d'un cours, mais juste la découverte d'une expérience personnelle.

	Première colonne	Seconde colonne	
<code><TABLE></code>			
Titre	<code><CAPTION></code>		<code></CAPTION></code>
En-tête	<code><TR></code>		<code></TR></code>
Première ligne	<code><TR></code>		<code></TR></code>
Seconde ligne	<code><TR></code>		<code></TR></code>
Troisième ligne	<code><TR></code>		<code></TR></code>
Quatrième ligne	<code><TR></code>		<code></TR></code>
Cinquième ligne	<code><TR></code>		<code></TR></code>
			<code></TABLE></code>

pourra accueillir une image (par exemple la bannière de l'annuaire Amiga).

Donc, après avoir déclaré votre ligne avec `<TR>`, la nouvelle cellule sera déclarée avec `<TD>`

```
<TR>
<TD ALIGN=Center>
<a href="http://annuaire-
amiga.free.fr"></a>
</TD>
```

Dans la balise `<TD>` on peut rajouter quelques options, en l'occurrence, ici on déclare un alignement centré. Tout ce qui sera inscrit entre `<TD>` et `</TD>` ne sera pris en compte que pour la cellule en question. Ensuite on pourra insérer tout ce que l'on veut faire dans cette cellule.

Dans celle ci on va d'abord indiquer l'URL (adresse) du site de l'annuaire: La balise commençant par `<A>` va déterminer un lien, soit externe, soit interne, selon la suite de la syntaxe. Dans



le cas de notre exemple <A> sera suivi de «href= «http:// ...» ce qui fera appel à un lien vers l'adresse indiquée.

Vient ensuite l'image, qui est appelée par

On peut rajouter une petite ligne avant la fermeture de la balise de chargement d'image, celle ci commençant par «alt=», ce sera le petit texte qui apparaît dès que la souris passe sur l'image.

Pour caler l'image dans la cellule j'y ai rajouter des information de dimensions gérées par WIDTH (largeur) et HEIGHT (hauteur) dont les valeur sont inscrites en pixels.

Et pour cloturer tout ça, on va trouver la balise de fermeture et ensuite celle qui va fermer cette cellule: </TD>.

Il suffira de mettre à nouveau <TD> pour ouvrir une nouvelle cellule à côté de la précédente...et ainsi de suite.

Et si l'on désire passer à une nouvelle ligne il sera nécessaire de fermer celle ci par </TR> et d'ouvrir la suivante avec <TR>.

Pour plus d'informations je vous invite à consulter les cours HTML 4.0 et ceux de l'altuiste.com (CD Amigazette n°7).

Résumons:

