

Toujours 0 €
52 pages !

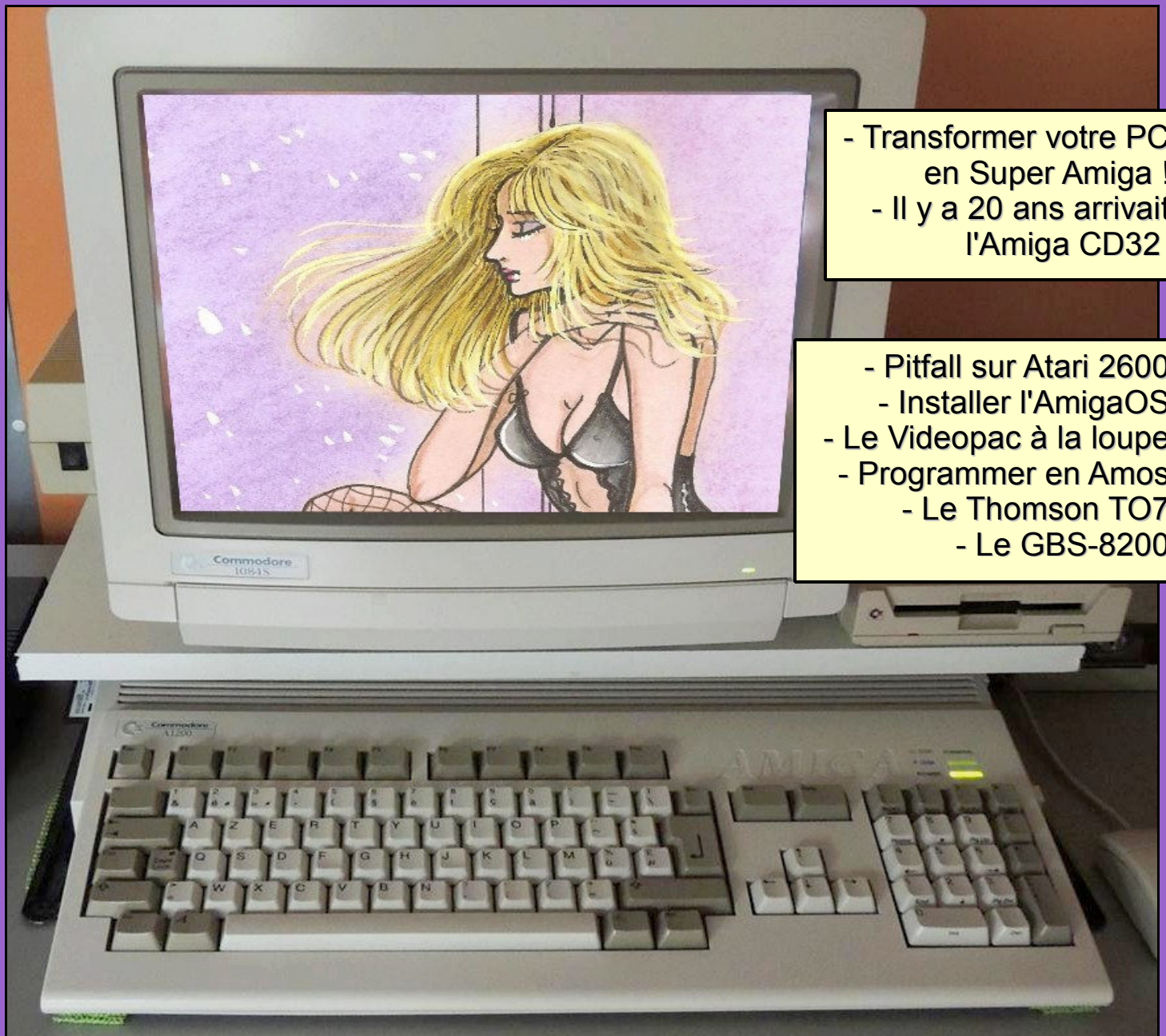
Des ordi, des filles, du fun !!!

AmiMag

Le mag de la geek attitude !!

La nostalgie Amiga, Atari et cie. Numéro 2-Vol. II. Hiver 2013-14

AmiMag: le seul zine qui protège vos couleurs, tout en ravivant le blanc des textiles. Garanti sans phosphate !



- Transformer votre PC en Super Amiga !
- Il y a 20 ans arrivait l'Amiga CD32

- Pitfall sur Atari 2600
- Installer l'AmigaOS
- Le Videopac à la loupe
- Programmer en Amos
 - Le Thomson TO7
 - Le GBS-8200

AmiMag numéro 2. Volume 2

Hiver 2013-2014

facebook

**Rejoignez la team sur
FB, en tapant
AmiMag dans la zone de
recherche**

AmiMag et le logo sont © 1995-2013 par Jean-François Horvath. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les illustrations reproduites le sont à but purement informatif et restent la propriété de leurs auteurs.

Les articles de ce numéro sont © par les auteurs et AmiMag. Ils n'engagent que la responsabilité des auteurs. Les articles et documents envoyés ne sont pas retournés, et ils impliquent l'acceptation de l'auteur pour leur libre publication. Les liens hypertextes présents n'engagent en aucun cas la responsabilité d'AmiMag quant au contenu de ces mêmes sites. Nous déclinons toute responsabilité concernant des modifications éventuelles effectuées par des tiers (intrusions de hackers ou virus).

La collaboration au fanzine est bénévole et ouverte à tous.

La publication est protégée par le copyright.
Elle est librement distribuée tant qu'elle ne subit aucun changement dans son contenu et qu'elle reste gratuite. Toute infraction donnera lieu à des poursuites.

AmiMag est un fanzine sans but lucratif.
AmiMag is a non-profit publication.

Éditeur: JF Horvath.

Ont collaboré à ce numéro:

JF Horvath, José Grillière, Cathy Sugiyama
Lipy, Jacky, Sylvain Zangiacomi, Tommy,
Dantes, Daniel Labriet, Guy Dedecker,
Pascal Serra.

Notre Pin-Up archi
sexy est l'œuvre de
la gentille Cathy
Sugiyama.



Édito numéro 2:

Hello à tous ! L'automne s'est déjà bien installé, et voici notre nouvelle édition pour cette fin d'année 2013.

Le numéro du retour a été un franc succès avec, au moment où j'écris ces lignes, plus de 730 téléchargements. J'avoue avoir été agréablement surpris par le nombre d'Amigafans (et autres) encore désireux de lire un fanz comme celui-ci.

Pour vous remercier, toute la rédaction vous a concocté une édition encore plus mieux de derrière les fagots de la mère Denis (je sais ça ne veut rien dire ;-)) avec plus de pages, plus d'articles (logique !), plus de photos, plus d'infos, plus de tout plein de bonnes choses ! Alors, profitez-en un max, et amusez-vous bien aux fêtes qui s'annoncent déjà.

Bonne lecture, *JF alias AmigaKid*

Bonus:

<http://www.youtube.com/watch?v=BJZJ53X-3AE>



Image de couverture réalisée par Jacky.
« L'A1200 aime les jolies filles ».
Le dessin est de Cathy Sugiyama.

LE SOMMAIRE:

Page 3-4: Les Points sur les I, Page 5-6: The Time Machine 1997, Page 7: Pub Micronik, Page 8-9: Zoom CD-32, Page 10-12: L'Émulation Amiga sur PC, Page 13-15: Installer le WB, Page 16: Extra Pin-Up, Page 17-19: Le VideoPac, Page 20: Les Icônes, Page 21: Pub Micronik II, Page 22-24: Le disque dur, Page 25-27: Zoom Pitfall!, Page 28-29: Le GBS-8200, Page 30-31: Que sont-ils devenus ?, Page 32: Fiche du TO7, Page 33: Viscorp, Page 34-35: Labo Amos, Page 36-37: DémoMania, Page 38: Ancienne pub, Page 39: La Pin-Up, Page 40-41: Test de Napalm, Page 42: Pub SOFB II, Page 43-51: ExtrAmiMag.

Les sur les I: UN PEU DE TOUT...

Dans « Les Points sur les I », des news, des rumeurs, des sites Web, et un peu de tout sur tout, tant au niveau de la vie du mag' que sur l'actualité qui nous branche.

Pas envie de vous bouger ?

Comme je le précise dans l'édito, le premier numéro du retour d'AmiMag a été un vrai succès avec plus de 730 téléchargements. J'avoue que je ne m'y attendais pas, et que cela fait plaisir !

Cependant, cela ne s'est vraiment pas bougé au niveau des dons (ce n'était pas une obligation, mais un



petit geste fait toujours plaisir) ni au niveau des réactions. Je n'ai reçu qu'un seul e-mail de félicitations et d'encouragements pour continuer l'aventure.

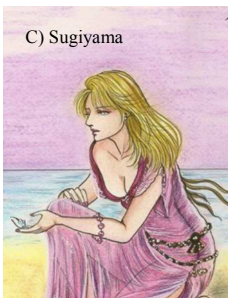
Avouez que ce n'est pas énorme. Je peux en conclure que vous avez TOUS adoré le premier numéro au point de ne trouver aucune critique à me faire. Cela me transporte de joie, MAIS vu qu'il vous est possible de réagir, de m'envoyer des articles, des news, des illustrations... **POURQUOI NE LE FAITES-VOUS PAS ???**

À ce niveau, je dois avouer que cela me rappelle l'époque du zine papier où (déjà !) trop peu de personnes participaient. Alors, ne restez pas statiques, et faites vivre l'Amiga encore et toujours, et donc AmiMag également !

Cathy Sugiyama

Cathy Sugiyama est devenue la dessinatrice attitrée du fanz. Vous retrouverez donc ses œuvres très souvent dans nos pages. À propos de page, vous pouvez suivre son actualité sur Facebook, cherchez: **Sugiyama's Creations** sur le site en question.

N'hésitez donc pas à commenter ses fabuleux dessins. Cathy est une merveilleuse artiste pleine de talent et de cœur, qui mérite d'être connue à travers la planète ! Pour ce numéro, elle nous a offert une superbe pin-up. Merci à elle.



Vous pouvez suivre l'actualité d'AmiMag via trois canaux. Il y a notre **blog**, qui distille des infos tant sur le fanzine que sur l'Amiga et les autres machines rétro, et notre page **Facebook**. Enfin, n'oublions pas **Twitter**. Vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas tout savoir sur notre univers. ;-)

Le blog: <http://amimag.skyrock.com>

La page FB: <https://www.facebook.com>

Twitter: https://twitter.com/AmiMag_ezine

Un site que j'ai découvert il y a peu, avec toute la musique culte du Miga en version remix. Idéal pour passer de bons moments avec le volume à fond.

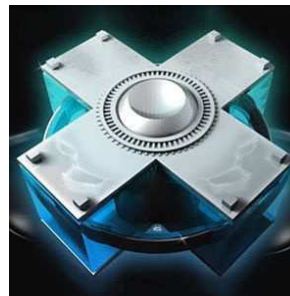
<http://www.amigaremix.com>



Voici un site, administré par un passionné très sympa, qui re-

groupe pour nous de belles pages de pubs sur les machines d'antan. N'hésitez pas à visiter son site:

<http://abandon-pub.com>



Experience 2013 Demo scene Show and Competition

Le samedi 30 novembre aura lieu à Budapest, la superbe capitale hongroise, l'édition 2013 de cette compétition. La communauté Amiga est

encore très active en Hongrie, en Pologne et dans d'autres pays de l'Est. Pour avoir plus d'infos sur l'événement, et éventuellement y participer, voici la page Facebook:

<https://www.facebook.com/events/231064553709606/?source=1>



Exodus The Last War

Il est désormais possible de télécharger ce jeu via le site amigashop.org. Attention, il s'agit d'une image iso donc forcément sans packaging ni manuel. Cependant, il existe une version de ce dernier sur le CD même.

La configuration mini pour profiter d'Exodus est la suivante: **Carte 68030, AGA ou carte graphique, 16 MB de fast ou 17 si carte graphique, 1,5 MB de Chip, CD-Rom x4, disque dur et OS 3.x.**

<http://www.amigashop.org>



Asgard Met Vikings

Un nouveau petit jeu a vu le jour pour nos chers Amiga ! Il tourne sur toutes les configurations avec au minimum 1 MB. Il existe un mode deux joueurs. La version actuelle est la 1.1, et le jeu est dispo en fichier **lha** et même **adf** pour **WinUAE**, en voilà une bonne nouvelle ! Un futur test sans doute dans le numéro 3 de votre zine préféré !

<http://www.punktart.de>

Quand Mike Oldfield créait sur Amiga !

Dans une interview de cette année, **Mike Oldfield**, le célèbre musicien anglais, a reconnu que son album **Amarok**, paru en 1990, avait été réalisé sur Amiga. Ses collègues musiciens et les critiques musicaux n'avaient jamais compris comment Oldfield avait pu réaliser un album d'une telle qualité avant des programmes comme **Pro Tools** et **Logic**.



Par contre, le musicien ne précise pas quel programme il avait employé. En tout cas, une fois de plus, cela prouve bien que l'Amiga était utilisé par des professionnels et pas seulement par les passionnés de bons jeux vidéo.

L'info provient d'**Amiga Mania Magazin**. La version complète de l'interview en anglais se trouve ici: <http://www.innerviews.org/inner/oldfield.html> Vous pouvez trouver l'album sur **YouTube**.

Miss Pac-Man ?

Voici une image trouvée sur la page FB de nos collègues de **Magazyn Amiga**. C'est une jolie demoiselle qui semble bien s'éclater sur une borne **Pac-Man**. Mais visez donc le regard lubrique de l'un des fantômes ;-) Bon, chérie, tu te sapes ainsi ce soir ? On va... jouer !



Amiga ou le monde idéal

Sur **YouTube**, il y a une vidéo qui se nomme **Amiga The Global Family**. C'est une promo très peu connue. On peut y voir à quel point l'Amiga est l'ami de tous les jours tant dans le monde du travail qu'à l'école ou encore pour les loisirs. Vu sur **Amiga Mania Magazin**.

http://www.youtube.com/watch?v=Gd1qQjb_1E



The World Premiere of Amiga

Une vidéo de la présentation de l'**Amiga 1000** en 1985. Fabuleuse machine très en avance sur son temps, avec des possibilités sonores et graphiques qui surpassaient tout ce qui se faisait à l'époque. On peut y voir la belle **Debbie Harry** avec **Andy Warhol**, qui utilise ce fabuleux ordinateur.

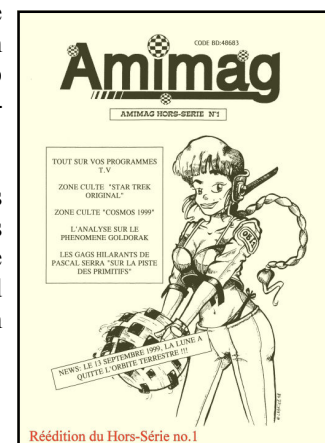
<https://www.youtube.com/watch?v=hWiOVa1R4m0>

Réédition du AmiMag Hors-Série Spécial télé numéro 1 de 1999 !

Il vous est possible de télécharger la réédition du **Hors-série numéro 1** paru en 1999, et réalisé à 100% sur Amiga.

Vous y trouverez des articles sur plusieurs séries cultes, ainsi que de la BD et un grand article sur le dessin animé de notre enfance: **Goldorak**.

<http://payhip.com/b/Kj53>



The Time Machine:

L'AMIGA SHOW 1997

Pendant plusieurs années, les Amiga Shows ont rythmé la vie de la communauté belge des Amigafans. De nombreux fans français faisaient aussi le déplacement pour l'événement. Focus pour ce Time Machine sur l'édition de 1997, j'ai l'impression que c'était hier.

L'AMIGA CHAUD, CHAUD, CHAUD...

Le premier week-end de mai s'est tenu à Rhode-Saint-Genèse (près de Bruxelles), le grand rassemblement belge des passionnés de l'Amiga. Comme chaque année, le magasin **Digital Précision** de Bruxelles était l'organisateur de cette manifestation. J'ai eu le plaisir d'arpenter l'expo pour vous, le samedi 3 mai.



Que de souvenirs... La grande affiche « Amiga Show » n'est qu'une illustration réalisée par mes soins ;-)

Avant tout, sachez que le titre de cet article n'est pas innocent. En effet, il faisait très chaud, tant à l'extérieur qu'à l'intérieur. Je suis arrivé au show vers 11 heures, une foule importante était déjà sur place.

Dans la salle étaient surtout présents des magasins Amiga, des distributeurs de DP (**The Black Tiger**, **Final DP**, **FDS**,...), des revendeurs de matos, mais aussi des particuliers. Comme toujours, il y avait moyen de faire de bonnes affaires, surtout sur les CD **Aminet** (à peu près 50% d'économie !!!).

L'ambiance était résolument optimiste, mais c'est normal vu l'annonce du rachat d'**Amiga Technologies**. Plusieurs personnes commentaient la reprise par **Gateway 2000**, tout le monde s'accordait pour dire que le pire avait été évité. Optimiste, oui, chacun l'était !

Internet était aussi sur toutes les bouches, l'Amigafan semble vouloir communiquer grâce à ce nouveau média. Les questions étaient nombreuses: prix des modems, des abonnements, etc. Le CD-Rom tenait aussi une place importante: collection Aminet, jeux, images (parfois coquines !), musiques...

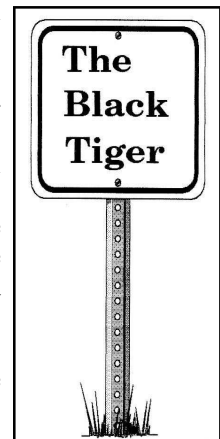
Du côté du matos, les différents types de tours tenaient aussi la vedette. Mais, un tel show n'est pas seulement l'occasion d'acheter ou de vendre, c'est le meilleur endroit pour discuter avec d'autres passionnés. De très nombreux Amigaphiles français avaient fait le déplacement. En prêtant l'oreille, vous pouviez entendre certaines rumeurs comme celle concernant l'existence d'une version Amiga de **Quake**. Un peu plus loin, c'est deux ados boutonneux qui expliquaient comment ils ont réalisé leur propre tour en... bois ! Quelques fois, cela vous donnait vraiment l'impression d'être sur une autre planète.

Je vous précise aussi que les revues **Amiga News** et **Dream** étaient sur place, bien qu'en début d'après-midi, le stand de Dream était encore désespérément vide... Nos amis se sont-ils perdus en chemin ?

De nombreuses affichettes de pub pour votre mag' favori ont été distribuées. J'espère franchement que cela nous apportera quelques nouveaux lecteurs, ça ne serait pas du luxe !

Le show a aussi été l'occasion de faire le point sur la distribution des softs du DP. Le stand de **The Black Tiger** était sans doute l'un des plus visités. Raphaël (que vous connaissez bien, si vous êtes des fidèles du mag') m'a confié que la petite D7 3.5" avait encore un bel avenir, malgré l'invasion sans cesse croissante du format CD. Il est vrai que tout le monde n'est pas encore équipé. De plus, même si le CD offre l'abondance, il n'offre malheureusement pas toujours la qualité, et c'est bien dommage !

Comme vous le constatez, le show n'a pas failli à sa réputation.



Le but a encore été atteint, à savoir rassembler les passionnés de l'Amiga. Il était amusant de constater que les conversations se poursuivaient souvent à la buvette autour d'une bonne bière bien fraîche. Dans l'ensemble, je crois pouvoir dire que la version '97 (nonante-sept !) a été un franc succès. Pendant un week-end, la banlieue bruxelloise a vécu au rythme du Miga.

Si vous n'étiez pas au rendez-vous cette année, je vous convie tous à la prochaine édition. Je termine en disant que le show aura été l'occasion de voir quelques jolies Amiga girls, le problème est que la plupart du temps elles étaient accompagnées :-)

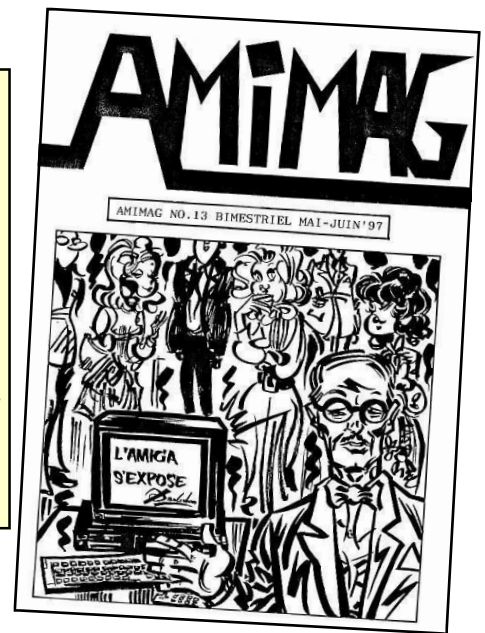
Je salue la jeune fille qui distribuait la pub d'un magasin à l'entrée du show. Ah ! charmante enfant...

AmigaKid

Cet article est paru sous une forme légèrement différente dans AmiMag 13 (mai-juin 1997).

La photo du centre culturel Wauterbos provient de leur site, elle reste la propriété de l'auteur et n'a servi ici qu'à l'illustration de l'article.

Voici la couverture du numéro dans lequel est paru à l'origine l'article que vous venez de lire. L'illustration est du dessinateur bruxellois Guy Dedecker.



Débutants
Intermédiaires
Confirmés

**Retrouvez
des centaines
de figures en ligne
et sur DVD présentées
par Joëlle et Raphaël !**

www.CoursdeSalsaGratuits.com

Salsa - Bachata - Merengue

Digi-Pen mit Digi-Pen malen und Zeichnen leicht gemacht.

Big Digi-Pen 906 22,86 * 15,24 cm **229,-**

Big Digi-Pen 1212 41,15 * 40,64 cm **295,-**

RAM Erweiterungen

1 MB - A500 PLUS intern **39,-**

2 MB - A500 inkl. GARY-Adapter, Uhr und Akku **129,-**

1 MB - A600 intern mit Uhr und Akku **69,-**

2 MB Chip-RAM Erweiterung

für A500 u. A2000 mit 2 MB BIG FAT-AGNUS inkl. Chip-Puller **179,-**

RAM Erweiterung für Amiga 1200 alle RAM Erweiterungen verfügen über einen PGA 33-50MHz Copro.-Sockel, akkugepufferte Echtzeituhr und einen oder zwei 72-pol. SIMM-Sockel

RAM-1208/1 bis 8 MB mit einem SIMM-Sockel **75,-**

RAM-1208/1 mit 8 MB SIMM-Modul **99,-**

Full-Power Netzteil extern

für AMIGA-500/600/1200, 23A / 5 Volt Original Kabel und Stecker, Ein- / Aus-Schalter, eingeb. Lüfter, ersetzt das original Netzteil, drei 5,25"u. zwei 3,5" Anschlüsse vorhanden

Original Netzteil für A500/600/1200 **25,-**

AMIGA Zubehör

VGA-Adapter für 1200/4000 (23pol.-Bu / 15pol.-Bu) **15,-**

Echtzeituhr für A-1200 akkugepuffert, intern **19,-**

Maus/Joystick-Adapter elektronisch Umschaltung über linke Maus-Taste / Feuerknopf **15,-**

Verläng. - kabel für Maus oder Joystick 1,5 m **7,-**

Laufwerke 3,5

extern 880KB **79,-**

extern 1,76MB **129,-** für alle Amiga, Metallgehäuse, abschaltbar, Bus bis DF3

intern 880KB **69,-**

intern 1,76MB **119,-** für Amiga A-500/600/1200/2000/4000 komplett mit Zubehör

! Bei Bestellung bitte Typ angeben

3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM v.1.3, v.2.0x und v.3.0 / v.3.1 (Paar) **19,-**

2-fach und 3-Fach Umschaltplatinen für A-500/2000 **ab 7,-**

Kickstart-ROMs v.1.3/v.2.05/v.3.0 **39,-/45,-/69,-**

ROMs v.3.1 ohne Handbuch **ab 49,-**

4-fach AT-Bus-Adapter

für AMIGA 1200 ohne Softwaretreiber 4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über Kabelkombination, inkl. Stromkabel **19,-**

4-fach AT-Bus-Adapter für AMIGA 1200 inkl. Softwaretreiber 4-Geräte AT-Bus Anschlußmöglichkeit über Kabelkombination, inkl. Stromkabel **39,-**

PARNET-Kabel zum Vernetzen Ihres Amiga inkl. Software 3 m / 5 m **15,- / 19,-**

GENLOCK für alle AMIGAs

Pub pour les produits Micronik dans Amiga Special, un magazine allemand en 1999.

Micronik GENLOCK MG-25

Zusammensetzung von Amiga Grafik und Video, **VHS, VHS-C, Video-8** Unterstützung, **exakte Einstellung** von Kontrast, Helligkeit, Farbe, **Invert-Funktion** z.B.(Schlüsselloch-Effekt) **Fading** weiche stufenlose Überblendung, **RGB - Monitor** Umschaltung **RGB Farbkanalsteuerung** separat **VHS, S-VHS, VHS-C, Video-8, Hi-8** Unterstützung **Alpha-Channel** für transparenten Vordergrund **Bypass 1:1** Video-Durchschaltung **Enhance Video** verbesserte Signalaufbereitung **499,-**



Micronik GENLOCK BX

durch einen Mikroprozessor digital gesteuertes Genlock, Funktionen wie MG-25 jedoch zusätzlich: **PIP-Funktion** (Bild in Bild), **STANDBY**, **I²C Bus** für die Steuerung externer Geräte, **Key-Pad** zur Steuerung des Genlocks optional, **IR-Fernbedienung** optional **799,-**

Scandoubler intern für original A1200

neu



neu Scandoubler intern für A1200 mit Zorro Bus-Board u. aktivem Video-Slot & A4000 **135,-**

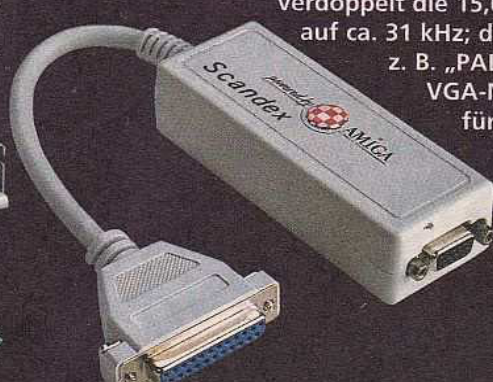
neu Scandoubler intern für A1200 mit Zorro Bus-Board u. aktivem Video-Slot & A2000/A3000/A4000 **149,-**

Flicker-Fixer intern mit Flimmerschutz für 1200 mit Zorro Bus-Board u. aktivem Video-Slot & A2000/A3000/A4000; optionale Genlock- u. Videofunktionen **399,-**

SCANDEX

Scandoubler-extern

verdoppelt die 15,6 kHz Zeilenfrequenz auf ca. 31 kHz; damit wird es möglich z. B. „PAL:HighRes“ auf einem VGA-Monitor darzustellen, für alle Amiga geeignet **165,-**



neu PC-Maus-Adapter zum Anschluß einer gängigen PC-Maus an den Amiga **39,-**

IC Hi-Res ECS Denise **39,-**

Org. Amiga Maus Beige / Schwarz **19,-**

neu VGA-Monitor/ Tastatur-Umschaltung ein Monitor und eine PC-Tastatur an 2 PC oder 1 PC und 1 Amiga **in Vorbereitung**

AMIGA und Kickstart sind eingetragene Warenzeichen der Amiga International, Inc. Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal, wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard- & Software finden.

RétroZoom:

L'AMIGA CD-32

Pour célébrer les vingt ans de la console Amiga CD32, AmiMag vous propose un tour d'horizon de cette bécane, qui aurait dû relancer les affaires de Commodore. Elle avait bien des atouts pour cela, mais ils n'ont malgré tout pas suffi pour sortir la compagnie des ennuis ni pour faire de l'ombre aux ténors des jeux vidéo.



LA CD32

Fort de son succès avec le sacro-saint AMIGA, Commodore se lance début des 90's sur le marché des consoles de jeux dominé par les Japonais. L'objectif est d'attaquer les 16 bits de SEGA et NINTENDO, des "petites bêtes" pourtant déjà bien installées sur le marché de la console.

Pour ne pas rééditer les erreurs du passé (rappelez-vous le C64GS et le CDTV), Commodore décide d'utiliser une "technologie maison" déjà éprouvée, afin de ne pas trop investir. Le projet ultra secret "Spellbound" futur AMIGA CD32 voit le jour.

C'est l'AMIGA 1200 qui sert de base

Un lecteur CD-Rom x2, un microprocesseur Motorola 68EC020 cadencé à 14,32MHz en NTSC et 14,18MHz en PAL viennent équiper la bête au début 1992. Commodore reprend le chipset AGA (Advanced Graphics Architecture) appuyé par le coprocesseur accélérateur Akiko, qui avait un double rôle: Contrôler le CD-Rom et faciliter la programmation d'éléments 3D.

Le «32», indique fièrement que l'on parle de la première console 32 bits occidentale, puisque la véritable première est la FM Towns Marty de Fujitsu sortie au Japon. À sa sortie,

Commodore jouera avec ce chiffre, histoire de faire fantasmer quelques joueurs sans oublier qu'à cette époque le CD-Rom a une image de haute technologie face aux disquettes et cartouches.

Commodore se lance à nouveau dans la course de la console grâce à une fuite du magazine Amiga Format. En juin, Commodore fait l'annonce officielle et déclare que son bébé sera disponible en septembre pour moins de 2000 francs (300€).

Mais pourquoi un tel engouement de la part des utilisateurs de la marque ? Réponse en un mot: AMIGA ! Les fans sont aux anges, retrouver la puissance de l'AMIGA sur une console, et sur CD-Rom en plus ! Mais cela est-il suffisant pour affronter la MEGA DRIVE ou la NINTENDO et son fameux Mode 7 ? Car les performances techniques annoncées par Commodore semblent un peu légères pour guerroyer avec le pays du soleil levant...

Ce qui installe le doute dans la communauté Commodore, c'est que les différences entre l' A1200 et la CD32 sont minimes. En 1993, la console est dévoilée au public lors d'une conférence de presse. Celle-ci lui



trouve immédiatement beaucoup de ressemblances avec la MEGA DRIVE: la forme, le gros 32 bits sur la coque, la prise casque et le sélecteur de volume...

Commodore mettra en avant les points forts de sa console: capacité de lire pratiquement tous les formats CD du moment (CD audio, Kodak photo, CD-G, CDXL, Karaoké,...) et la possibilité d'être équipée d'une cartouche Full Motion Video (décompression de MPEG1 comme pour le CD-i). Elle pourra aussi recevoir un clavier et un lecteur disquettes double face.

Tout semble fin prêt pour un lancement réussi sauf que dans un premier temps la console ne peut être vendue que sur le territoire européen à cause de pro-



En février 1993, une quinzaine de prototypes sont envoyés aux développeurs. En mai, le monde du jeu vidéo apprend avec surprise que Com-

blèmes légaux liés aux pièces de la console ainsi qu'au manque de finances dû à la mauvaise gestion qui plombe Commodore depuis quelques années. La faute en incomberait à **Irvin Gould** principal actionnaire de l'entreprise et jugé incompetent par ses détracteurs.

Finalement, la CD32 sort sur le vieux continent le 15 septembre 1993 au prix de 2490 francs (380€) soit avec un prix plus cher que celui annoncé initialement. Malgré cela, elle remporte tout de même un grand succès auprès de la presse spécialisée, des émissions télévisées consacrées au «high-tech» sans compter les fans de la marque qui se ruent dessus.

La ludothèque propose un panel de jeux variés, mais il s'agit principalement d'adaptations. Il y a donc trop peu de titres originaux; cela est dû au manque de confiance des éditeurs en la machine.

La fin.

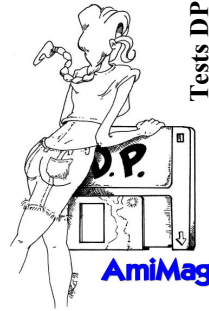
150000 unités sont écoulées en quatre mois, les débuts sont encourageants. Les jeux CD32 se vendent mieux que les **CD-Rom PC** et **Mega-CD** réunis. Hélas, les mois qui suivent vont précipiter Commodore dans sa chute, et le **29 avril 1994**, la faillite est prononcée.