<TABLE> : balise d'ouverture d'un tableau

<CAPTION> balise d'ouverture de la cellule de titre du tableau

</CAPTION> fermeture de cette cellule de titre

<TR> balise d'ouverture d'une ligne

<TD> balise d'ouverture d'une cellule

</TD> fermeture de la cellule

</TR> fermeture de la ligne

</TABLE> fermeture du tableau

Le cadrage

Pour aligner un tableau complet à l'écran, par exemple centré sur l'écran, il faudra installer une balise d'alignement avant la déclaration du tableau sans oublier de la refermer dès son usage terminé, par exemple:

```
<HTML>
<HEAD>
<BODY>
  <CENTER>
    <TABLE>
.../...
  </TABLE>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

Cette action agira sur tout le tableau, mais pas à l'intérieur des cellules, celles ci

*Je ne saurais trop vous recommander
d'aller consulter le site:
www.laltruiste.com
qui vient de se refaire une beauté,
on y trouve tous les langages de l'internet,
dont le html et le java script
et bien d'autres moins connus.*

devront avoir leurs propres attributs qui devront être répétés à chaque nouvelle cellule.

Par exemple, on centre le tableau (vu précédemment) et on désire aligner à gauche certaines cellules contenant du texte, et centrer celles qui contiennent des images.

On va trouver plusieurs méthodes. La plus simple est de déclarer l'alignement horizontal juste après <TD>:

ex: <TD align= «left»>

ce qui alignera à gauche le contenu de la cellule.

On pourra aussi aligner verticalement dans la cellule. La syntaxe est :

VALIGN= «alignement»

le type d'alignement pourra alors être: «middle» pour milieu, «top» pour le haut et «bottom» pour le bas ou alors «baseline» pour le bas de ligne courante.

Par exemple:

<TD align=«center» valign=«middle»>

qui aura pour effet d'aligner le contenu de la cellule au centre verticalement et horizontalement.

Si, au cours d'un texte on désire modifier un alignement pour un paragraphe, une ligne ou un mot, on pourra utiliser une autre balise, c'est <div> (division):

ex: <div align=center>text</div>

La première différence avec les précédentes, c'est la nécessité de refermer la balise après usage afin de délimiter son champs d'action. Les options possible sont LEFT (gauche) RIGHT (droite) CENTER (centré) JUSTIFY (justifié). Par défaut ce sera l'alignement à gauche qui sera privilégié. Une autre option: «NOWRAP» interdira tout retour à la ligne dans la division.

Dans le cas ou vous avez utilisé une balise <DIV>, dès sa fermeture, et si l'on ne renforce pas un style, l'alignement reviendra automatiquement à gauche.

Une autre balise va trouver une place aussi intéressante qu'utile c'est <P> </P>. P = paragraphe. Son rôle va servir à délimiter les paragraphes et d'installer un espace entre deux paragraphes. Utile pour éviter à avaoir à installer des
 de

retour à la ligne.

Je ne vous cache pas que je découvre ces fonctions en même temps que je rédige cet article, et je pense que le site va encore s'améliorer.

José

A propos du site AMIGAZette 83

Actuellement la seule possibilité qui s'offre à moi pour aller sur l'internet est le PC de Mamin, n'ayant pas de config matériel pour brancher un Amiga sur FreeADSL, sauf en passant par UAE, et là je me suis aperçu que les scripts de Xiti et du CountUs (juste sous le compteur) n'apparaissent pas. Est ce AWeb qui ne gère pas ce type de javascript, ou est une erreur de programmation?!!

Il serait intéressant, voir même utile d'avoir des retours d'informations de ce genre afin d'améliorer la navigation internet sur Amiga et ne pas faire un site Amiga pour péccéiste.

De même pour la gestion des images, de la mise en page ...etc...

Etant en ADSL, je ne me rend plus compte des problème que peuvent rencontrer ceux qui sont toujours sur modem. L'idée serait peut-être de proposer un choix, avant la page d'accueil, permettant un affichage selon le type de connection ou d'ordinateur et programmer des script adaptés.

à suivre...

A propos du CD n°7

Encore un bogue qui m'a échappé, sans aucun doute, vous avez du rencontrer des problèmes dès le double cliquage sur les fichiers html installés sur le CD (index du CD7, site Amigazette83 etc...

Lors de l'installation du CD et de l'essai de son contenu, AWeb, devant démarrer depuis le CD devait récupérer des infos depuis mes disques durs.

Donc, je pense qu'en bon amigaïste, vous avez du penser à démarrer votre AWeb (ou autre navigateur internet) et à partir du menu «Projet» ouvrir le fichier local présent sur le CDROM.

Encore désolé pour ce contre temps, malgré 6 CDROM, le 7 ème apporte sa dose de bogues. Depuis j'ai installé un 1200 de base qui me servira de cobaye (020 / 4Mo de fast - OS3.1 - squirrel SCSI - DD40Mo).

José



Récupérer un disque dur endommagé

Que faire d'un disque dur qui a subi un (ou plusieurs) mauvais traitements?

Une petite chute ou simplement bousculé en cours de fonctionnement, le résultat est souvent désastreux avec des secteurs devenus inutilisables, rendant les accès disques avec des erreurs de lecture ou d'écriture. Il existe différents moyens pour continuer à utiliser un disque abîmé. Si votre disque est devenu complètement invisible pour l'ordinateur, alors cet article ne vous intéresse pas, car il est nécessaire que celui-ci soit toujours reconnu malgré les erreurs.

Les outils nécessaires

Le workbench en fournit déjà quelques un comme **HDToolbox**, mais celui du 3.9 ne dispose pas d'option pour la recherche et le marquage de blocs défectueux. L'idéal est l'ancienne version de **HDToolbox** ou alors **HDInstTool** (voir CD n°5), car ceux-ci possèdent cette option permettant de détecter les zones défectueuses afin que celles-ci ne soient pas utilisables par les données qui seront ensuite enregistrées sur le disque.

Cette opération s'effectue en générale avant l'installation des partitions et le formatage du disque. C'est une opération assez longue par le fait que tout le disque est analysé. Mais si, par exemple, les erreurs ne se situent que sur une partition, il faudra alors se munir d'utilitaires comme **QuarterbackTools** qui propose une réparation et marquage des zones abîmées du volume concerné (ou partition), ceci sous la forme de fichiers matérialisant les zones ne devant pas être utilisées. Dans tous les cas, il ne faudra pas faire de réorganisation et défragmentation de disque, ces «marqueurs» risqueraient alors de se retrouver ailleurs qu'aux endroits prévus.

J'ai pensé à ce petit rappel suite à la récupération d'une partition de 29Mo (sur un disque de 520Mo) qui avait été créée pour isoler 49 blocs défectueux se trouvant localisés en fin de disque. Alors que je cherchais à créer une petite partition de démarrage afin d'utiliser le mode ECS sans la carte Picasso. J'ai donc formaté cette partition en la spécifiant bootable avec une priorité négative de -10, puis, après l'avoir passé au **quarterbackTool** (V1.5), j'y ai installé un workbench 3.1.

José



Télécommandez votre lecteur de CDROM

N'avez vous jamais eut l'idée de télécommander l'ouverture et la fermeture de votre lecteur de cédérom. J'ai trouvé une solution qui n'est pas vraiment nouvelle, en fait elle n'était pas bien loin, mais encore fallait il comprendre son fonctionnement, surtout pour commander les deux lecteurs installés dans la tour de mon 3000.

Que faut il?

- Un Amiga équipé d'un lecteur de cédérom (ou plusieurs)
- l'archive CD-Eject (Aminet + CD n°8)
- SCSIutil V2.02 (Aminet + CD n°8)
- iconX (dans le C:)
- un clavier
- une souris.....etc....

Installation

Très simple: Il suffit de copier SCSIutil dans le répertoire C:. Editer la User-Startup et d'y installer la ligne suivante:

```
setenv CDEJECT 1
```

afin d'initialiser la valeur de la variable d'environnement à 1.

Puis copier le fichier iconx nommé CDEJECT là ou vous le désirez, afin de l'avoir sous la souris rapidement.

Utilisant StartMenu, j'y ai installé CDEJECT

Fonctionnement

Le principe est tout simple, CD-Eject est un fichier "iconX" dont les commandes vont faire appel à SCSIutil qui se trouve dans le répertoire C de votre partition workbench.

En fait c'est SCSIutil qui fait tout le travail selon les options choisies, mais nous verrons cela plus tard.

Pour revenir à CD-Eject, celui-ci est configuré pour ne fonctionner que sur le lecteur principal de l'ordinateur (en général CD: ou CD0:).