Début 1995, la console a totalement disparu des magasins, mais aujourd'hui elle se vend encore à un bon prix pour son âge. Il faut compter +/-80€ en général (hors frais de port). Petit truc, une fois la console en main, il suffit d'aller sur un site d'abandonware (loi encore très vague sur le sujet), copier les jeux sur un CD, et c'est parti pour des heures de plaisir !

Le petit « hic » est que la plupart des jeux sont ceux de l'AMIGA et demandent donc le clavier, mais un grand nombre reste totalement jouable sur console. Pour info, les pads ME-GADRIVE sont compatibles.

Lipy

Les photos sont de Jacky.



Buck Rogers de Chépaki ;-)

J'ai déjà eu le plaisir de tester bien des shoot'em up, mais ce jeu est l'un des meilleurs. **Buck Rogers** est une célèbre bande dessinée, une série est même passée à la télévision il y a quelques années.

Dans ce jeu, vous pilotez un vaisseau spatial vu de derrière (ce n'est pas sale !), et les méchants pas beaux arrivent droit sur vous. Vous avez donc ce que l'on peut appeler une pseudo vue en trois dimensions. Vous débutez la partie sur Terre, si vous êtes suffisamment agiles pour éliminer un maximum d'ennemis, vous aurez droit à une sortie dans l'espace. Cette alternance Terre-espace est présente tout au long du jeu. Cela est un peu répétitif, mais la réalisation est à la hauteur.

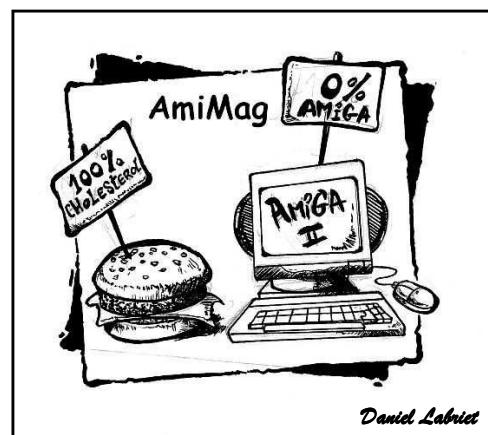
Signalons que vous avez droit à des vies infinies, cela vous facilite grandement la vie, c'est le cas de le dire. Buck Rogers est, vous l'aurez compris, un jeu simple, mais qui est sauvé par une réalisation plus qu'honorable. J'oubliais de vous signaler que vous pouvez doser la vitesse à l'aide de votre joystick.

Au final donc, ce jeu est très sympathique; je vous le conseille !

Note: 87%. Une disquette pour Amiga ECS.

AmigaKid

Cet article est paru sous une forme un peu différente dans AmiMag 14 de juillet-août 1997.



Grand Dossier:

EMULATION



L'émulation Amiga sur PC a longtemps été une utopie, tant les spécialistes étaient convaincus que le PC ne pourrait jamais émuler correctement le Miga. Les temps changent, et le PC a considérablement gagné en puissance. Depuis plusieurs années maintenant, il est devenu possible de réaliser une émulation plus qu'honnête de notre bonne vieille bécane.

*Imré Antal -l'ex-rédac' chef de celui qui fut le plus génial magazine Amiga de tous les temps : **Amiga Concept**- m'a fait l'honneur de partager son expérience de l'émulation avec moi, donc avec vous !*

METTEZ UN AMIGA DANS VOTRE PC !

L'ÉMULATION C'EST QUOI ?

Commençons par le commencement ! L'émulation c'est l'opération qui consiste à simuler le fonctionnement d'un ordinateur ou d'une console sur une autre machine. On peut donc émuler le fonctionnement d'une **Megadrive** ou d'une **Super NES**, par exemple, sur le PC familial. C'est-à-dire que l'on va faire fonctionner une machine X comme si elle était en réalité une machine Y.

Bien sûr, ce qui nous intéresse c'est l'émulation Amiga, car elle est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, c'est un micro-ordinateur, si vous l'émulez sur votre bécane vous pourrez donc aussi bien vous éclater sur des jeux du tonnerre que travailler avec des utilitaires formidables.



J'entends certains petits comiques qui se disent: mais à quoi ça sert d'émuler une vieille machine ? La réponse est simple: l'Amiga est un ordinateur génial, qui possède une ludothèque formidable et des utilitaires pouvant rendre encore bien des services. Avouez donc qu'il serait dommage de s'en priver !

Bien sûr, ce qui nous intéresse c'est l'émulation Amiga, car elle est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, c'est un micro-ordinateur, si vous l'émulez sur votre bécane vous pourrez donc aussi bien vous éclater sur des jeux du tonnerre que travailler avec des utilitaires formidables.

L'ÉMULATION POUR QUI ?

Qui peut bien émuler un Amiga ? Un ancien Amigaïste, qui ne possède peut-être plus de bécane ou un PC-iste soucieux de découvrir une machine qu'il n'avait pas eu à l'époque.

Les Amiga réels prenant de l'âge, il n'est pas toujours évident d'en trouver un en bon état, avec une bonne puissance de calcul, et surtout à un prix correct. Il suffit pour s'en convaincre d'aller voir la cote

des **1200** boostés ou encore des **A4000**. L'émulation permet donc de profiter de configurations maximales pour un prix dérisoire, voire nul.

ÉMULER COMMENT ?

Il existe deux softs très connus, le premier se nomme **WinUAE**, il est de loin le plus populaire, et très souvent mis à jour. Le second est **WinFellow**, il possède ses fans, mais sachez qu'il faut parfois attendre des années pour qu'une mise à jour soit réalisée.

Il y a de cela quelques années, **Amithlon**, un produit commercial bien particulier dans son genre, semblait très prometteur, mais il a été abandonné pour diverses raisons pas toujours très claires. Enfin, il existe encore **Amiga Forever** (produit commercial aussi) de la célèbre compagnie **Cloanto**. Le produit est basé sur WinUAE, mais avec des solutions préconfigurées plus tout un tas de bonus bien pratiques.

Personnellement, j'utilise WinUAE, (comme la grande majorité, je pense) et cela fonctionne très bien. Tout cela vous intrigue ? Je laisse alors la parole à Imré, qui vous explique les secrets d'une émulation réussie.

L'avis d'un ancien spécialiste de l'Amiga : Imré d'Amiga Concept

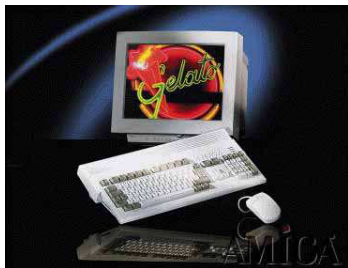
L'apparition des émulateurs pour Amiga sur PC a été une véritable résurrection de la machine pour tous ceux qui sont passés de l'autre côté de la barrière (sur PC donc). J'utilise pour ma part le bundle Amiga Forever, de Cloanto, qui reprend les sources de l'émulateur WinUAE en y ajoutant la simplicité d'utilisation, les Roms 1.3 à 3.1 de l'Amiga ainsi que les différentes versions du Workbench (le système d'exploitation de l'Amiga, pour ceux qui l'auraient déjà oublié !).



L'ÉMULATEUR 100% GRATUIT, OU PRESQUE...

WinUAE a besoin de l'une de ces Roms pour fonctionner, mais puisqu'il s'agit d'un logiciel qui se veut gratuit, vous devez donc vous procurer ces Roms par vos propres moyens.

Avouons que ni la recherche de ces Roms, ni leur configuration dans WinUAE ne sont vraiment simples, et il vous faudra plusieurs dizaines d'essais avant de maîtriser parfaitement la bête.



ACHETEZ UN AMIGA POUR MOINS DE 30 EUROS

Si vous préférez la simplicité, choisissez sans hésiter le pack **Amiga Forever 2013** dans son édition la plus récente. L'éditeur Cloanto a fait un remarquable travail de compilation et a réuni tout ce dont vous avez besoin pour redémarrer immédiatement sur Amiga : l'émulateur WinUAE, les Roms et les versions successives du Workbench (NDLR : Plus plein d'autres petits trésors).

Cela vous coûtera moins cher qu'un jeu PC ou PlayStation 3, soit moins de 30 euros pour la version « Plus Edition » à télécharger directement à partir du site de l'éditeur <http://www.amigaforever.com/plus/>

Une bonne manière également de soutenir la communauté Amiga, encore constituée de très nombreux fans en France, en Belgique et à travers l'Europe et le monde.

BEAUCOUP PLUS SIMPLE QUE WINUAE

Pas besoin de configurer quoi que ce soit avec Amiga Forever. Un simple menu vous propose de démarrer l'émulation avec l'une des versions du Workbench. Il suffit de cliquer sur l'une des lignes du menu, Amiga OS 3.X, par exemple, pour se retrouver en quelques dizaines de secondes sur votre « bon vieil Amiga ».

Gare aux effets secondaires qui peuvent être violents : nostalgie, sensation de bien-être, décomposition de l'estomac, effet «retour vers le futur»...

En revenant sur le menu de l'Amiga Forever, la ligne **Configuration** vous permet de peaufiner votre envi-

ronnement Amiga tel que vous le retrouvez dans WinUAE. Vous pouvez par exemple créer des disques durs virtuels, allouer davantage de mémoire vive à l'émulateur pour en accélérer les performances, configurer une manette de jeu, etc.

Il suffit enfin de sauvegarder sa propre configuration que l'on retrouvera en accédant de nouveau au menu **Configuration** de l'Amiga Forever.

REDÉCOUVREZ TOUS VOS ANCIENS JEUX AMIGA

«*L'Amiga dans mon PC, c'est bien !*», vous vous dites, «*mais est-ce que je vais pouvoir réutiliser, sur mon PC, toutes les disquettes Amiga qui sont restées dans ma cave ?* ».

Malheureusement, vous ne pouvez pas récupérer vos vieilles disquettes sur PC, à moins d'y brancher un lecteur Amiga et d'en bidouiller le branchement en vrai pro de l'électronique. Mais heureusement, vous avez maintenant des disques durs de plusieurs centaines de Gigaoctets, une connexion Internet... Et bien, servez-vous-en !

Tous les jeux et les utilitaires que vous avez connus, sur Amiga, dans les années 90, sont sur le Net en téléchargement libre. Leurs droits d'utilisation respectifs sont tombés dans le domaine public avec le temps (NDLR: Loi pas toujours claire à ce sujet).

De cette manière, j'ai retrouvé quasiment tous les jeux qui m'avaient marqué 5 ou 10 ans auparavant : **Great Courts 2** (souvenir d'un tournoi que nous



avons organisé à l'Aquaboulevard de Paris et pour les lecteurs d'Amiga Concept), **Lotus Esprit Turbo Challenge** (que de nuits blanches !), **Loom** (jamais réussi à finir l'aventure), **Alien Breed**, **Sensible Soccer** (les raclées que je me suis prises...), **Dune 2** (le premier jeu de stratégie), etc.

Tout ceci a été rendu possible grâce à quelques bidouilleurs persévérants qui ont trouvé le moyen de convertir le contenu d'une disquette Amiga, réputée pourtant illisible avec le Workbench, en fichier de type .adf. Rappelez-vous, à cause de la protection commerciale, la plupart des jeux ne pouvaient être lancés qu'en rebootant l'Amiga.

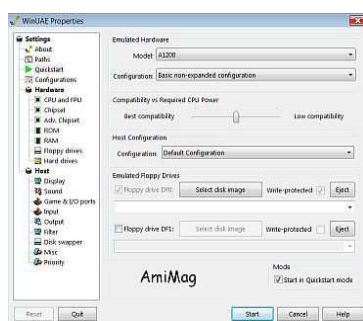
Donc, sur le Net, j'ai fait la chasse aux ADF et vous en trouverez plus d'un millier sur ce seul site Web : www.back2roots.org/Games. Un fichier ADF (880 ko) correspond à une disquette Amiga. Donc un jeu qui occupe par exemple 3 disquettes sera composé

de... 1 seul fichier ADF. Non, je rigole, c'est bien 3 fichiers ADF. Il vous faudra juste quelques secondes pour télécharger un ADF et retrouver le plaisir des jeux d'antan.

JOUEZ AMIGA SUR VOTRE PC EN 2 MINUTES

Une fois le jeu **Lotus**, par exemple, téléchargé sur votre disque dur, lancez Amiga Forever puis cliquez sur la ligne **Configuration**. L'interface de WinUAE apparaît. Cliquez sur l'onglet **Floppies** (pour disquettes). À droite du champ **DF0**: cliquez sur le bouton [...], sélectionnez votre fichier ADF, **lotus.adf** par exemple, puis cliquez sur le bouton **[ouvrir]**.

Si votre jeu est composé de plusieurs fichiers ADF, affectez chacun d'eux aux différents lecteurs **DF0**,



DF1, etc. Dans l'onglet **Configurations**, cliquez sur la ligne **13+ ROM 1.3, 68000, sound, no GUI**.

Souvenez-vous que certains anciens jeux ne fonctionnent pas avec les versions de Roms supérieures à 1.3. Dans l'onglet **Sound**, activez l'option **[emulated]**. Enfin, optez pour l'onglet **Game and I/O ports**. Configurez votre manette de jeu. Pour finir, cliquez sur le bouton **[ok]** et votre jeu devrait se lancer après quelques secondes d'attente sur un écran noir.

Alors, ready for the fun ??

Imré Antal

LE PETIT MOT DU RÉDAC' CHEF

Un grand merci à Imré d'avoir participé à cet article ! De mon côté, j'utilise l'émulation presque aussi souvent que mes vrais Amiga. C'est très pratique pour tester des jeux, des utilitaires, cela me permet aussi de faire des captures d'écran rapides et surtout d'avoir sous la main des « machines » bien plus puissantes que mes configurations physiques.

Quel plaisir de se concocter son Amiga archi boosté sans limitation aucune... ou presque. Comme vous avez pu le constater, l'émulation Amiga est une parfaite réussite sur PC. Elle est relativement simple, gratuite ou pas trop chère selon la formule que vous choisirez. N'hésitez donc plus et (re)découvrez sans attendre cette formidable bécane.

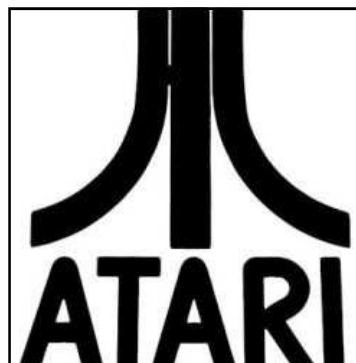


Bien entendu, comme je l'écris en préambule, il est possible d'émuler quasi toutes les machines de la glorieuse histoire informatique. Baladez-vous sur le Net, pour y trouver votre bonheur.

Bon fun !

AmigaKid

Les images 1 et 5 sont de Jacky. Cet article a été légèrement remanié et actualisé par mes soins afin de garder l'attrait du texte de l'époque. Il a été publié la première fois sur l'ancien site AmiMag en 2003.



Un article sur l'émulation Atari était prévu également, mais il ne nous est pas parvenu avant le bouclage. Ce n'est que partie remise, rassurez-vous ! Alors si vous avez envie de participer d'une façon ou d'une autre à l'élaboration de l'article grâce à des témoignages, des infos ou de toute autre façon, contactez nous sans hésiter:

Amimag_team@yahoo.fr

Le coin du bidouilleur:

UNE CF POUR DISQUE DUR



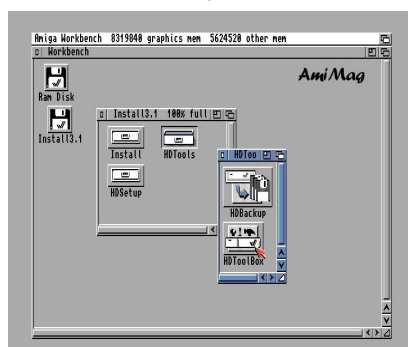
Dans le précédent numéro, je vous ai montré comment remplacer votre vieux disque dur désuet par une carte flash (ici dans mon cas par une carte micro SD) afin de moderniser votre Miga. Vous avez donc maintenant votre CF installée, mais elle est désespérément vide. Il faut donc y mettre le fameux Workbench, l'OS de l'Amiga. Pour se faire, il suffit de suivre les étapes que je vais vous décrire là maintenant tout de suite ;-)
Elle n'est pas belle la vie ?? Ben, si grâce à AmiMag !

Étape 1

Comme votre disque dur est vide, il faut passer par la bonne vieille disquette 3,5 pouces, qui prouve ici son utilité même en 2013 ! Cherchez parmi vos D7, reçues à l'achat de votre bécane, celle portant le doux nom de **INSTALL**.

Sachez que dans un premier temps, je vais installer la version **3.1** de l'OS, car n'ayant rien pour faire fonctionner l'Amiga puisque le disque dur est vide, je ne sais pas tout de suite passer par le CD de la version **Amiga OS 3.9**.

- a) Bootez l'ordinateur avec la disquette **Install** dans le lecteur de disquettes. Après quelques secondes, vous vous retrouvez avec un espace de travail



et la disquette symbolisée sur le bureau. Cliquez sur celle-ci et par la suite sur le tiroir **HDTools** puis sur **HDToolBox**.

- b) Cliquez sur « **Change Drive Type** », puis sur « **Define New** » et « **Read Configuration** » puis « **Continue** ». L'ordinateur analyse alors votre disque dur (ici la carte flash ou micro SD) pour en lire la configuration.



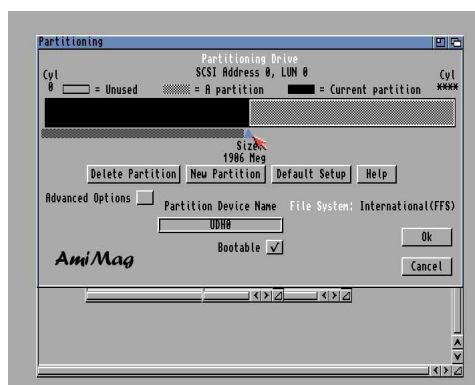
Attention, car il arrive parfois que toutes les infos ne soient pas lisibles par la bécane, il faut alors introduire les infos utiles manuellement, en vous aidant des données techniques de votre matériel. N'oubliez pas de donner un nom en remplissant la case « **Drive Name** » si cela ne s'est pas fait automatiquement ou si vous désirez tout simplement en choisir un vous-mêmes.

- c) Cliquez sur « **OK** », vous revenez à l'écran précédant, et cliquez une nouvelle fois sur « **OK** ». Un clic sur « **Continue** » et vous repassez à l'écran initial. Normalement, vous n'y lisez plus « **Unknown** », mais « **Changed** » comme Statut.

Étape 2

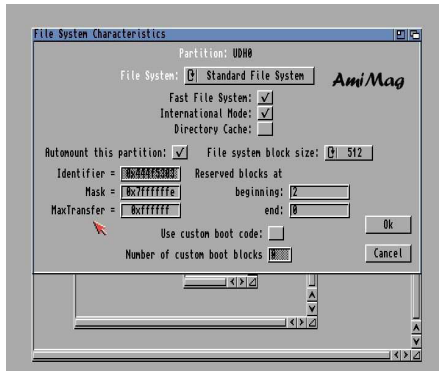
Il est préférable de découper (pas besoin de scie à métaux, je vous rassure !) votre disque dur en deux partitions. Cela se fait en cliquant sur « **Partition Drive** ». Définissez la taille que vous désirez allouer à chacune des partitions en déplaçant la petite pointe de flèche qui se trouve sous l'espace représentant la taille de votre disque dur.

N'oubliez pas que la partition **DH0** (ou HD0), qui sera celle du Workbench, n'a pas besoin d'un espace trop important donc pas besoin de 1 GB, par exemple. Seule la première partition, celle qui accueillera le Workbench, a besoin d'être bootable, vérifiez donc que la case adéquate est bien cochée.



Il est très **important** de faire une petite modification, afin que l'Amiga puisse travailler correctement avec la carte flash. Cochez la case **Advanced Options**, de nouveaux réglages seront ainsi possibles. Cliquez sur **Change...**, vous arriverez à une fenêtre où il vous faudra modifier les paramètres de **MaxTransfer**. Remplacez les valeurs notées par défaut par ceux-ci :

0x1fe00 n'oubliez pas de valider en tapant sur la touche **Enter/Retour chariot**, car dans le cas contraire



vos changements ne seront pas validés. Refaites la même opération pour la deuxième partition, qui sera **DH1** (ou **HD1**) et appuyez sur « **OK** ». Sauvez le tout en cliquant sur « **Save changes to Drive** » puis « **Exit** ».

Une fois l'Amiga réinitialisé, vous apercevrez sur le bureau deux disquettes nommées respectivement **DH0** et **DH1**. Elles sont signalées comme étant **NDOS**, c'est-à-dire non exploitables pour le moment par le système. Pour remédier à cela, il suffit de les formater en faisant un clic gauche sur la première et en cherchant l'option « **Formater le disque** » dans le menu « **Icônes** », qui se trouve tout en haut de l'écran. Une fenêtre apparaît alors, gardez

les options déjà cochées et donnez **Workbench** comme nom à la première partition. Cliquez joyeusement sur « **Formatage** ». Ignorez les mises en garde de l'Amiga (puisque de toute façon votre disque dur est vide) en cliquant par deux fois sur « **Formatage** ».

Au bout d'un petit laps de temps, le formatage sera effectué, et vous verrez que le nom accompagnant la disquette qui se trouve sur votre bureau est désormais : **Workbench**. Répétez l'opération pour **DH1**, mais donnez ici **Work** comme nom à la partition. Ne vous étonnez pas si votre bécane prend ici de loooooongues minutes pour effectuer le formatage, cela est normal puisque la partition **DH1** est bien plus imposante !

Voilà, le plus dur a été fait ! Il ne reste plus qu'à installer maintenant le Workbench sur **DH0**, puis au fur et à mesure (merci, Liane Foly ;-)) vos programmes sur **DH1**. Comme je suis gentil (cela dit, j'accepte les chèques ou les virements PayPal ;-)), je vais vous montrer comment faire.

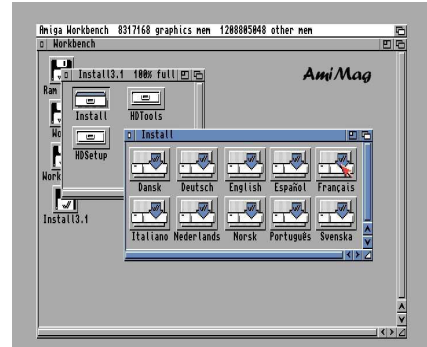
Étape 3: Installer le Workbench

Un disque dur vide c'est comme une tartine sans pain (si si cette expression existe !), nous allons donc y installer des trucs et des bidules, et pourquoi pas l'OS (qui n'est pas à ronger !) de l'Amiga, j'ai nommé le **Workbench !!!**

Voici donc la marche à suivre :

Nous allons toujours travailler à partir de la disquette **INSTALL**. Il faut donc la remettre dans le lecteur

disquettes, et cliquer sur son icône. Cliquez sur le tiroir **Install** et ensuite sur l'icône **Français**. L'Amiga va vous demander d'insérer la disquette **LOCALE**, ignorez sa demande en cliquant sur **Cancel** (par deux fois, car le Miga est parfois long à la détente ;-))



À partir d'ici, vous serez guidés par la machine. Suivez bien le déroulement que je vous décris. Cliquez sur **Proceed** dans la boîte de dialogue. Ensuite, faites de même, mais avec le bouton **Installer Version 3.1**. Cochez la case **Intermediate User** afin d'avoir un contrôle limité sur certaines actions. Cliquez après sur **Proceed With Install**. Dans la nouvelle boîte, cliquez sur **Proceed**.

L'Amiga va vous proposer d'installer les fichiers nécessaires dans la partition Workbench (celle que nous avons créée dans la première partie de ce tuto), vous lui répondez que c'est bien ce que vous désirez en appuyant sur le bouton **Yes**. Sur l'écran suivant, il faut choisir la ou les langues à installer, le français est déjà coché par défaut, il suffit de confirmer. L'ordi vous demande par la suite quels sont les pilotes d'imprimantes à installer, il n'est pas nécessaire de faire un choix, cliquez sur **Proceed**. Définissez le ou les claviers à installer, et **Proceed**.

Arrivé à cette étape, vous devez maintenant changer de disquette et placer celle portant le nom de **Workbench 3.1** dans le lecteur. Cliquez une fois de plus sur **Proceed**, et le Miga commence son boulot. Il faut une nouvelle fois changer de disquette, et placer dans le DF0 celle nommée **LOCALE**.

Nouveau changement de disquette exigé, introduisez la bien nommée **EXTRAS**, et cliquez joyeusement **Proceed**. Après que l'Amiga ait réalisé ce qu'il avait à faire, il vous demande de changer de disquette, et

de placer celle qui contient les polices, à savoir **FONTS**. Exécutez-vous, et laissez-le poursuivre son job. C'est ensuite le tour de la D7 **STORAGE**. Faites la manipulation nécessaire, et la bécane poursuivra l'installation. Attention, maintenant c'est le grand retour de la disquette **INSTALL**, placez donc la star dans le lecteur DF0 ;-)

Et voilà, nous arrivons à la fin de l'installation. L'Amiga vous demande de retirer la disquette du lecteur, cliquez ensuite sur **PROCEED**, la bécane va redémarrer avec cette fois tout le Workbench, c'est-à-dire le système d'exploitation, installé sur le disque dur. Magique, pas vrai !? Une fois l'ordinateur redémarré, vous pourrez profiter de ce formidable OS tellement convivial.

Nous allons nous arrêter ici pour cette fois-ci. Dans le prochain numéro, nous procéderons à l'installation de la version 3.9, une version améliorée de l'OS, qui offre de nouvelles fonctionnalités. D'ici là, familiarisez-vous avec le Wb 3.1, et amusez-vous bien. Si vous le désirez, vous pouvez installer en attendant des musiques, des images, des programmes sur votre partition Work, celle que nous avons créée à cet effet. Sachez qu'une version vidéo de ce tuto est disponible ICI:

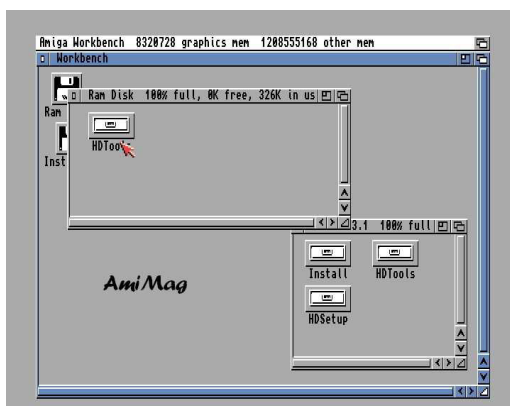
<http://youtu.be/FdquKUHWJ0>

Rendez-vous dans le numéro 3 !!

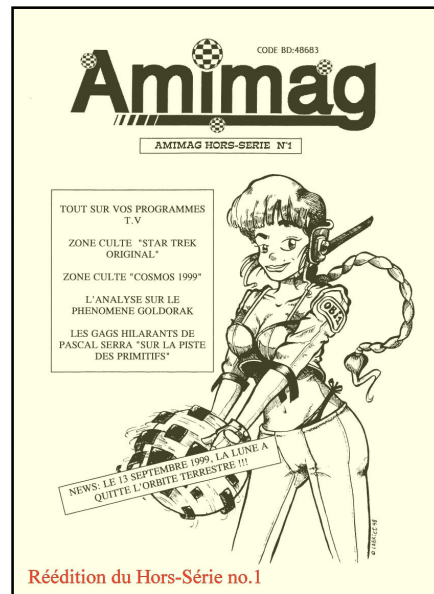
AmigaKid



Si vous utilisez WinUAE au lieu d'un Amiga réel, l'ordinateur vous dira que la disquette Install est remplie et qu'il ne peut écrire dessus. Il sera donc impossible de poursuivre. Pour éviter cela, il suffit de copier le dossier HDTools dans la RAM. Comme l'ordinateur peut y écrire, le blocage décrit plus haut n'aura pas lieu, et vous pourrez continuer comme si de rien n'était ;-)



The Simpsons™ est une marque déposée de la Fox et ses filiales.
Copyright Matt Groening.



Le Hors-série numéro 1 d'AmiMag est à nouveau disponible ! Publié en 1999, entièrement réalisé sur AMIGA, il est consacré aux séries télé cultes comme STAR TREK, COSMOS 1999, au dessin animé de notre enfance GOLDORAK et propose aussi de la BD ! Bref, un super cocktail rien que pour vous.

Vous pouvez vous le procurer en cliquant ici: <http://payhip.com/b/Kj53>



Offre Exceptionnelle !

EXTRA PIN-UP

Votre fanzine préféré vous offre l'opportunité de recevoir sur votre ordinateur notre Extra Pin-Up, et ainsi de soutenir la création d'AmiMag !

Comment l'obtenir ?
Simple !!!

Cliquez sur le lien ci-dessous. Vous serez redirigés vers une page avec PayPal comme moyen de paiement. Pour **0,50 €** notre sublime Pin-Up arrivera alors aussitôt chez vous sur votre **Amiga, PC, Mac, tablette...**

Pour recevoir ce document PDF (donc imprimable pour en faire un poster couleur !), n'hésitez pas à cliquer sur le lien suivant:

<https://payhip.com/b/srvvm>



RétroZoom Console:

PHILIPS VIDEO PAC

Le Videopac a été ma première console, début des années 80 ! Je me souviens des longues heures passées sur des jeux certes rudimentaires, mais ô combien prenants ! Voici un tour d'horizon de la console réalisé par Tommy du site www.eighties.fr Replongeons-nous dans les pixels d'un autre âge. *AmigaKid*

Poursuivons notre redécouverte des anciennes consoles de jeux vidéo. Oui, celles avec les prises coaxiales, et le réglage manuel sur la vieille télé ! Aujourd'hui, nous allons européeniser les débats, puisque le constructeur néerlandais **Philips**, et sa console le **Videopac**, sont mis à l'honneur.

Même si le Videopac est le parent pauvre des vieilles consoles, par ses piètres performances et son absence de succès en dehors des frontières européennes, cette machine méritait un article bien à elle, au vu de son concept marketing assez intéressant.

Revenons un peu en arrière, voulez-vous... Vous souvenez-vous du constructeur **Magnavox**, qui avait



sorti la console **Odyssey** en 1972 ? Mais si, on en parle dans l'article sur le **Pong** (NDLR: voir sur le site eighties.fr)...

À l'époque, Magnavox fut ridiculisé par **Atari** et son mythique PONG,

et choisit rapidement d'oublier l'expérience. Mais ça, c'était juste avant de se faire racheter par Philips à la fin des années 70. Tadam ! 1er rebondissement ! Chez Philips, on n'a pas abandonné l'idée de sortir une console attrayante et innovante, et on va donc utiliser les ingénieurs fraîchement rachetés de Magnavox à cet escient. Auréolé du succès d'estime et de notoriété de sa console « **Vidéojeu** » (une copie de Pong), Philips, à défaut d'avoir une expérience solide, possède donc une certaine légitimité dans le domaine.

Alléchée par les projets de Fairchild et d'Atari, la firme batave se lance à son tour dans la conception d'une machine similaire. En 1978, soit moins d'un an après le débarquement de la VCS d'Atari, Philips lance le Videopac !

(Hurllement de la foule) **OUIIIIISSSSS !!!!!**

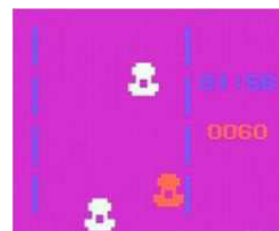
Ne vous réjouissez pas si vite, ses jeux sont tous pourris !

(Déception de la foule)

OOOOooohhhhhhh !!!!!!!

Bah oui, désolé pour la douche froide, ex-foule en délire, mais si vous vouliez du grand frisson, faudra attendre encore un peu. En 1978, l'engin propose tout de même des jeux innovants par rapport aux Pong, et surtout un look très sympa, avec son clavier (qui ne sert à rien !) mais le problème, c'est qu'il est déjà dépassé, surpassé et trépassé au moment même où il sort dans le commerce.

Cette console, en effet, ne tient absolument pas la comparaison avec sa rivale **Atari**. Un petit coup d'œil sur la photo du jeu de voiture (ci-contre) suffit à nous convaincre. La faute (entre autres) à un simple microcontrôleur, au lieu d'un microprocesseur (qui fait des merveilles sur la VCS).



Pour les non-initié(s), cette différence de matériel au cœur même de la machine est primordiale, car elle agit sur les performances, et sur la variété des animations, des bruitages, bref, sur l'originalité des jeux.