```
FAILAT 21
if $CDEJECT EQ 1
scsiutil 2 -e 0
setenv CDEJECT 0
ELSE
scsiutil 2 -e 1
setenv CDEJECT 1
ENDIF
```

Ci-dessus est le texte du fichier iconX de CD-Eject.

Failat 21 sera la valeur d'erreur minimal

qui pourra interrompre le processus.

Ensuite vient une commande conditionnelle de type If / then / else / EndIf qui va tester certaines valeurs.

La deuxième ligne va tester la valeur d'environnement CDEJECT.

Celle-ci a été mise à 1 lors du démarrage, dans la User-Startup, donc pour traduire cette commande:

Si la valeur de CDEJECT est égale à 1, alors SCSIutil doit exécuter l'option -e0 vers l'unité 5 (qui correspond à mon lecteur sur la chaîne SCSI). ensuite on met la valeur de la variable CDEJECT à 0.

[-e0 est l'ordre d'ouverture du tiroir]

Maintenant, si l'on exécute à nouveau le fichier iconX CDEJECT, la commande sera interprétée comme ceci:

Est ce que la valeur de CDEJECT est égale à 1, - NON - (ELSE) alors SCSIutil devra exécuter l'option -e1 vers l'unité 5 (qui correspond toujours à mon lecteur sur la chaîne SCSI) ce qui aura pour effet de refermer le tiroir. On remet ensuite la valeur de la variable CDEJECT à 1 pour une prochaine utilisation.

Voilà comment avec simplicité on peut agrémenter son Amiga d'un confort supplémentaire. Pour la climatisation, allez à la page suivante.

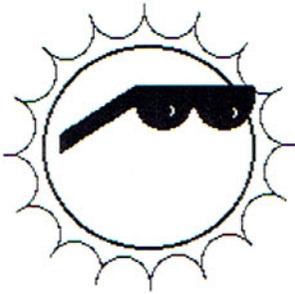
Et si on a plusieurs lecteurs dans la tour?

Pour ceux qui n'ont pas bien suivi, voici la solution. Dans le script précédent le chiffre 5 représente le numéro d'identification du lecteur sur la chaîne SCSI. Il suffit donc d'éditer ce script et de modifier ce chiffre, correspondant au numéro du deuxième lecteur, mais pensez tout de même à sauver ce script avec un autre nom; ex: nom de la marque du CD, celui du device (CD0, CD1) ou par leur vitesse (4X, 12X ...).

Le plus simple est de sélectionner à la souris le fichier original et d'en faire une copie avec [Amiga droit] + [C] et faire les modifications sur la copie, et ensuite changer le nom de l'icône.

José





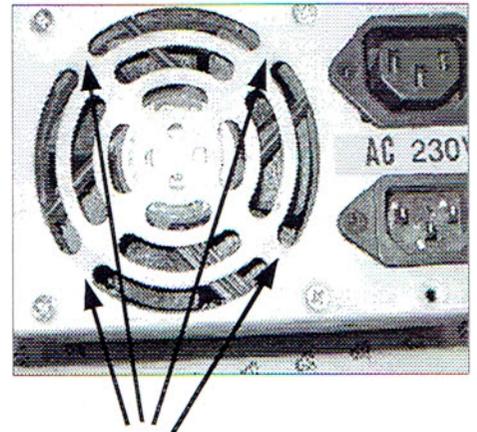
Et oui ! L'été est déjà arrivé avec ses cigales, mais également avec sa chaleur torride qui fait souffrir les puces de nos ordinateurs. A force de vouloir faire évoluer nos machines (toutes confondues) on leur impose un rythme de travail soutenu et la température monte. Tous les ans à la même période je me trouve confronté à ce genre de problème, malgré la tolérance du 68060, mais avec 30° à l'extérieur ajouté à sa température de travail, les plantages sont inévitables. C'est alors qu'arrive la cavalerie des ventilateurs.

L'astuce est bien entendu de ventiler un maximum l'intérieur de la tour, et par conséquent les circuits et diverses cartes. Selon la conception de la tour, on pourra installer un ventilateur en aspiration d'air neuf dans le bas de la face avant. Au contact des éléments internes cet air va emmagasiner la chaleur et devra être évacué vers l'extérieur. Cette action est déjà réalisée par le ventilateur de l'alimentation dont l'action est quelque fois insuffisante, alors, si la face arrière de la tour le permet on ajoute une autre ventilo en extracteur. En général cela est suffisant, mais pour obtenir un bon courant d'air il faut une extraction maximale et c'est là qu'intervient le bricolage.

meilleur débit, mais n'allez pas pour autant canibaliser un Amiga 2000 pour ça, je pense que ce genre de grille doit pouvoir se trouver facilement dans le commerce (ou aux puces).

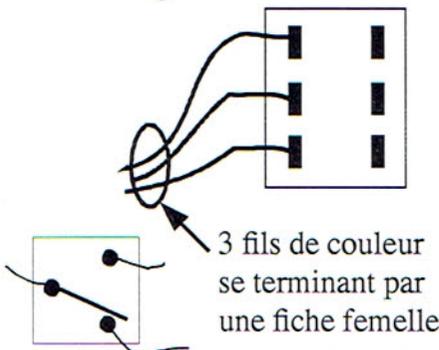
Diminuons le bruit

Malgré tout on va augmenter le niveau sonore généré par le bruit des ventilateurs mais aussi du flux d'air, surtout ayant mis un ventilateur en aspiration sur face avant en plus de celui qui refroidit le 68060 et les deux extracteurs. Celui qui a un rôle d'aspirateur d'air n'étant pas toujours nécessaire, j'ai trouvé une autre idée pour le contrôler sans avoir à tout démonter. Une première solution est d'alimenter le

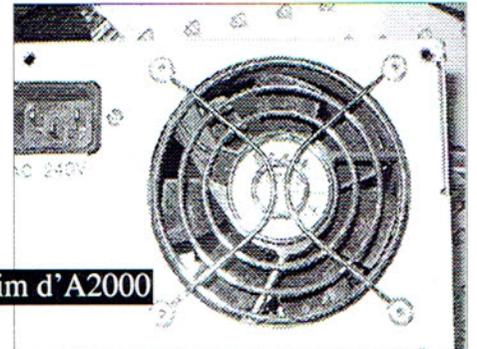


Il faut couper à ce niveau pour enlever cette grille

Brochage du contacteur Turbo



3 broches de connexion non utilisées, ayant les mêmes fonctions que les trois autres sur lesquels sont soudées 3 fils. Ce contacteur a 2 fonctions, ouverture et fermeture de contact. Pour savoir quels sont les 2 broches qui ferme le contact bouton enclenché, utiliser un contrôleur universel en ohmmètre.



Puis il faut récupérer une grille de ce genre pour remplacer la précédente.

Augmentons le débit d'air

En générale, les grilles de protection (externes) des ventilateurs sont découpées dans la tôle, mais comportant souvent des alvéoles trop petites. La découpe est souvent faite de manière à pouvoir enlever cette pseudo grille, tenue par 4 points d'ancrages qui peuvent être coupés. C'est là l'idée, mais après il faudra installer une grille beaucoup plus fine qui se fixera sur les vis du ventilateur, comme celle de l'alimentation de l'Amiga 2000. Avec ce bricolage on va pouvoir gagner plusieurs degrés dans le refroidissement. (Mamain a gagné 5° sur son ordinateur, ce n'est donc pas négligeable). Sur les photos de droite, en haut, la grille découpée dans la tôle, et en bas le type de modèle qui doit être utilisé pour un