Sur le Videopac, les sons et les sprites (les personnages, si vous préférez) sont prédéfinis et stockés dans la mémoire de la machine. Le résultat : sur les autres consoles, les programmeurs pouvaient se faire plaisir et proposer des personnages et des sons propres à chaque jeu. Sur le Videopac, bah forcément, l'impression de déjà-vu ou déjà-entendu se répétait quasiment à chaque lancement d'un nouveau jeu. On se lassait ainsi beaucoup plus vite.

Enfin, les performances de la machine ne permettaient quasiment aucun décor, là où Atari essayait au moins de reproduire des ambiances. Vous trouvez que je m'acharne, à vouloir à tout prix comparer ces deux machines ? Mais il s'agit d'une étape incontournable : en 1978, l'influence d'Atari sur le vidéolu-

disme est telle que chaque machine qui voit le jour se doit d'être mesurée à la Reine, et gare à la déception si les pubs à la télé s'avèrent trompeuses, ou si le flacon est trop beau pour en avoir l'ivresse. Tiens en parlant de pub, voici donc un savoureux spot de 1982, pour la promotion du Videopac :



<http://www.youtube.com/watch?v=zmTX9wYsk78>

La publicité est attrayante, car elle nous plonge dans des univers bien différents, le pilotage, le sport, la guerre des étoiles... Mais quand on regarde ce qu'il se passe sur l'écran, on est plus proche du Minitel que de la réalité virtuelle...

Pour la jouabilité, en revanche, certains jeux sont assez rigolos, voire très plaisants. Mes préférés sont le jeu de ski, dont le personnage est très maniable, et le jeu de tremplin, assez amusant à condition d'y jouer à 2. L'attrait des jeux Videopac résulte donc plus dans le côté attachant de ces jeux innocents, que dans leurs prouesses techniques.

Autre atout qui joue bigrement en faveur du Videopac : Philips ne tarde pas à le sortir en version « Toutes options », avec clavier et écran noir et blanc intégré, qui permet aux têtes blondes d'y jouer sans déranger les parents. Ces derniers peuvent ainsi regarder peinards les « **Jeux de Vingt Heures** ». Ok, cette version est bien plus chère, mais elle séduit quelques parents qui, de plus, ont l'impression d'acheter un véritable ordinateur à leur progéniture.

Du bon, donc, mais aussi beaucoup de superflus, voire de la déception. Une fois passée la joie d'avoir cette bécane à la maison, la frustration est importante face à ce clavier totalement inutile, si ce n'est pour les rares jeux éducatifs, et une cartouche de programmation.

Les jeux, eux, ne sont pas tous à la hauteur (surtout quand le voisin vous nargue avec son Atari VCS). Autre problème : n'étant pas une console américaine, et encore moins japonaise, Philips ne peut pas compter sur l'achat de licences attrayantes pour rendre sa collection de jeux plus sexy.

Au lieu de **Pac-Man**, ce sera « **Super Glouton** », et au lieu de **Space Invaders**, ce sera « **Space Monster** ». Ce sont peut-être des détails, mais Philips ne pourra pas s'appuyer sur les grands noms de l'arcade pour imposer sa console, et devra se contenter de ces jeux « à peu près ressemblants ».



Et comme quoi tout fout le camp ma p'tite dame, le joueur un peu vice-lard ne pourra même pas se réfugier derrière un bon vieux jeu cochon de derrière les fagots, comme on pouvait en trouver sur Atari... je veux bien avoir de l'imagination, mais là, fallait vraiment avoir un problème pour imaginer un gars à poil faire le coup de la brouette tonkinoise à partir de pixels tout carrés et de caractères prédéfinis ;-)



Comme on pouvait le pressentir, le succès de cette console sera assez relatif. Aux USA, la société conserve le nom de **Magnavox Odyssey 2**, qui jouissait d'une renommée datant de la génération des Pong. C'est également sous ce nom qu'elle sera vendue au Japon. Ce qui ne permettra pas d'exploser les scores.

Une curiosité marketing assez intéressante : afin de faire passer le Videopac pour un standard, Philips a fait fabriquer les mêmes consoles par les différentes marques de son groupe. Vous trouvez ainsi des Videopac commercialisés par **Schneider** ou **Radiola**. Philips a même cédé la licence au groupe **Thomson**, qui commercialisera à son tour des consoles « **Jopac** », et ses cartouches compatibles.



En 1984, le **Videopac +** vient redorer le blason de la console, permet des décors plus évolués, et peut enfin rivaliser avec la console Atari (**HHHAAAAAaaaaa !!!!!**). Pas de bol, c'est trop tard, les consoles de nouvelle génération sont sorties (**OOoohhhhhhh !!!**).

Elle sera commercialisée jusqu'en 1983 dans sa version initiale, et on trouvera dans les rayons des magasins des Videopac + jusqu'en 1986. L'arrivée de nouvelles machines plus puissantes aura raison de sa longévité, et Philips décida que les salaires de ses ingénieurs seraient bien plus utiles à la conception d'ordinateurs, en particulier le **VG5000**, ou le **MSX**. Je n'ai pas possédé cette console, ce qui peut expliquer le cruel manque de souvenirs personnels dans cet article, dont je te sais pourtant particulièrement friand, cher lecteur estival. (Tiens, d'ailleurs, j'aurai

l'air fin, moi, avec mes « lecteur estival » par-ci par-là, quand vous relirez ce papier en plein mois de novembre ;-)). À vrai dire, personne dans mon entourage n'a pu me la faire découvrir à l'époque. Comme les trois quarts des jeunots, pour moi, c'était la console Atari.

Ceci dit, j'en ai récupéré une il y a quelques années, et je m'amuse de temps en temps avec, mais on fait quand même vite le tour. Mais à l'époque, j' imagine bien qu'un gamin qui posséda cette machine n'eut point à se forcer pour passer des heures et des heures dessus.

La console ne s'est quand même pas trop mal vendue en Europe (toutes proportions gardées), ce qui fait qu'on peut à présent en dénicher à des prix corrects. Sa mécanique étant de plus robuste et résistante, l'état est souvent très convenable. Bien qu'elle reste une console bien méconnue, derrière les hautes performances du trio **Atari-Intellivision-Colecovision**, et l'originale **Vectrex**, son esthétique à part, et son obsolescence quasi record font qu'on s'y attache, et qu'on la ressort de temps en temps des placards avec le même plaisir !

Tommy

Merci à Tommy qui m'a permis d'utiliser son article écrit pour www.eighties.fr Les illustrations viennent aussi de son texte, mis à part celle qui est ci-dessous.

Quelques mots d'AmigaKid

Il est certain que cette console peut sembler vraiment naze de nos jours, mais, à l'époque, très sérieusement, je ne la voyais pas du tout comme inférieure à l'Atari. Il est vrai aussi que dans mon enfance, j'étais plutôt gâté. Dans ma classe, il n'y avait personne d'autre possédant une console... la concurrence n'existait



donc pas ;-). Mon jeu préféré était le "Duel" avec les deux cow-boys. J'ai passé des heures et des heures à y jouer avec mon cher papa (paix à son âme !), ce sont de merveilleux souvenirs.

AmigaKid

QUEL AVENIR POUR LA JAGUAR ?

C'est la question que je me posais en octobre 1995 dans le numéro 2



Depuis plusieurs mois les nouvelles consoles rivalisent pour le titre de la meilleure bécane next generation. Parmi ces machines, il y a la **Jaguar** d'**Atari**, arrivée en premier sur le marché des 64 bits. Elle est la carte maîtresse de la firme de Sunnyvale pour son come-back dans l'univers des jeux vidéo.

Une chose est sûre, la Jag' a de la puissance à revendre; elle est la plus puissante au monde (**NDRC**: là, je m'avançais un peu ;-)), mais les softs ne suivent pas. Alors, nouvel échec pour Atari ? Pas sûr ! Des jeux de grande qualité sont en train d'arriver. Il y a **Alien vs Predator**, **Iron Soldier**, **Doom**...

Cependant, les grands développeurs privilégient toujours la **Saturn** et surtout la **PlayStation**. **Sony** et **Sega** font d'ailleurs un tapage monstre au niveau médiatique pour leur produit respectif. Mais Atari fait de la résistance, principalement aux States, où la console marche plutôt bien.

Le prix est un atout de taille pour la 64 bits américaine. En effet, elle s'affiche à **8999 FB** (225 euros) ! La Jaguar fonctionne à la base avec des cartouches, mais il est possible de lui adjoindre un lecteur CD-ROM, qui est au même prix que la console. Il est donc possible d'investir en deux fois.

La bécane vaut-elle l'investissement ? La question mérite d'être posée (et c'est pour cela que je la pose ;-)), elle est certes puissante, mais il manque de grands hits du style **Toh Shin Den**, **Ridge Racer** ou encore **Virtua Fighter**.

Acheter une Jag' peut donc paraître un pari risqué face aux monstres que sont les consoles du pays du soleil levant. Cela dit, j'avoue avoir un faible pour cette Jaguar, que je trouve très intéressante tant pour son look que ses possibilités techniques.

À vous de faire votre choix maintenant !

AmigaKid

Article légèrement modifié par rapport à l'original de 95

Premiers pas...

LES ICÔNES EN 2.0 ET 3.0

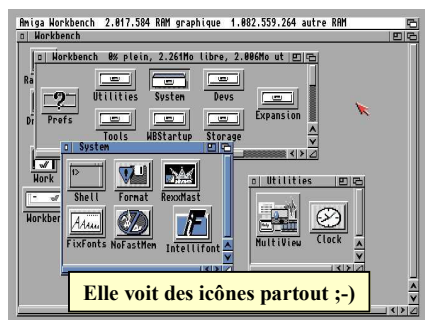
Dans la suite logique de mes idées, continuons un peu plus en avant vers la découverte de notre ordinateur et voyons ensemble ce qu'il nous réserve comme fonctions peut-être encore méconnues.

Les icônes

Lorsque vous créez un nouveau répertoire, le Workbench lui adjoint automatiquement une icône que nous qualifierons d'icône par défaut. Il est possible de personnaliser ses propres icônes et ne plus avoir celles pensées par le concepteur. J'ai déjà fait quelques pages pour expliquer que les icônes sont ces fichiers images particuliers dont le nom comporte l'extension ".info". Ça, c'est pour celles que vous voyez à l'écran. Mais lorsque vous faites : **montrer tous les fichiers**, à ce moment-là apparaissent un tas d'icônes plus ou moins identiques. Ce sont en fait de fausses icônes qui ne sont là que pour visualiser les fichiers qui en sont dépourvus. Toute cette entrée en matière pour en venir à notre sujet, mais où sont donc ces icônes que nous produit le système d'exploitation ?

N'oubliez pas le guide

Ouvrez le répertoire **Workbench**, repérez le répertoire **Prefs**, ouvrez-le. Maintenant, recherchez le répertoire



" **E n v - A r c h i v e**" dans lequel se trouve le rep. "**sys**". Voilà, vous y êtes. Normalement vous devriez

voir des icônes dont le nom commence par **def_** (default). Vous pouvez donc y voir une icône de chaque type. Mais comment les modifier ? ... Patience, on y arrive.

Mes icônes à moa !

Comme vous l'avez constaté, les icônes présentes sont du type **Tiroir** (drawer), **Programme** (Tool), **Fichier** (project), **Poubelle** (Trashcan), **Disque** (disk).

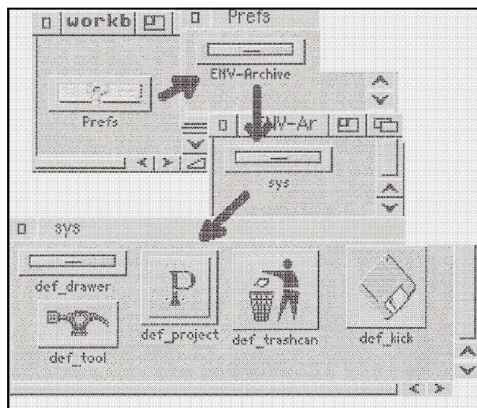
Revenez à votre Workbench et ouvrez le rep. **Tools**. Double cliquez **IconEdit**. Vous êtes maintenant dans un petit programme (petit, mais efficace) qui va per-

mettre de créer ou modifier des icônes. Étant assez dénudé au point de vue outils de dessin, il est possible d'importer des brosses réalisées sous DeluxePaint, mais attention, IconEdit est limité dans la taille des icônes.

L'astuce est de dessiner la forme maximale de l'icône et de la sauvegarder en tant que dessin pour obtenir un gabarit aux dimensions réelles de l'icône [**Menu Image-> Sauver en image IFF**]. Pour récupérer une brosse IFF dans IconEdit il suffit d'aller dans ce même menu **Image-> Charger-> Image** (ou autre option selon le besoin).

Une icône n'est pas qu'une image, c'est aussi un outil qui va permettre de lancer (pas trop loin) (je sais ce n'est pas nouveau, mais c'est pour détendre l'atmosphère) des fichiers exécutables sans avoir à passer par un **shell** (ou un **CLI**). L'icône contient des paramètres qui seront utilisés au démarrage de l'exécutable comme des « drapeaux » ou flags en british qui vont indiquer les niveaux de protection (lecture, écriture, exécutable et effaçable en sont les principaux), la taille de la pile (stack) qui est une quantité de mémoire réservée nécessaire au programme pour fonctionner et une zone où l'on peut y inscrire des types d'outils. Ces outils sont spécifiques au logiciel. Ils servent de préférences au démarrage.

José



Article paru à l'origine dans AMIGAZette no.19

Infinitiv II – just for you



Infinitiv II Tower

Der infinitiv II Tower ist die konsequente und kompromißlose Weiterentwicklung des infinitiv Tower in der Metallausführung. Komplett neu designed und entwickelt für den Amiga 1200 bietet er Platz für alle Amiga 1200 typischen Erweiterungen. Der bewährte Hauptplatten-Wechselrahmen des vielfach ausgezeichneten infinitiv Towers gewährleistet auch im infinitiv II Tower einfachste Aufrüstung und Wartung.

Amiga Magic Software Paket inkl. Handbücher (dtsh. Version) 49,-

15" Monitor & Scandoubler extern 499,-
31-50 kHz horizontal, 50-100 kHz vertikal

17" Monitor & Scandoubler extern 799,-
31-65 kHz horizontal, 50-110 kHz vertikal

Classic Amiga 4000 Tower Gehäuse

inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III, 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots

Classic Amiga 3000 Tower Gehäuse

inkl. Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro-II/III, 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und Video-Slot

Classic Amiga 2000 Tower Gehäuse

Original Tastatur im infinitiv Design für A2000/3000/4000

Classic Amiga 500 Tower Gehäuse

inkl. Zorro-II Bus-Erweiterungsplatine und Tastaturgehäuse

Tower Netzteil 200-250 W

649,-

699,-

399,-

je **85,-**

549,-

ab **99,-**

Unsere Handelspartner in Deutschland:

KDH Datentechnik

Tel: 07451-555110

MECOMP

Tel: 040-68910990

Oberland Computer

Tel: 06173-6080

Grothes Gameshop

Tel: 0345-5801800

HD Computertech.

Tel: 030-4627525

Fischer Hard- & Software

Tel: 0511-572358

Jam! Computer & More

Tel: 0351-3102511

in Europa:

Schweden: Mematex

Tel: 0046-858037300

Italien: AG-Computer

Tel: 0039-92221954

Portugal: Centro Amiga

Tel: 00351-13172942

Belgien: AMIGA City

Tel: 0032-2-7366111

Frankreich: Software Paradise

Tel: 0033-5-59582088

Schweiz: Promigos

Tel: 0041-56-4426135

Infinitiv A-1300 Ti

- infinitiv Tower mit AMIGA 1200 Hauptplatine
- Diskettenlaufwerk 880 KB AMIGA / 720 KB MS-DOS
- internes Townernteil 150 Watt
- abgesetzte AMIGA-Tastatur
- Betriebssystem AMIGA-OS 3.1 / Workbench 3.1
- Handbücher & Systemdisketten

749,-

Infinitiv A-1300 Ti plus

- wie A-1300 Ti und zusätzlich:
- integrierter Scandoubler für (S)VGA- & Multisync-Monitore

849,-

Infinitiv A-1400 Ti

- wie A-1300 Ti und zusätzlich:
- Bus-Erweiterungsplatine Zorro II mit 5 Zorro II Slots
 - 2x ISA- & 2x PCI-Slots (nicht Amiga-seitig nutzbar)
 - Video-Slot (Anschluß optional)
 - durchgeführter A1200 Expansion-Port

999,-

Infinitiv A-1500 Ti

- wie A-1300 Ti und zusätzlich:
- Bus-Erweiterungsplatine Zorro II / III 16 / 32bit, mit 5 Zorro II / III Slots
 - 2x ISA- & 2x PCI-Slots (nicht Amiga-seitig nutzbar)
 - A3/4000 CPU-Slot (für A3/4000 Prozessorkarten)
 - durchgeführter A1200 Expansion-Port
 - Fast SCSI-II Host-Adapter onboard
 - Video-Slot (Anschluß optional)

1295,-

Infinitiv A-1500 Ti PPC 180

- wie A-1500 Ti und inkl.:
- Cyberstorm PPC 604e 180 MHz mit 68060 / 50 MHz, RAM Option bis 128 MB, Ultra-Wide-SCSI Host-Adapter onboard

2799,-

Infinitiv Towergehäuse für Amiga 1200

zum Einbau eines A1200 Desktop-Comp. mit integr. Multifunktions-Tastatur-Interface. Geeignet für alle PC-Tastaturen (MF102 & Win95), oder Originaltastatur im infinitiv Tastaturgehäuse

199,-

Infinitiv Towergehäuse inkl. Z2 Bus-Board

mit 5 x Zorro II Slots, 2 x ISA-, 2 x PCI-Slots (nicht Amiga-Seitig nutzbar), 1 x Video-Slot (Anschluß optional)

449,-

Infinitiv Towergehäuse inkl. Z3 Bus-Board

mit 5 x Zorro II/III Slots, 2 x ISA-, 2 x PCI-Slots (nicht Amiga-Seitig nutzbar), 1 x Video-Slot (Anschluß optional), CPU-Steckplatz für Amiga 3000/4000 Turbokarten, Fast SCSI-II Hostadapter onboard

899,-

AWeb AMIGA WWW-Browser

OS 3.x, 2 MB RAM & HD erforderlich. Inkl. AWebMail, AWebFTP, FTPMount, AWebNews, HTTPX - Text drucken/speichern, ARexx-Macros, HTML-Heaven, Java-Script 1.1 Unterstützung

95,-

<http://www.micronik.de>

Suite de la page de pub Micronik

Micronik
Computer Service

Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen

Tel. 02171 / 72 45 - 0

Fax 02171 / 72 45 - 90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ und 14⁰⁰-18⁰⁰,
Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ – An der A3, Ausf. Opladen
Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.

Unsere Handelspartner in Deutschland:

KDH Datentechnik

Tel: 07451-555110

MECOMP

Tel: 040-68910990

Oberland Computer

Tel: 06173-6080

Grothes Gameshop

Tel: 0345-5801800

HD Computertech.

Tel: 030-4627525

Fischer Hard- & Software

Tel: 0511-572358

Jam! Computer & More

Tel: 0351-3102511

in Europa:

Schweden: Mematex

Tel: 0046-858037300

Italien: AG-Computer

Tel: 0039-92221954

Portugal: Centro Amiga

Tel: 00351-13172942

Belgien: AMIGA City

Tel: 0032-2-7366111

Frankreich: Software Paradise

Tel: 0033-5-59582088

Schweiz: Promigos

Tel: 0041-56-4426135

Finnland: Broadline Oy

Tel: 0035-898747900

Dänemark: EPIC Data

Tel: 0045-59444470

England: Blittersoft

Tel: 0044-1908261466

Niederlande: Computer City

Tel: 0031-104517722

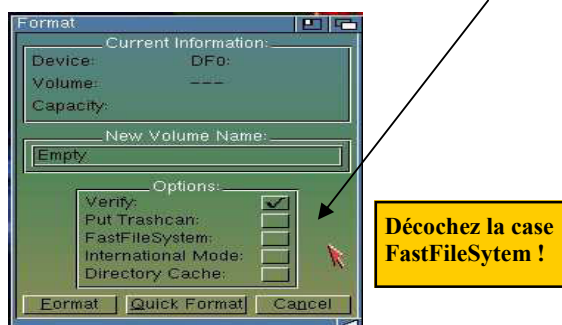
Premiers pas...

ASTUCES EN VRAIE

Cette fois, je vais m'attarder sur quelques petits problèmes que bon nombre d'entre nous ont déjà rencontrés. On continue donc avec quelques petits trucs bien utiles pour se faciliter la vie ;-)

Les incompatibilités

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



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

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

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

Certains **A1200 ESCOM** (Amiga Technologies) peuvent présenter des anomalies de lecture ou écriture sur disquette. Ne cherchez pas c'est le lecteur qui fait une crise. Regardez si la disquette ne présente

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

Ma disquette est malade

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

Une autre maladie: **Bitmap Invalid**. C'est le symptôme d'une extinction subite ou d'un plantage de l'ordinateur pendant une phase d'écriture. Un passage à **DiskSalv** (fonction validation) ou **QuarterbackTools** et le volume redevient lisible.

Le Disque Dur

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

Bon, arrêtons le chauvinisme et redevons sérieux. Au fil du temps, nous avons

tous eu l'occasion de découvrir les méfaits de mauvaises manipulations de ce type de support (en commençant par moi-même !). En cas de pépin, ayez toujours sous la main (droite ou gauche) une disquette bootable contenant **DiskSalv** ou **QuarterbackTools**. Le travail sur disque dur se rapproche un peu de la disquette, avec pour différence la rapidité et la capacité de stockage. Le rangement de "vos affaires" se fait selon vos habitudes, avec en général le **Workbench** dans la première partition avec tout ce qui



concerne le système. À ce propos lorsque vous formatez votre disque pour la première fois (ou la énième) n'utilisez pas l'option de partitionnage par défaut, il vaut mieux y aller manuellement et prévoir une partition Workbench d'au moins 15 Mo minimum, bien sûr cela dépendra de la capacité restante de votre disque. Il faut penser qu'au fil du temps on va rajouter des kilos de polices de caractères, des bibliothèques, des utilitaires, des gadgets etc ... et tout cela prend vite du volume.

Ce qu'il faut savoir

Quelque soit le support, lorsque l'on effectue une sauvegarde, l'ordinateur ne va pas forcément trouver l'espace nécessaire pour sauver le fichier en un seul bloc, il va rechercher les espaces libres donnés par le Bitmap (ou carte des espaces libres) ce qui va provoquer une dispersion de votre fichier en plusieurs morceaux, là où il y a de la place. Un disque dur peut être (et il vaut mieux) partitionné en plusieurs volumes indépendants. Si pour une raison inconnue le disque plante et ne reconnaît plus ses partitions, si si c'est déjà arrivé, alors il devient presque impossible de récupérer quoique ce soit du fait de la fragmentation des fichiers et surtout si l'on ne sait pas indiquer le début et la fin des partitions perdues.

Il peut être utile de défragmenter les partitions pour gagner en rapidité et en sécurité, mais attention, en cas de coupure d'électricité pendant une opération de ce genre il y a un risque de tout perdre. Cette opération n'est pas un passage obligatoire, mais c'est tout de même une bonne maintenance pour avoir un système qui tourne.

Les outils du Workbench

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

Lorsque l'on clique un répertoire, une fenêtre s'ouvre, puis une autre, etc. Toutes ces Amiga's Windows vont s'octroyer un espace mémoire qui pourrait être utilisé par autre chose, et en plus ça ralentit les processus. Et c'est là qu'intervient **ToolDeamon**. On applaudit Nico François. Avec ce génial utilitaire, on peut lancer (pas trop loin svp) toutes sortes de choses.

On peut assigner, lancer des commandes **CLI**, des logiciels et même des fichiers. À la place d'un fichier **IconX** qui s'exécutera à partir de son icône, on peut inscrire directement les lignes de commandes dans un menu de ToolDeamon, et ainsi pouvoir lancer à la

souris n'importe quel script CLI. Pour illustrer ceci, prenons un exemple concret. J'utilise quelquefois **VMM** (Virtual Memory Manager) et cet utilitaire a besoin de **MUI** pour fonctionner, mais je n'assigne pas MUI en permanence par souci d'économie de mémoire. J'ai donc créé dans le répertoire **S** un script d'assignation pour MUI que j'ai appelé MUI-assign. J'ai ensuite lancé **ToolPrefs** et inséré l'icône de VMM (on jette l'icône dans la fenêtre de ToolPrefs), il reste ensuite à s'occuper de la fenêtre de droite où l'on va y insérer les lignes de commandes supplémentaires. Clic sur « insérer » et j'y inscris la ligne d'exécution du script MUI-assign. J'y rajoute un **wait** pour laisser le temps au système de mémoriser tout cela, puis c'est la ligne de commande de lancement de VMM.

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

Le SHELL, un super CLI

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

Par exemple, au lieu d'utiliser le menu de formatage du Workbench, on peut le faire directement au **SHELL** en contrôlant parfaitement les paramètres. Mais quelles sont les idées d'utilisation de ce SHELL ? Si vous démarrez votre Miga avec les deux boutons de souris enfoncés, vous obtenez le **Boot menu** (n'existe pas en 1.3) avec une option de démarrage sans **startup-sequence** (le script de démarrage qui se trouve dans le répertoire **S**) que vous activerez. L'ordinateur ne lancera donc pas le Workbench et présentera une fenêtre CLI. À partir de ce moment, vous pouvez contrôler la séquence de démarrage en lançant directement le programme souhaité en inscri-

vant le chemin d'accès au programme. Un petit problème à ce niveau d'utilisation, c'est que le clavier est celui qui est présent dans les réglages par défaut de l'ordinateur, en général américain.

Il peut être très utile, même pour le néophyte, d'en savoir un minimum sur l'utilisation du SHELL. La liste des commandes disponibles est dans le répertoire C. Pour connaître les options et syntaxe des commandes écrivez-la, suivi d'un espace et d'un point d'interrogation (?).

EX: Copy ?

Ce qui vous donnera une liste d'options possibles. Ce SHELL sera donc l'introduction à la prochaine suite de cette série.

José

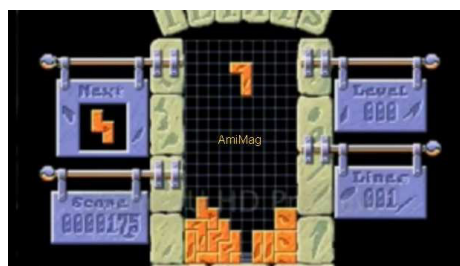
Cet article est paru sous une forme légèrement différente dans AMIGAZette 21.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Tetris, il y a 29 ans déjà !

C'est en juin 1984 qu'Alekseï Pajitnov dévoilait son jeu **Tetris**. Il partit à la conquête de l'Occident en passant le rideau de fer via la Hongrie. En 1986, le jeu sort aux USA, différentes versions verront le jour pour **Apple II**, **Atari** et d'autres, mais c'est principalement grâce à la **Game Boy** que la popularité du jeu va exploser dès 1989.

AmigaKid



L'une des nombreuses versions du jeu, ici sur notre cher Amiga.

3 QUESTIONS À BOBOCHE...

Fan de Commodore et créateur de CD-ROMS coquins

1: Hello, Boboche, peux-tu te présenter en quelques mots et nous dire comment tu es devenu un Amigamaniak !?

Houla la ! ça commence à remonter loin tout ça. J'ai eu mon premier ordi en 1986, un **Commodore 128**, j'ai trouvé cet ordinateur fabuleux pour l'époque, et je suis tombé amoureux de la marque Commodore. J'ai acquis par la suite des **Commodore 64**, **Pet 2001** et divers périphériques pour arriver sur un **Amiga 1000 HS** acheté une bouchée de pain. Je l'ai fait réparer puis upgrader; et après de bons et loyaux services, je me suis tourné vers un **A1200**, qui a bien servi lui aussi.

2: Tu es le concepteur de la série des CD-ROMS OrgAsmiga, comment as-tu eu l'idée de les créer ?

Ha ha !! J'aime tout simplement regarder les charmes féminins, et j'assume à 200%. Alors je me suis dit pourquoi ne pas en faire profiter la communauté Amiga !? Maintenant, je fais des repas japonais du type "**body sushi**" (NDLR: Un vrai coquin ce Boboche !), c'est top !! J'ai bien fait de me mettre à la cuisine japonaise ;-)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Nyotaimori>

3: Utilises-tu encore un Amiga de nos jours, et sinon as-tu des projets au niveau de cette bécane ?

Je n'ai plus d'Amiga, mais j'ai quand même gardé la coque plastique de mon A1200, et j'y mettrai probablement un jour une carte mère au format Thin Mini ITX. Pour le moment, je fais plutôt de l'émulation Amiga sur PC ou sur Wii.

Merci pour cette entrevue rapide, Boboche. À bientôt, et d'ici là amuse-toi bien ;-)

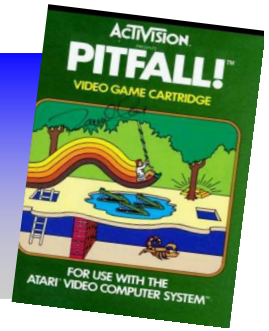


Voici un petit cadeau de l'ami Boboche, une pin-up des îles, et qui lit AmiMag, en plus ! Merci beaucoup, cher ami !



RétroZoom Jeu sur...

Pitfall!



La force de l'ATARI 2600 est la conversion des jeux d'arcade, mais si Space Invaders, Missiles Command, Phoenix et Defender sont proches de la version originale, avec l'évolution rapide des graphismes, la petite console commence à ramer. C'est alors qu'arrive: **Pitfall! : LE jeu de l'ATARI 2600 !** Voici l'histoire de ce jeu mythique et les souvenirs de son génial concepteur: David Crane (celui qui en a dans... le crane :-)).

Avant et après Pitfall!

Arrivé à un moment donné, il faut de plus en plus d'imagination pour associer la conversion d'un jeu à l'original. Trois ratés me viennent en tête: **Donkey Kong**, **Zaxxon** et même **Pac-Man**. Il y'a bien quelques jeux originaux, mais rien de bien exceptionnel. La console, malgré un **Space Invaders** qui se fait vieux, n'a plus de jeu phare.



Pour une vidéo du jeu, cliquez ici:

<http://www.youtube.com/watch?v=MhXMYw1IXY0>

Il faudra attendre 1982 pour voir arriver le sauveur, qui n'est autre que **Pitfall!** Créé par **David Crane**, cofondateur d'**Activision**, il est l'un des meilleurs jeux vendus sur l'**ATARI 2600** avec plus de quatre millions d'exemplaires. Pitfall! sera le premier jeu de plates-formes après lui sont sortis six cents jeux du même style.

Le but du jeu

Le joueur doit guider Pitfall Harry à travers une jungle labyrinthique de deux cent cinquante-quatre tableaux à chaque fois sur deux niveaux (un algorithme spécial a été créé par David pour que les quatre K de la pauvre cartouche puissent supporter ça). Pour récupérer trente-deux objets dans un temps de vingt minutes. Pitfall Harry devra affronter des forêts denses, des serpents, chauves-souris, scorpions et autres pièges en tout genre.

Mais que fait exactement cet algorithme?

Comme nous le savons déjà, le monde de Harry est un chemin circulaire de deux cent cinquante-quatre écrans. Il faut savoir qu'en 1982 la plus grosse cartouche ne contenait que quatre mille quatre-vingt-seize bytes, impossible donc d'y faire tenir à la fois le graphisme de Harry et en même temps celui des écrans. Les écrans auraient à eux seuls occupé plusieurs millions de bytes. L'algorithme définissait chaque écran par des formules mathématiques. Ce qui a permis de faire tenir tout ce petit monde sur cinquante bytes.

Ça, c'était la version simple et concentrée (j'ai toujours été fort pour ça. À l'école déjà, je faisais des résumés de résumés ce qui ne faisait pas rire mes profs...), maintenant voici comment David nous l'explique:

« Tout ceci repose essentiellement sur un compteur polygonal spécial pouvant créer une séquence avant ou arrière. Si j'appelle un algorithme, il me donne le nombre suivant de la séquence, et avec un autre je peux obtenir le nombre précédent. Si ce nombre est utilisé pour définir chaque écran, une scène unique peut donc être définie et sera la même à chaque fois que le joueur y passe. »

« Voilà pour la partie simple, passons à un peu plus complexe. Maintenant, si nous choisissons des éléments de l'écran basés sur ce nombre, nous pouvons définir chaque écran individuellement.