ventilo en 5V ce qui le fera tourner moins fort, mais moins de rendement. Si, comme moi, votre Amiga a migré dans une ancienne tour de PC, sur la face avant doit se trouver un bouton poussoir Reset (aucun intérêt) et un commutateur marqué Turbo (avec ou sans). C'est ce dernier qui va m'intéresser et donc être utilisé pour contrôler manuellement le ventilateur. Il faudra tout de même se munir d'un minimum d'outils, fer à souder, fil, gaine isolante etc... L'interrupteur agira sur le fil d'alimentation négatif (fil noir de l'alimentation), le positif (+12v) sera pris directement sur l'alimentation (en général : fil orange ou jaune). Je ne peux pas vraiment donner d'explication dans ce montage car il dépend du matériel dont vous disposez, et surtout des prises d'alimentations (12v) disponibles.

Dans mon 3000 j'ai récupéré le 12v sur une fiche d'alimentation de lecteur de disquette inutilisée, j'ai coupé les fils noir et jaune. Le fil noir a été soudé sur une des broches du contacteur Turbo, et depuis une autre broche j'ai alimenté le fil noir du ventilateur. Le fil rouge du ventilo a été branché en direct sur le fil jaune, les soudures ayant été enrobées avec de la gaine thermo-rétractable. Plus de plantage du à la chaleur, le bonheur!

José 😊

Si vous aussi vous avez trouvé une astuce pour améliorer votre environnement informatique et surtout votre Amiga, contactez nous, tout nous intéresse!



Un jeu en cours de développement par une équipe de passionnés qui nous disent tout dans cette interview pour AMIGAZette recueillie par Ludo et traduite par José.

Realms of Power

Bonjour Michael

[A83] Peux tu te présenter à nos lecteurs?

>Salut!, mon nom est Michael Lanser, et j'habite près de Cologne, en Allemagne. J'ai 26 ans et utilise un Amiga depuis 14 ans.

[A83] Tu es l'auteur de REALMS OF POWER, quel genre de jeu est ce? et quelle genre de config faut il pour le faire fonctionner: 68K, PPC, MorphOS ou le futur OS4.0?

>Realms of Power est un jeu de stratégie du genre Civilisation avec quelques éléments de colonisations. Vous êtes à la tête d'une nation, recherchez de la technologie, construisez des villes et une armée afin de diriger et régler le monde (en quelques mots...) Pour le moment un Amiga 68K suffira (ou en émulation), OS3.1, 16Mo de FastRam, un disque dur, un lecteur de CDROM et une carte graphique. A cause d'une utilisation intensive de l'OS, un PPC ne sera pas plus rapide qu'un 68K.

[A83]Je pense que vous n'êtes pas seul dans ce projet? Combien de personnes dans votre team, et quel est le rôle de chacun?

>Normalement nous sommes 4 membres dans notre team. Linda Edwards, Nick Nolin, Miljan Mijatov et moi même. Linda s'occupe de dessiner les cartes, Nick est à la création des unités et Miljan dessine les villes. Je suis le programmeur, le chef de projet et le webmaster. Quelques fois je dessine les éléments pour lesquels je ne dispose pas d'artiste, pour l'instant....

[A83] Realms of Power est développé avec quel logiciel?

>Le développement est réalisé avec StormC V3, Perfect Paint, PPaint, GFXCon et quelques programmes que j'ai développés pour convertir les graphiques.

[A83] Quand penses tu nous apporter une version démo en préview?

>J'espère qu'à la fin de l'année, il y aura une petite version démo permettant de jouer avec un minimum du jeu.

[A83] Est ce que Realms of Power sera mis dans le domaine publique, en shareware ou en version commerciale?

>Il sera commercial.

[A83] As tu développé d'autres logiciels, et as tu de futurs projets?

>J'ai également développé MP3toCDDA (un décodeur MP3 qui génère des pistes CDDA Intel ou Motorola pour gravage sur CDR) et VirtualCD (pour monter un fichier ISO). Ils sont sur Aminet.

[A83] Que penses tu de l'Amiga d'aujourd'hui (et de demain)? Et quel est la place de l'Amiga dans ton pays?

>Je pense qu'ils ont fait du bon travail avec peu d'argent, espérant qu'ils aient plus d'argent pour faire encore plus pour nous. Peut-être que cela changera vers un meilleur marché dans le futur..

Ici, en Allemagne, la communauté Amiga est une des plus importante du monde, IMHO... même si important veut dire seulement quelques centaines d'utilisateurs actifs.

[A83] Sera t-il possible d'avoir des images d'écran du jeu et/ou une préview pour le CDROM AMIGAZette?

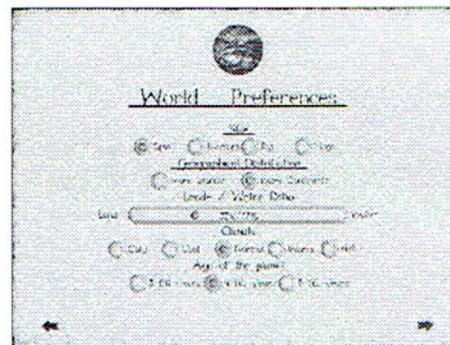
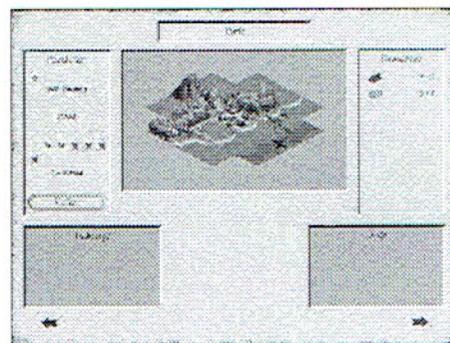
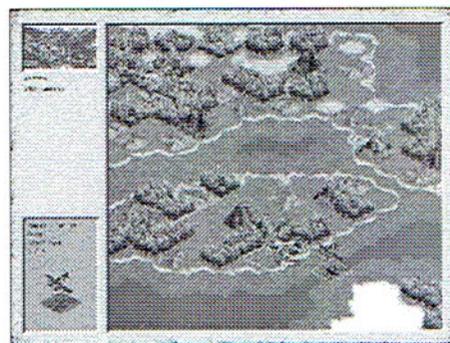
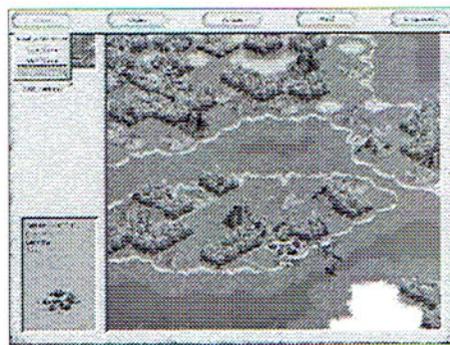
>J'ai joint des images d'écran à ce mail. Vous avez la permission de les diffuser.

[A83] Je te laisse le mot de la fin!