Par exemple, nous pouvons définir le sol des arbres en nous basant sur trois bits du nombre huit, la fosse ou la mare en utilisant trois autres bits, et ainsi de suite. Les trésors et obstacles peuvent être spé-



ciflés de la même manière. Tant que le moindre détail visuel de l'écran repose sur ce nombre unique, le monde entier peut être calculé de façon procédurale en utilisant très peu de mémoire. Après cela, vous avez juste à trouver un point intéressant de la séquence pour démarrer le jeu.»

C'était aussi la première fois que cette technique était utilisée.

Scores

Comme dit plus haut, le joueur commence avec deux mille points et dispose de trois vies et vingt minutes pour terminer le jeu. Chaque trésor recueilli a la valeur suivante :

Sac d'argent: 2000 points
Barre d'argent: 3000 points
Barre d'or: 4000 points
Bague de diamant: 5000 points

Des points sont déduits en tombant dans un trou (cent points). Le joueur perd une vie si Harry entre en contact avec

un obstacle (à l'exception des journaux) ou tombe dans un puits de goudron, sable mouvant, point d'eau, ou dans la bouche d'un crocodile.

Le score parfait est de cent quatorze milles points, réalisable en trouvant les trente-deux trésors sans perdre de points. Quand Pitfall! a été vendu à

l'origine, toute personne qui avait un score au-dessus de vingt milles points pouvait envoyer à Activision une image de son écran de télévision pour recevoir le *Pitfall Harry Patch Explorer Club*.

Le succès du jeu

Il est dû en particulier à deux choses:

- 1: l'environnement ouvert; on peut aller à droite comme à gauche et même revenir sur ses pas.
- 2: Son indiscutable précision. Les collisions sont logiques, le mouvement des lianes est réaliste, leur utilisation aussi, la courbe et l'amplitude de saut sont justes, l'action va à la bonne vitesse.

Les origines de Pitfall!

Les premiers essais de Crane sur Pitfall! remontent à 1979. C'est cette année-là qu'il a créé son petit personnage courant et sautillant partout. En 81 (l'année de sortie des *Aventuriers de l'Arche Perdue*), il a

commencé à fabriquer l'univers dans lequel Harry évoluera.

David: Je me suis assis avec une feuille de papier vierge et dessiné un trait au centre. Je me suis dit:

«*Très bien, j'ai un homme qui court, mais où ?* » Sur un chemin (deux lignes tracées sur le papier).

«*Où est le chemin ?* » Disons dans une jungle (je dessine des arbres).

«*Pourquoi court-il ?* » Pour trouver des trésors et éviter des ennemis, etc.

Tout ce processus a pris dix minutes, et environ mille heures de programmation plus tard, le jeu était terminé.

Les différentes versions

Pitfall ! sera adapté sur de nombreux supports comme la **Colecovision**, **l'Intellivision**, **le Commodore 64**, **l'Atari 800**, mais aussi sur **Nes**, **Super Nes**, **Megadrive**, **Jaguar**, **GBA** et sur les consoles 128 bits. Cerise sur le gâteau, Crane nous la fera à l'envers avec une conversion en jeu d'arcade grâce à **SEGA** qui rachètera les droits. Une suite encore plus réussie, **Pitfall 2**, sera réalisée en 1984, toujours par David Crane.

À savoir sur Pitfall 2:

Pour une fois (et ça me fait mal de le dire), l'adaptation du jeu sur **ATARI XL** sera meilleure que sur **COMMODORE 64** -bien que celle-ci ait été réécrite



de zéro avec un graphisme plus travaillé- alors que le programmeur de la version ATARI XL n'a fait que reprendre le code du 2600 en le transposant et en l'adaptant. La version COMMODORE sera belle mais sombre, tandis que chez ATARI ce sera plus coloré.

De plus, le programmeur de chez ATARI disposant de plus de temps s'est amusé à créer une map plus grande alors que chez COMMODORE il fallait tout

retester. Mais le marketing d'Activision ne voulait pas que les deux versions soient différentes, et ils ont donc demandé au développeur XL de retirer ce niveau bonus. Pourtant cela n'a pas été fait, et à la place il a été caché comme "Easter Egg". Pour y arriver, il faut finir le jeu, Pitfall est alors tout content. Il croit qu'il a fini, mais sur la gauche une porte noire s'ouvre, c'est l'accès vers la map secrète.



Le futur proche

Récemment fondé (en novembre 2011), le studio anglais Activision Leeds a pour mission de développer des jeux mobiles. Ainsi un remake de Pitfall grillera la politesse aux jeux guerriers pour sortir avant la fin de l'année, et célébrer ainsi le 30e anniversaire de la saga.

Pour terminer, j'avoue préférer la version 2600 et ses gros carrés aux nouvelles versions et leurs beaux graphismes, car elles sont sans âme, sans magie...

Lipy

Les images non marquées AmiMag proviennent du Net, elles restent la propriété de leur(s) auteur(s) et ne sont utilisées que pour illustrer l'article.



Le CDTV de **Commodore**, une bien belle machine arrivée sans doute trop tôt sur un marché qui n'était pas encore vraiment préparé au multimédia. Quelques erreurs de communication ont également sérieusement diminué les chances de succès de la machine auprès du public. Dommage !

Une pub d'époque:

<http://www.youtube.com/watch?v=dIBIUTXHOiI>

COMMANDEZ DÈS MAINTENANT

BOOSTER 32 BIT POUR MEGADRIVE & MEGA-CD
<http://amimag.skyrock.com>

SEGA
LA RÉVOLUTION 32BIT

UNE VITESSE ÉTOURDISSANTE

- 2 processeurs Hitachi RISC 32 bits à 25 MHz/40 MIPS
- Des effets spéciaux hardware sans ralentissement

DES GRAPHISMES ÉPOUSTOUFLANTS

- 50.000 polygones/sec
- Des graphismes hyper-réalistes en 3D à perspective variable
- 32.768 couleurs affichables simultanément

UNE PUISSANCE JAMAIS ATTEINTE

- Mémoire: 4 Mbit de RAM supplémentaire à celle de la Megadrive

UN SON HAUTE DÉFINITION

- Son digital stéréo
- 2 canaux à 44 KHz

DES JEUX SURPUISSANTS

- Doom, Star Wars et Virtua Racing DeLuxe dès le lancement
- Et bientôt de nombreux autres titres impressionnants

HOTLINE: 0900.20.500 (à Pt 20 min.)

MEGA DRIVE 32X

COMPATIBLES
 Megadrive I et II
 Mega-CD

C'EST PLUS FORT QUE TOI !

La 32X, l'un des grands échecs de Sega. On estime à seulement 200000 le nombre d'exemplaires vendus à travers le monde.

<http://www.youtube.com/watch?v=hnMRJ0qub3E>

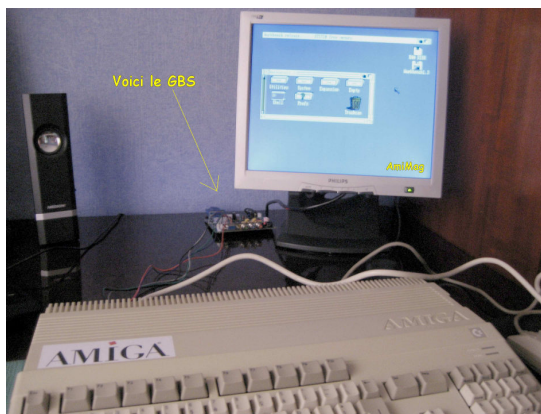
Zoom sur: Le GBS-8200

LE SCANDOUBLEUR CHINOIS

L'un des problèmes de l'Amiga Classic c'est qu'il est impossible de le brancher tel quel sur un moniteur VGA de PC. En effet, notre cher Miga a été conçu pour des écrans bien spécifiques. Cela a des avantages, mais aussi des inconvénients, car avouons que nous aimerions tous profiter d'un bel écran LCD. Mais rien n'est perdu, car les scandoubleurs permettent la chose ! Encore faut-il en trouver un bon, et si possible pas cher. Le GBS-8200, est-il la perle rare ? Je l'ai en tout cas testé pour vous...

C'est une question de feeling

Depuis que j'ai rebranché mes Amiga, je les utilise toujours avec mon bon vieux moniteur **Commodore 1084S**. Celui-ci montre parfois des signes de fatigue, et il faut bien avouer sa petite surface de 14 pouces n'offre plus le confort visuel que l'on est en droit



d'attendre de nos jours. L'achat d'un scandoubleur (toujours remis à plus tard depuis des années) a donc recommencé à me titiller ;-) Oki, prendre un scandoubleur mais lequel ? Je vais partager avec vous mes réflexions et mon expérience fraîchement acquise.

Ben, va donc voir sur le Net !

Ebay, pour ne pas le citer, a été mon premier réflexe. On y trouve parfois des scandoubleurs d'occasion et il y a même un vendeur anglais qui vend du neuf, mais à prix d'or. Je précise tout de suite que je voulais absolument un SD (permettez-moi cette abréviation) externe afin de ne pas devoir tripoter dans les entrailles de mon Miga.

En cherchant un peu, je suis tombé sur un petit appareil –pas uniquement dédié à l'Amiga, mais qui sait aussi se connecter sur ce dernier– chinois répondant au doux nom de **GBS-8200**. Vu le prix, après quelques réflexions, j'ai sauté le pas, et commandé la bestiole.

Après deux semaines d'attente...

Le temps m'a paru bien long, mais le GBS est enfin arrivé un lundi matin dans ma boîte. Mais je n'étais pas au bout de mes peines ! En effet, ce qu'il faut savoir c'est que pour brancher le SD sur l'Amiga, il faut connecter les câbles fournis (ben oui, ils sont quand même fournis ;-)) sur une prise DB à 23 broches. Heureusement, je trouve cela au magasin d'électronique du coin pour un peu plus de 5 euros.

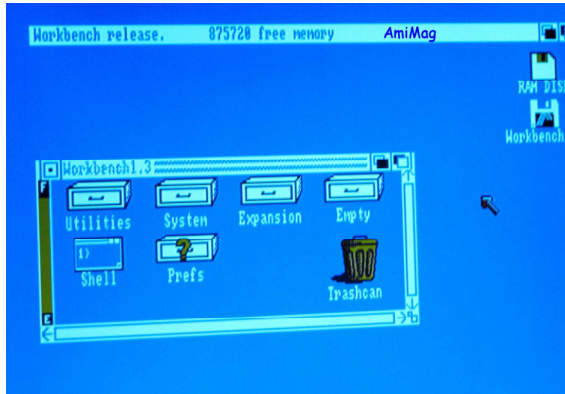
Mais... argggggggg !!! Le vendeur a oublié de me procurer le plug qui permet de brancher l'adaptateur secteur en version US sur une bonne vieille prise de courant européenne. J'écris vite un petit mail, et la personne très sympa me promet de m'envoyer le plug en question. Il me faut juste patienter encore. C'est finalement un adaptateur secteur complet que je reçois à la place du plug, et cela très rapidement. Je peux donc enfin essayer ce fameux scandoubleur.

Premiers essais...

Je connecte les fils et je branche la bestiole sur le courant. Je démarre mon A1200. Le menu qui apparaît à l'écran est en chinois. J'appuie un peu au hasard sur les petits boutons du GBS et le menu m'apparaît enfin en anglais. Je joue avec les réglages, tant sur le GBS que sur mon moniteur LCD et... le résultat n'est pas mauvais, MAIS pas parfait.

En effet, si je regarde d'un peu plus près, il y a comme de petites interférences qui brouillent de temps à autre l'écran. Ce n'est pas trop gênant, mais il faut le signaler. De plus, malgré mes différents réglages, je trouve que l'image manque de « punch », elle est fade. Sur certains jeux ou démos, de petits points blancs font leur apparition. Je donne donc à l'image un 7,5 sur 10. J'avoue être un peu déçu (même si je ne m'attendais pas à des miracles pour ce prix), car beaucoup disent sur le Net que ce SD est super. Personnellement, je pense qu'il ne faut pas exagérer quand même. Les résultats sont honnêtes et en rapport avec le prix, point !

Je décide de faire un nouvel essai avec mon bon vieil **Amiga 500**. Ô surprise ! le résultat est meilleur. Pourquoi ? En fait, le GBS est sensible aux interférences provoquées par les appareils qui l'entourent. En le déplaçant un peu, j'ai donc réduit les gênes. De plus, le fond du WB 1.3 est bleu, cela réduit les petits défauts visibles parfois à l'écran.



Un très beau résultat avec mon Amiga 500

Vous trouverez le GBS très facilement sur des sites comme Ebay, par exemple. Mais attention car les prix varient fortement d'un vendeur à l'autre !

Conclusion

Le GBS-8200 vous en donne pour votre argent, mais rien de plus ! Il ne faut pas s'attendre à une qualité irréprochable, mais cela peut vous dépanner si vous n'avez pas de vieux moniteur Commodore ou un multisync sous la main. Le prix étant raisonnable pour ce type de produit, vous auriez (Michèle) tort (petit jeu de mots de bon aloi) de vous en priver. N'oubliez cependant pas qu'il va falloir que vous soudiez un peu, et que l'achat d'une prise DB23 est nécessaire. Attention aussi, il n'y a aucune notice explicative fournie avec le GBS (en tout cas, il n'y en avait pas dans ma boîte). Bref, un produit venu de Chine simple, mais limité dans ses résultats.

AmigaKid



Nom: GBS-8200
Type de produit:
Scandoubleur
Note : 77%

ATARI TILT D'OR

Les meilleurs jeux vidéo sur le best-seller de la micro

LE BEST-SELLER DE LA MICRO LOISIR 520 STE

- + LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU DE SIMULATION SPORTIVE: VROOM
- + LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'ACTION: MAGIC POCKETS
- + LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE: CROISIERE POUR UN CADAVRE

2690F./TTC

TILT
MICROLOISIRS

ATARI FRANCE - 79, Avenue Louis Roche 92238 GENNEVILLIERS Cedex
 Tél. Service informations : 40 85 31 31 ou 3615 code ATARI

ATARI

Publicité Atari en provenance du site www.abandon-pub.com

Que sont-ils devenus ?

INTERVIEW DE SYLVAIN ZANGIACOMI

Pour cette nouvelle rubrique, j'ai eu envie de retrouver ceux qui ont participé à la version papier du fanzine dans les années 90. Sylvain fait partie de ces rédacteurs sympas qui étaient venus me prêter main-forte afin d'enrichir de bien belle façon les pages d'AmiMag. Il s'occupait de la rubrique Amos, en offrant dans chaque numéro un listing permettant à tous de réussir de superbes choses avec ce langage (à ce propos, à partir de maintenant, vous pourrez redécouvrir ses cours dans chaque nouveau numéro d'AmiMag. Allez vite voir en page 34). De nos jours, il est informaticien (comme par hasard ;-). Voici mon interview de ce sympathique jeune homme.

1: Bonjour Sylvain. Avant tout comment es-tu venu à l'informatique à l'époque ? As-tu débuté sur Amiga ?

Non. Mes parents ont acheté un **Amstrad CPC 464** pour la famille quand j'étais en primaire. À l'époque, on trouvait en rayon des **Alice**, **MO5**, **TO7**, le vendeur les a bien aiguillés vu le succès qu'a connu le CPC. Je me suis fait les dents sur cette machine avec du Basic, et un gros bouquin de jeux à taper soi-même !

2: Pourquoi avoir choisi l'Amiga ? Qu'offrait-il de plus que les autres micros ?

Au lycée, mes copains avaient tous des **Atari** ou des **Amiga**, mon CPC était vieillissant et pour le bac en 1992, j'ai eu le droit d'acheter un **A500+**. J'ai vite rattrapé le retard; j'ai rapidement investi sur **Amos** pour inventer des jeux. Puis, ayant un boulot, de l'argent, j'ai gonflé ma config en **A1200 Tower + PPC + carte graphique**, ce sont de très bons souvenirs !

3: Continues-tu d'utiliser ton Amiga ? Programmes-tu encore en Amos ?