>Je lance un appel aux graphistes qui seraient intéressés à nous aider dans la création de ce jeu. Nick et Milan ont besoin d'aide de plus il y a encore du travail dans certains graphismes pour lesquels je n'ai encore trouvé personne pour les dessiner.

[NDLR: ce qui suit est un appel à la compréhension et au soutien!]

Et s'il vous plaît ne dénigrer pas ceux qui travaillent pour l'Amiga et qui tentent par tous les moyens de le maintenir en vie. Ils pourraient aller travailler sur d'autres plateformes et gagner beaucoup plus d'argent mais l'Amiga a besoin de logiciels de toutes sortes, et que ceux qui ne cessent de critiquer, tel que lu dans amiga.org, amiga-news.de, ann.lu..., ont souvent des propos contradictoires en trouvant tout mauvais, demandant que les programmeurs essaient de trouver d'autres sortes de logiciels ou alors devraient développer plus vite et mieux... Cela me rend triste parce que les gens qui actent dans le maintien en vie de l'Amiga par toutes sortes de créations ont, en retour, plus souvent des avis négatifs que positifs. Et dans ce petit marché sur lequel tout le monde compte, il est nécessaire de supporter les développeurs.



Pas seulement par l'argent, mais aussi par un retour d'encouragement (comme un artiste que l'on va applaudir pour sa prestation).

Merci Michael, et bonne chance avec Realms of Power, nous sommes très impatients de le tester!

Donc pour résumer la fin de cet interview, Michael et sa sympathique équipe font appel à tout graphiste qui pourrait venir gonfler le team et activer la production.





La rubrique softologique de Ludo

Ma config:

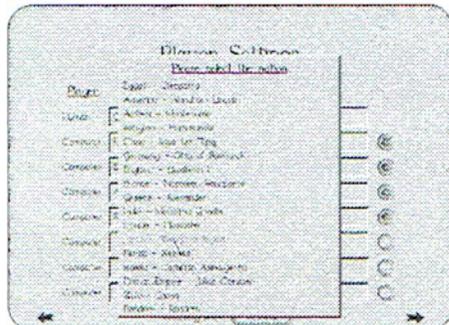
A1200 en tour (bricolée par José)
68030 / 50Mhz - 32Mo de mémoire
Disque dur 3,2Go - CDROM 4x

Comme dirait ce vieux dicton "c'est avec des vieux pots que l'on fait de bonnes confitures". Et bien cette fois ci il ne s'agira pas de confitures (dommage!) mais de quoi nourrir les circuits de votre Amiga avec une sélection de titres en version complète sans oublier les recherches minutieuses aux quatre coins du globe des dernières petites trouvailles. Voici donc notre sélection de ce qui nous a plu, de quoi passer de bon moments de vacances...

JEU

Realms of Power

superplongeur@aol.com



REALMS OF POWER, développé par Michael Lanser, et qui nous fait la joie d'accepter une interview pour ce numéro 55, semble prendre une très bonne voie et devenir un jeu très prometteur.

Vous vous rappelez sans aucun doute de Colonisation ou encore Civilisation, des jeux de stratégie à succès sur Amiga, il y a seulement quelques années. REALMS OF POWER semble reprendre les éléments essentiels de ces deux titres. Vous êtes à la tête d'une civilisation où vous devrez vous imposer contre d'autres civilisations ennemies, un thème très en vogue. Vous pourrez compter sur diverses

nationalités: français/allemand etc.. Pour arriver au but de votre mission, vous devrez construire votre cité et ériger divers bâtiments pour faire prospérer votre peuple et aussi bâtir une armée puissante pour gagner et vous imposer contre les autres civilisations.

Michael Lanser, son auteur, y travaille d'arrache pied pour nous proposer un titre digne de colonisation ou civilisation.

Du côté de la réalisation, je vous laisse admirer le travail accompli par son auteur dans les copies d'écran que Michael nous a fait parvenir.(voir prochain CD n°8)

On attendra avec impatience la version démo pour nous faire une idée plus réelle de REALMS OF POWER.

Si vous désirez participer à l'élaboration de ce jeu, n'hésitez pas à contacter son auteur car il recherche du monde (graphistes) pour compléter son équipe.

(Voir l'interview d'AMIGAZette à Michael Lanser)

langue : anglaise/allemande
genre : strategic/action
domaine : commercial
auteur : michael Lanser
source : voir site internet

Configuration minimale

Amiga 68020 - WB 3.1 - 16Mo de fast dont 1Mo de chip + carte graphique disque dur et cdrom

Configuration conseillée

Amiga AGA - OS3.1*
workbench 3.1*
32Mo de ram
Disque dur et lecteur cdrom
Carte graphique

Internet

<http://www.realmsofpower.de.vu>

JEU

PairsNG 2.0beta démo

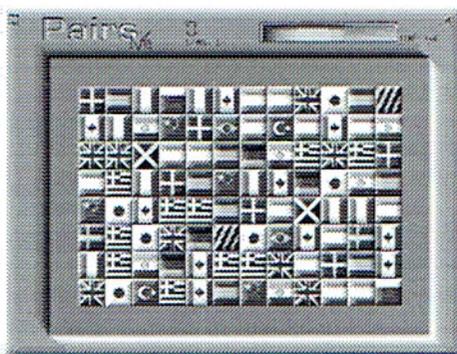
j.grillierre@free.fr

PairsNG est un jeu du pur style Shanghai. Très soigné, acceptant les cartes graphiques et AHI pour les sympathiques bruitages. Au démarrage, le jeu propose 3 profils de jeux (2 en démo):

- Beginner (débutant): 96 paires de pièces à trouver en moins de 180s
- Normal: 216 paires à trouver en 480s
- Profi.: 384 paires à trouver en 800s

Les pièces représentant des drapeaux ou des pièces d'échec (pour les niveaux 1 et 2) sont mélangées d'une manière aléatoire. Le principe du jeu est tout simple: il faut trouver des paires (horizontale ou verticale). Dès que vous aurez terminé le niveau, le programme calculera un bonus en temps, fonction du

temps restant. Le délai temporel sera réduit de 30 secondes entre chaque niveau de jeu. Un nouveau casse tête qui va mettre les boutons de votre souris à rude épreuve.



Ce jeu est en version shareware, cette version démo ne propose que deux niveaux.

langue : anglais/allemand
genre : jeu de plateau
domaine : Shareware
version : 2.0 beta
source : site Aminet
Amiga : AMIGA
processeur : 68030 (mini)
Système : OS3.0 à 3.9
Mémoire : 8Mo
Divers : AHI - Carte graphique
Internet : www.def-con.net/pairs



JEU

8 Midnight Racing

Hyperion software, actuellement en phase finale du développement de l'amiga OS4.0, vient de signer un contrat avec l'éditeur PC Incagold afin de porter sur Amiga le jeu MIDNIGHT RACING, sorti en 1996 sur PC. A l'époque, ce jeu avait révolutionné le monde du jeu de course automobile. Maintenant on attend avec impatience son portage dans les prochains mois mais une machine puissante sera largement recommandée, Amiga PPC, AmigaONE ou Pegasos.

Dans ce jeu vous serez aux commandes d'une voiture de course lancée à pleine vitesse, la nuit. L'ensemble du jeu est donc une course de nuit où il vous sera proposé pas moins de 16 véhicules poussés à un réalisme à toute épreuve agrémentés de graphismes en 3D avec des paysages tels que collines, tunnels, ponts autoroutes et intersections à quatre voies. Douze angles de caméras affineront le virtuel vers la réalité.

Dans midnight racing, adieu la limitation de vitesse, mettez vous dans la peau d'un pilote de bolide qui absorbera les kilomètres au milieu d'un éclairage nocturne et des phares des autres concurrents. Vous pourrez évaluer votre pilotage et mettre à l'épreuve vos amis dans des courses infernales.

Midnight racing est maintenant un jeu ancien sur PC, nous comptons sur Hyperion pour le remettre au goût du jour sur AMIGA et en faire un jeu tout neuf.



langue	: anglaise
genre	: jeu de voitures
domaine	: commercial
version	: commercial
source	: site incagold/hyperion
Amiga	: AMIGA PPC ou autre
processeur	: PPC
Système	: AMIGA OS
Mémoire	: indéterminée
Divers	: disque dur et carte graphique souhaité
Internet	: www.incagold.com

superplongeur@aol.com

JEU

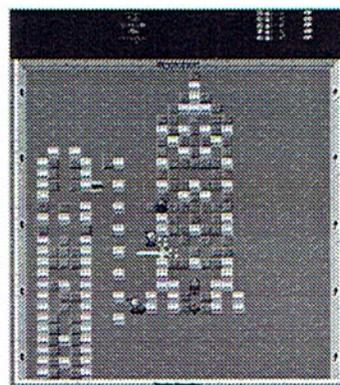
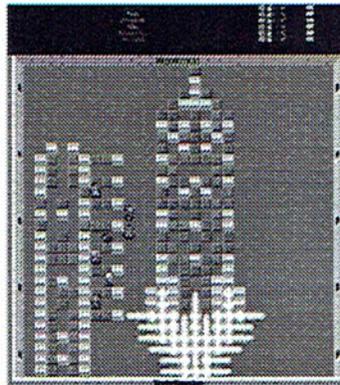
8 DYNAMITE 2.3

Amiga

Dynamite prend un nouvel élan avec cette nouvelle version 2.3 qui corrige et rajoute quelques fonctions. Pour rappel, Dynamite est un clone des très célèbres Bomberman et Dynablaster sortis sur Amiga il ya pas mal d'années, déjà, un must en la matière, depuis on a pu voir plusieurs clones comme Master Blaster...

Grande nouveauté par rapport à ses prédécesseurs, Dynamite propose un jeu en multi-joueur via internet seulement, tout ceci est bien dommage car une version solo contre l'ordinateur avec des missions aurait été autant bienvenue car tout le monde ne dispose pas d'une connexion internet.

Donc, Dynamite vous propose de jouer via une connexion TCP/IP jusqu'à 8 joueurs. On y retrouvera tous les ingrédients qui ont fait le succès de Dynablaster ou autre Bomberman à l'époque avec des bombes, puissance de feu etc....



Le design des personnages nous font plutôt penser à Dynablaster.

Au menu de cette version, beaucoup de bugs corrigés comme un rajout de 5 lasers par cartes ou encore des corrections pour le workbench ainsi que la connexion via les serveurs.

On attend avec espoir une version solo si son auteur le décide, mais en attendant les Amig'Internauts pourront toujours s'éclater, et engorger un peu plus le réseau internet, mais pour le fun de l'Amiga, tout est permis!

langue	: anglaise
genre	: action (online)
domaine	: freeware
version	: 2.3
source	: AMINET
Amiga	: AMIGA AGA
Processeur	: 68020 minimum
Système	: OS3.0*
Mémoire	: 16Mo conseillé
Divers	: TCP/IP/ carte graphique AHI - MUI 3.8*

Internet: <http://amisource.de/dynamite>

superplongeur@aol.com





Utile Quote

j.grillierre@free.fr

Quoi est ce?

C'est simplement un petit programme qui permet d'afficher, d'une manière aléatoire, des petits textes, phrases, proverbes etc... en bref tout ce que vous désirez, par exemple afficher la phrase du jour à chaque démarrage de l'ordinateur.

Pour fonctionner il faut au minimum un Amiga (?), un OS 2.0 et un disque dur dont la capacité importe peu.

Ce que j'ai trouvé de sympa dans ce programme c'est la facilité de pouvoir installer vos propres textes, sous la forme de simple fichiers texte ascii.

Ce "package" a été réalisé par son auteur pour afficher des petits textes se rapportant à l'histoire de la série Babylon 5 (voir page 29).

Tout d'abord il faut un fichier de configuration (quote.config) sur lequel sera inscrit, en ascii, le nom des fichiers textes contenant les phrases à afficher. Ce fichier sera installé soit dans le même répertoire que l'exécutable, ou ailleurs, dans ce cas il faudra ajouter un "Toolttype" dans l'icône du programme :
configfile=<...quote.config>.

Configuration

Pour créer le fichier "quote.config", ouvrez un éditeur de texte (ex: ED). Sur la première ligne doit apparaître le nombre de fichiers textes dans lesquels Quote pourra piocher. Chaque ligne suivante correspondra au nom de chaque fichiers texte ; par ex, pour quote.config présent

dans ce répertoire on aura :

```
Nombre de fichiers -> 3
Fichier 1 -> quot-b5.0
Fichier 1 -> quot-b5.1
Fichier 1 -> quot-b5.2
```

Le format des fichier texte est également fort simple, il suffit d'indiquer combien d'item sont présents (nombre de phrases, de paragraphes etc...), ensuite au début de chaque item encadré par de guillemets, il faudra mettre 2 % «%%» .

Par exemple:

```
Nombre d'item -> 2
Item 1 -> %%
texte -> «le texte»
Item 2 -> %%
```

Pour mieux comprendre, éditez ces fichiers textes.



Images ImageConvert 3.1

j.grillierre@free.fr

Dans la même idée que dans ses précédentes versions, son rôle est de convertir les images à partir d'un simple script ARexx qui va utiliser les services de logiciels de graphisme.

Ce script a été écrit par Martin Steigerwald (24.4.2003) et vous permettra donc de convertir des images en d'autres formats, résolutions et nombre de couleurs, utilisant un de ces logiciels:

- ArtEffect2: testé avec ArtEffect 2.6, 3, 4
- PPaint: testé avec PPaint 6.4 et 7.x
- Photogenics2: testé avec la version 2b
- ImageMagick: testé avec ImageMagick 5.5.5)

Avec Image Convert vous aurez la possibilité de convertir plusieurs images dans une seule commande.

Optimisé pour fonctionner avec Directory Opus Magellan, il peut également être lancé depuis n'importe quel autre gestionnaire de fichier ou plus simplement à partir d'un Shell.

Installation

Si votre système dispose d'un répertoire nommé REXX, il suffira d'y glisser le fichier ImageConvert.rexx, moi je l'ai installé dans le S: en renommant ce script IC.rexx (pour être moins long à écrire).

Il faudra s'assurer que votre logiciel de graphisme, soit PPaint (ou les autres cités plus haut) soit bien installés et assignés.

Comme cela a déjà été dit on peut donc utiliser DOPUS4.x pour lancer la conversion. Il suffit de lancer la config de Dopus, de créer un bouton et lui assigner la commande:

```
ARexx SYS:Rexx/ImageConvert.rexx {f}
Run asynchronously
```

nota: cette ligne ne sera valable que si vous avez installé ImageConvert.rexx dans REXX, sinon il faut donner son chemin d'accès.

Pour faire plus simple il suffit de lancer un Shell, KingKon sera très bien pour faire cela.

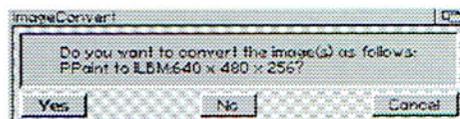
Ayant mis IC.Rexx dans le S: je tape donc:
S:IC.Rexx work:Image/dessin.jpg

Validez et vous obtenez une première fenêtre de dialogue qui vous propose d'utiliser un type de logiciel. S'il vous convient faites Yes, sinon cliquez No et une nouvelle fenêtre vous proposera alors d'autres possibilités de logiciels. Cliquez celui dont vous disposez, on vous demandera alors le format d'image puis la résolution et pour finir le nombre de couleurs.

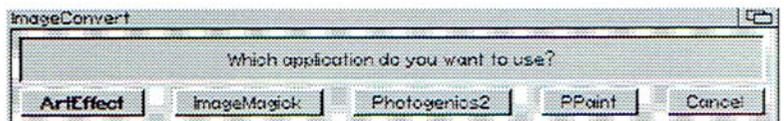
ImageConvert va démarrer le logiciel choisi et effectuer la conversion dans le même répertoire là où se trouve l'image. Evidemment la vitesse de conversion sera proportionnelle à la puissance de l'Amiga.

José ☺

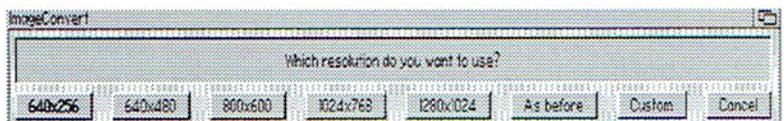
1 er choix



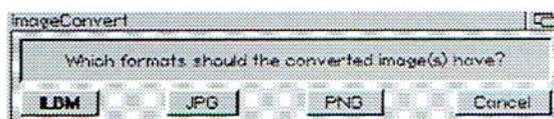
Choix du logiciel



Choix de la résolution



Choix du format



JEU

8 Versions complètes

Depuis quelques mois, la mode est aux jeux complets, distribués autrefois en version shareware pour un grand nombre d'entre eux, en voici ma sélection pour ce numéro:

—Scorched Tanks—

On commence avec Scorched Tanks dans sa version 1.90, un jeu proposé par Dark Unicorn Production, cette fois ci en version complète.

Vous vous rappelez sans doute de Battleduel ou de Missile Command et bien avec Scorched tanks vous pourrez vous mettre aux commandes d'un tank armé jusqu'aux dents (bien que tout le monde sache qu'un tank n'a pas de dents!)? C'est avec diverses armes comme des bombes, missiles et des dizaines d'autres que vous découvrirez dans le jeu, avec possibilité d'influencer l'angle de tir et la puissance de feu, votre but sera de vous débarrasser de votre ennemi, qui pourra soit être simulé par l'ordinateur ou alors par un autre joueur humain. Ce jeu sera pour vous un excellent moyen de passer de bons moments devant votre amiga et passer vos nerfs sur l'ennemi.

Côté réalisation c'est dans l'ensemble très correct bien que les graphismes n'aient rien d'exceptionnels mais fort heureusement l'intérêt du jeu est bien là et c'est l'essentiel.

Configuration nécessaire:

Tout Amiga avec 1Mo de chip minimum et 2Mo de fast (plus c'est mieux)
WB 3.0 souhaité et disque dur.

—BeamBender—

Blue Lemon Studio nous propose lui aussi une version complète de son jeu de stratégie "BeamBender", également proposé en version shareware à l'époque, le voici maintenant complet et gratuit.

Dans celui-ci c'est la stratégie et l'action qui prédominent car vous devez, grâce à l'aide d'angle et dans toutes les positions possibles, diriger votre laser dans la bonne couleur correspondante.

Le principe du jeu semble facile mais la difficulté est extrêmement dosée. Coté de la réalisation c'est pas mal tant au niveau sonore que pour les graphismes. Encore un très bon jeu pour les fanas de stratégie.

Configuration nécessaire:

Amiga AGA conseillé avec 68020 2Mo de chip et 2Mo de fast - WB3.0 et disque dur

superplongeur@aol.com

Une fois n'est pas coutume, ce sera cette fois ci une «multi-sélection» de jeux versés dans le domaine public

—MasterBlaster—

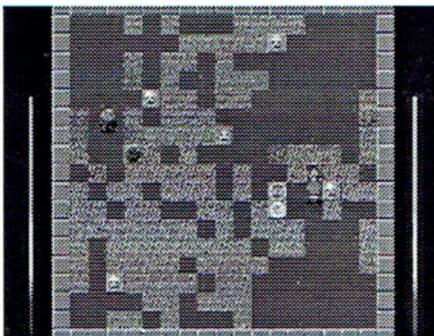
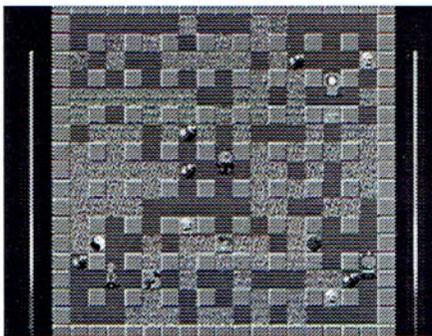
Dynablaster et Bomberman semblent avoir inspirer beaucoup de développeurs la preuve en est avec ce clône extrêmement reussit qui lui aussi était proposé en version shareware il y a quelques années, et bien le voici revenu dans sa version complète.

Master Blaster est dorénavant gratuit en libre distribution dont le principe est très simple car vous devez détruire votre adversaire à l'aide de bombes, mais la partie ne sera pas si facile à gagner, disposant d'une multitudes d'armes pour lui rendre la tâche encore plus difficile, ayant à votre disposition: des bombes, de la puissance de feu, invincibilité ou encore l'arme d'immobilisation, et l'option permettant d'aller plus vite; enfin comme d'habitude dans ce genre de jeu, tout un tas d'options qui pourront vous rendre la tâche facile ou alors la rendre impossible.

La réalisation est vraiment très bonne avec des graphismes simples mais bien colorés qui rendent le jeu plus sensationel, idem pour la bande sonore, certe répétitive mais qui colle bien à l'action, encore de longs moments de franche rigolade avec votre amiga qui ne demande qu'à vous distraire!

Configuration nécessaire:

Tout Amiga mais avec le chipset AGA fortement conseillé
2Mo de ram / 4Mo conseillé + disque dur



—Blade—

Cette fois ci il sagit du jeu commercial "Blade" sorti à l'époque pour Amiga, c'est à son tour d'être mis en disponibilité dans une version complète et gratuite sur le site d'Amiga Arena.

C'est un RPG ou plutôt d'un jeu de rôle dans lequel vous incarnerez une équipe de trois personnes dont vous devrez choisir la race, l'intelligence, et tous les ingrédients qui caractérisent un bon jeu de rôle.

Un petit bémol pour la réalisation, l'aspect du jeu n'est pas très beau surtout au niveau des graphismes mais fort heureusement il y a rattrapage par le scenario qui, lui, est très bon.

Configuration nécessaire:

Tout Amiga - 4Mo de ram souhaité dont 2Mo de chip, sur Amiga AGA utiliser NO AGA avant de lancer le jeu.

—Mattonite—

Pour terminer cette sélection, on ne peut pas passer à côté d'une enième version de ce bon clône du célèbre casse brique Arkanoid, c'est bien de Mattonite qu'il s'agit ici. Programmé en AMOS, ce jeu ne cesse d'évoluer avec de nouvelles options et des bugs enfin corrigés.

Dans chacune des nouvelles versions disponibles sur internet, la dernière en date au moment où j'écris ces lignes est celle de mai 2003.

La réalisation est correcte dans l'ensemble même si l'on considère que les graphismes ne soient pas excellents. Je pense que dans ce genre de jeu c'est plutôt l'intérêt qui prime sur la réalisation, encore un bon clône à se mettre sous la claviers.

Configuration nécessaire:

Amiga AGA conseillé avec 4Mo de ram minimum - 68020 et disque dur

Voilà, ce sera tout pour cette multi-sélection spéciale vacances, que vous retrouverez sur notre prochain CDROM n°8.





GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés
Ce glossaire est inspiré du grand dictionnaire
de la micro-informatique et de l'internet

La
Lettre **G**

édition Marabout - e-mail de l'auteur=virga@imaginet.be

Gamma

Mesure du contraste dans les niveaux de gris moyens d'une image

Garamond

Type de caractères dessinés par le graveur français Claude Garamond en 1544. Les caractères assez proches sont Baskerville, Didot, Bodoni et Times.

GED

Gestion Electronique de Documents

Format de fichiers, mis au point par les Mormons (spécialisés en matière de généalogie), pour l'échange des données généalogiques. Ce format est utilisé par la plupart des logiciels de généalogie.

Genlock

Generator Locking Device

Système qui assure la synchronisation de signaux provenant de différentes sources, par exemple l'incrustation d'une image vidéo dans un programme informatique.

GIF

Graphic Interchange Format

Format graphique pour les images bitmap utilisé, au départ, pour le transfert des images sur le réseau Compuserve. Les fichiers au format GIF sont fortement compressés (LZW) tout en gardant une qualité très correcte. Le format GIF est reconnu par la plupart des logiciels de traitement d'images.

GIF animé

Petite animation obtenue à partir de fichiers GIF. Le format des GIF animés est connu sous le nom de GIF89a.

GIF89a

Format de fichiers GIF animés c'est à dire de petits fichiers qui affichent une animation (par exemple une boîte aux lettres qui s'ouvre et se referme, ou le livre d'or du site d'AMIGAZette 83 qui ouvre ses pages.

Glisser-Déposer

Drag and Drop. Prendre un objet à la souris et le déplacer pour le poser plus loin.

GNU

Ensemble d'applications et d'utilitaires libres de droit et distribués avec leur code source. Bien qu'issue du monde Unix, des programmes de ce type existent maintenant pour toutes les plate-formes. Le but étant de favoriser le développement de nouveaux programmes à partir de sources communes.

Go

Giga-octet

Gourou Meditation

(ou Guru Meditation)

Dans la terminologie Amiga, c'est le signal indiquant une erreur fatale.

Gouttière

Zone blanche entre les colonnes de textes.

GPAO

Gestion de Production Assistée par Ordinateur

Gradient

Vecteur indiquant les modifications des valeurs des niveaux de gris dans le voisinage d'un pixel.

Graftales

Formes issues de fonctions mathématiques récursives (ou récurrentes), principalement utilisées pour représenter des plantes et des arbres.

Graisse d'un caractère

C'est l'épaisseur de son trait. On dira d'un caractère qu'il est gras, maigre, demi-gras, etc.

Grammage

Poids du papier exprimé en grammes par mètre carré. Un papier de bonne qualité doit peser entre 65 et 80 grammes. Plus léger c'est le risque de bourrage de l'imprimante.

Graticiel

Logiciel du domaine public (Freeware)

Grayscale

Niveau de gris. Image en tons continus, c'est à dire non tramée.

Grille (Grid)

1) gabarit complexe d'une page
2) Intersection de lignes uniformément espacées dans deux ou trois dimensions, permettant de guider l'opérateur dans la réalisation du graphique.

Gris (échelle de)

Lorsqu'on scanne une photo, les différentes intensités du noir sont transformées pour produire une image tramée, laquelle (suite à une déficience de notre vision) affiche plusieurs niveaux de gris. Le nombre de nuances de niveaux de gris dépendra de la qualité du scanner.

Groupware

En français: logiciels de travail en groupe, travail collaboratif, synergiciel.

Famille de logiciels utilisés en réseau, destinés à favoriser le travail en groupe (conduite de réunion, gestion de projets, courrier électronique, agenda électronique...).

GUI

Graphical User Interface

Interface utilisateur basée sur une représentation graphique des objets manipulés. S'oppose aux interfaces dites « ligne de commande » comme le CLI (ou Shell). Sur Amiga, de nombreux programmeurs utilisent MUI pour réaliser leur « GUI » et ainsi avoir des logiciels qui vont tourner sans problème sur l'écran du Workbench. Par ex: SongPlayer, SCSI list, 8SVXtoXXX etc...

Guiltware

En argot informatique, programme shareware rappelant sans cesse à l'utilisateur qu'il doit s'enregistrer. C'est la petite fenêtre qui va s'afficher au moment opportun et vous rappeler que si vous désirez la clé (key) pour, justement plus voir cette fenêtre, il faut s'enregistrer.

Voilà! c'est tout pour aujourd'hui!

Le CD_AMIGAZETTE_7 est disponible (*) auprès de l'association AMIGAZette 83



sur adhésion

(*) voir page sommaire pour les modalités