Il est toujours présent dans mon salon, au côté du PC familial. Je me régale encore de vieux jeux avec mes



enfants, des démos, des musiques **SoundTracker**. Il y a même un émulateur CPC pour les oldies de mes débuts. Je ne programme plus sur mon Miga depuis 2000. Le boulot et les enfants ne me laissent plus trop de répit et pour créer, il faut du temps...

4: Penses-tu que des langages comme l'Amos ou le Blitz Basic peuvent encore servir de bon tremplin de départ pour des programmeurs en herbe ?

Je ne sais pas comment Blitz a évolué, mais concernant Amos, le non-support de l'AGA et des cartes graphiques donne un sérieux frein pour les configs actuelles, c'était déjà vrai à l'époque du 1200. Mais une fois cette limitation acceptée, c'est un univers passionnant pour les jeunes programmeurs qui peuvent explorer les capacités multimédias de la machine comme jamais.



5: Rappelle-nous, STP, les programmes que tu avais créés à l'époque pour nos Miga.

Il y en a un paquet, en effet ! Ça commence avec **Snacky** en mai 1997, un jeu de chenille à deux, simple et efficace, suivi de **Snacky II** en solo. J'ai fait **Duel City**, où deux bonshommes se balancent des boomerangs depuis des immeubles. Ensuite, il y a eu encore **Forest Fight** en 1998 dans le même style, mais plus abouti. N'oublions pas **Fighting Spirit**, un jeu de baston, puis un shoot'em up du nom de **Shoot Out**, un master mind, un démineur... Et puis, l'avènement avec **Super Drive** en 2000, un remake des jeux de voitures du type Super Sprint. J'avais monté une équipe de talents avec un Suédois pour les musiques et graphiques, un copain pour les écrans de circuits, un Anglais pour les voix, c'était super ! Voilà, en bref. Je n'ai pas chômé à l'époque, tout ça doit être sur Aminet bien sûr.

6: Peut-on dire que c'est l'Amiga qui t'a donné ta vocation d'informaticien ?

Oui, je pense, sachant que j'ai fait mes études dans l'électronique, et que mes premières expériences professionnelles m'ont aiguillée vers l'informatique embarquée. Au bac d'info, je crois avoir eu 20/20. C'était du pain bénit ! Le travail personnel forme l'esprit à la programmation; cette éducation facilite l'approche des sujets informatiques plus complexes du boulot.

7: Quels sont pour toi les atouts de l'Amiga même face aux systèmes d'aujourd'hui ?

Clairement la facilité d'utilisation et de programmation. Amos y est pour beaucoup. Je n'ai jamais rien vu d'équivalent ailleurs. Déplacer un sprite sur fond musical en 5 lignes, ça reste un exploit de mon point de vue.

8: Suis-tu un peu l'évolution de l'Amiga OS ? Penses-tu que les machines sur lesquelles tourne l'OS 4.x sont les dignes héritières de la gamme classique ?

Comme je l'ai dit plus haut, en 1999, j'ai gonflé la config de mon 1200 au maxi de l'époque. Je suis passé à l'OS 3.9 et puis j'ai arrêté les frais. Je n'ai pas trouvé d'intérêt à passer sur Morphos ou OS4 vu que mon utilisation se cantonne désormais aux jeux, démos et musiques. Ces nouveaux systèmes sont couteux et n'apportent rien de très innovant



sur ces points-là. Mais je suis l'actualité avec intérêt en restant abonné à des zines et en surfant sur les sites d'infos. Je tire mon chapeau à tous ceux qui font vivre cette actualité, à leur énergie, leur courage. C'est génial !

9: Que penses-tu de l'émulation Amiga sur PC ?

C'est pas mal, mais moi je suis un puriste donc pas plus fan que ça, mais je comprends que d'autres se plaisent à se refaire plaisir sur Amiga avec ce mode de fonctionnement. D'un autre côté, j'utilise l'émulation pour le CPC, donc je ne crache pas dans la soupe. Les émulateurs sont de formidables outils.

10: Penses-tu que d'avoir débuté sur Amiga te donne une autre vision, des atouts en plus pour ton métier aujourd'hui ?

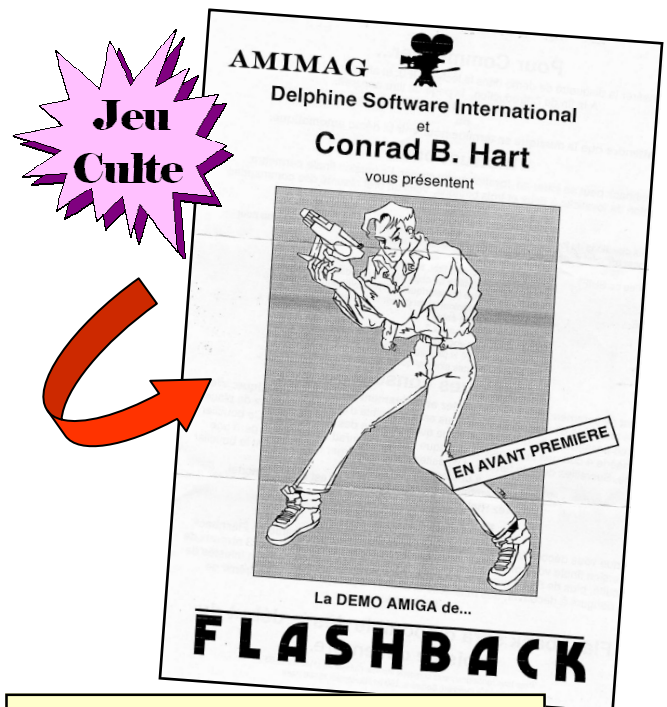
Je ne sais pas ce que cela aurait été sans, mais le concept multimédia, l'architecture de la machine

pour l'époque ainsi que la facilité d'accès donnent à réfléchir sur les "usines à gaz" que l'on achète aujourd'hui, et dont on se sert que pour lire des mails et poster sur Facebook ! Je me considère chanceux d'avoir connu l'Amiga dans mon enfance, car je ne vois rien en ce début de 21e siècle qui puisse apporter ce lot de sensations aux jeunes générations. Mais je ne suis pas devin, donc let's wait and see...

Merci d'avoir répondu à mes questions, Sylvain. Cela fait plaisir d'avoir retrouvé un ancien de l'équipe d'AmiMag et d'en savoir désormais plus sur son parcours. À bientôt, j'espère !

AmigaKid

Image ci-contre « Fighting Spirit »



Cette lettre accompagnait la disquette de la démo envoyée aux joueurs par Delphine Software. Encore un jeu CULTE de l'Amiga !

Envie de tester ce jeu pour nous dans le prochain numéro d'AmiMag ? Envoyez-nous votre candidature de rédacteur à : Amimag_team@yahoo.fr



Coup d'œil sur le...

THOMSON TO7

J'avais découvert le TO7 (pour Télé-Ordinateur 7) dans un numéro de L'Ordinateur Individuel. Son look et son crayon optique me faisaient rêver. Ce n'est que 20 ans plus tard que je m'en suis offert un. Il faut dire que cet ordinateur frenchi est très réussi au niveau esthétique. Sinon, depuis que je l'ai, je n'ai pas trop cherché à découvrir ses capacités, qui me semblent bien désuètes par rapport à un C64, de toute façon. Mais ne boudons pas notre plaisir pour si peu ;-)



La trappe à K7

NOM: THOMSON TO7

Processeur: Motorola 6809 cadencé à 1 MHz

Mémoire vive: 8 Ko

Graphisme: 320 × 200 pixels en 8 couleurs

Son: 1 voix, 4 octaves

Prix: 3750 Frs

Le Basic de la bête est signé par Microsoft et se trouve sur une cartouche. Signes particuliers: clavier à gomme et crayon optique.

Note pour le look: 10/10.



Le fameux crayon optique qui me faisait tant rêver à l'époque ! De quoi se prendre pour Richie de la série *Les Petits Génies* !



Le fameux clavier à gomme avec le nom des touches en français SVP. En effet, vous remarquez la touche « Entrée » et non pas « Enter » ;-)



T'as le look, coco !!! Très beau design pour cet ordinateur signé par la marque Thomson.



Document d'époque:

LA LETTRE DE VISCORP

En mai 1996, Viscorp, qui venait de racheter l'Amiga, organisait un meeting pour présenter sa vision à la communauté des fans. La compagnie se disait pleine d'idées, et désireuse d'écouter les utilisateurs... Paroles, paroles, on le sait maintenant ! Voici en tout cas le document d'époque reçu à la rédac' en son temps.

VisCorp - Meeting on 19-May-96

Meeting Viscorp-Amiga en Europe

Document AmiMag

L'avenir de L'AMIGA change de mains.

Le nouvel acquéreur est américain : VISCORP connaît et exploite déjà la technologie AMIGA. Aujourd'hui, VISCORP et son Président Monsieur Bill BUCK, souhaitent faire plus ample connaissance avec la Communauté AMIGA.

Dans le souci de prendre rapidement une orientation positive, VISCORP propose à TOUS les utilisateurs, distributeurs, revendeurs et développeurs, une Assemblée qui se déroulera en France et en présence de la presse AMIGA:

le 19 MAI 1996 à Toulouse

Cette réunion fera office de consultation afin d'examiner toutes vos propositions, et à pour objectif d'instaurer le dialogue entre TOUS les partenaires AMIGA. Nous devons avant tout être conscients que l'avenir de l'AMIGA se décidera à l'issue de cette manifestation. Dans le but d'être pleinement constructifs, nous demandons à chacun d'entre vous de nous faire parvenir idées, suggestions, remarques, thèmes de discussions, etc ... par voie de fax ou de Email. Un dépouillement de votre courrier sera effectué jusqu'au 12 MAI 96 MINUIT. Un état des lieux sera ensuite exposé à VISCORP.

TOUS les participants auront également le plaisir de rencontrer Bill BUCK, Don GILBREATH, Carl SASSENATH, David ROSEN et Raquel VELASCO : ils s'adresseront à la communauté AMIGA et présenteront le SET-TOP-BOX. Pour la première fois dans l'histoire de l'AMIGA, TOÛTE la communauté est consultée et sera écoutée : nous devons donc de participer nombreux à ce meeting et prendre part à la dernière chance de l'AMIGA.

Pour l'organisation de cette rencontre, ainsi que pour le consulting international, Monsieur Bill BUCK vous prie de bien vouloir entrer en contact avec Eric LAFFONT, par les moyens suivants:

- * tél / fax : 33 + 61.53.86. ■■■
- * Email : elaffont@pratique.fr
- * Web : www.vistv.com

Toutes les informations pratiques et complémentaires susceptibles de faciliter votre déplacement ou tout dialogue sont disponibles à ces numéros. Une équipe est d'ores et déjà à votre disposition.

Nous vous invitons également à visiter le Site Internet de VISCORP pour faire connaissance avec son l'équipe.

www.vistv.com

Programmation:

LABO AMOS

Jouer sur Amiga, c'est bien ! Programmer, c'est encore mieux ! Voici Sylvain qui vous apprend la programmation en Amos. Ben oui, c'est la rentrée, il faut bosser maintenant ;-)

Salut à tous, je vous présente aujourd'hui une routine de balle rebondissante simple et sympa. (l'exécutable est ici: https://hotfile.com/dl/253393193/8433fea/Amos_1.zip.html)

* Je commence par mémoriser les sinus et cosinus dans des tableaux d'entiers, cela permet de gagner du temps dans la suite en ne faisant plus appel aux fonctions Cos() et Sin() qui renvoient des flottants. Une habitude à prendre...

Dim SAN(15),CAN(15)

Degree

For N=0 To 15

* on multiplie par huit pour ramener l'intervalle [-1;1] flottant à [-8;8] entier. Comme la balle a un diamètre de 7 points, on pourra tester les collisions avec le bord sur le cercle de rayon 8 points autour de la balle.

SAN(N)=Sin(N*(360/16))*8 : CAN(N)=Cos(N*(360/16))*8

Next N

* Je charge le sprite de balle ainsi que le fond que j'affiche sur l'écran 0

Load "Ball.Abk"

* L'écran fait 320*1000

Load Iff "Fond.iff",0

* donc j'en affiche qu'une hauteur de 256, et je cache la flèche de souris

Screen Display 0,130,45,320,256

Hide On

* Je laisse le choix de la position initiale avec la souris, on commence dès qu'un bouton est appuyé

Repeat

X=X Mouse : Y=Y Mouse

Sprite 0,X,Y,1

Until Mouse Key>0

* Je dilate les coordonnées par un facteur 1024, c'est juste pour ne pas avoir à faire d'opération flottante (gain de vitesse), ensuite je rediviserai par 1024 pour l'affichage du sprite. X et Y seront les coordonnées de la balle.

X=X Screen(X)*1024 : Y=Y Screen(Y)*1024

* XSP et YSP contiendront les offsets de déplacement horizontal et vertical

XSP=0 : YSP=0

XSP=0 : YSP=0

* YS sert au déplacement du fond au fur et à mesure que la balle descend

YS=0

* Allez on commence la main loop

Repeat

* On ajoute les offsets horizontaux et verticaux

Add X,XSP

Add Y,YSP

* On ajoute 100 à l'offset vertical pour que la balle descende d'elle même

Add YSP,100

* Je mémorise les offsets car XSP et YSP vont être modifiés à chaque point de contact

XSD=XSP : YSD=YSP

* On teste les 16 points autour de la balle

For N=0 To 15

* Si la couleur du point N n'est pas celle du fond 0 alors il y a collision

If Point(X/1024+SAN(N),Y/1024+CAN(N))>0

* Le recul de la balle pour cette direction sera fonction de sa vitesse d'arrivée dans cette direction

SPD=Sqr(XSD^2+YSD^2)/16

* AN nous donne l'angle opposé à N

AN=(N+8) mod 16

* On calcule XSP et YSP et on les ajoute à X et Y
XSP=SAN(AN)*SPD : YSP=CAN(AN)*SPD
Add X,XSP : Add Y,YSP

End If

Next N

* On met enfin à jour la balle à sa nouvelle position X et Y, que l'on divise par 1024 pour avoir les coordonnées

données à l'écran

Sprite 0,X Hard(X/1024),Y Hard(Y/1024)-YS,1

* On n'oublie pas de faire scroller le fond au rythme de la descente et le tour est joué

$YS = \text{Min}(\text{Max}(Y/1024 - 128, 0), \text{Screen Height} - 256)$
Screen Offset 0,0,YS

* No comment...

Wait Vbl

* On sort quand la balle arrive en bas du fond.

Until Y/1024 > Screen Height

Bon, eh bien, ce sera tout pour ce numéro, et puis contactez-moi quand vous aurez fait votre propre casse brique :-) À bientôt.

Sylvain Zangiacomi

Vous avez aimé cette rubrique, les amis ? Si vous aussi vous créez sur Amiga, ou un autre ordinateur old school, proposez-nous vos créations, et elles feront partie du prochain numéro !

LE SAVIEZ-VOUS ?

C'est le 1er mai 1964 que le premier programme en langage **BASIC** fut écrit. Ce dernier se résumait en une seule ligne: **PRINT 2 + 2**



Le **BASIC** (**B**eginner's **A**ll-purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode) fut très populaire dans les années 70 et 80, il permit à pas mal d'entre nous de découvrir

les joies des interminables listings, et de l'ordi qui affichait souvent des "Syntax error", en guise de "récompense".

Le langage BASIC a été conçu en 1963 par l'américain d'origine hongroise **John George Kemeny** et **Thomas Eugene Kurtz**.

Sur Amiga, nous avons le célèbre **Amiga BASIC** (dispo jusqu'à la version 1.3 du Workbench) et surtout le fameux **Amos Basic**, qui fut utilisé pour réaliser un grand nombre de programmes du Domaine Public, par exemple.

AmigaKid

Raster-Bike de L. Schmitt



Tron, vous connaissez, c'est le premier film virtuel. Il date du début des années 80, et a été réalisé par l'équipe de Walt Disney. Ce film a inspiré une multitude de jeux.

Dans le domaine public, de très nombreuses productions reprennent la fameuse course de motos. Cependant, la plupart du temps au niveau des graphismes, la course se résume à des traits de couleurs qui symbolisent les motos vues de haut.

Raster Bike est plus original. D'abord, votre écran est scindé en deux parties pour jouer à... deux. Les graphismes sont un peu supérieurs à la moyenne. Le jeu est très maniable, et vous allez rapidement prendre votre pied. Autre avantage non négligeable, vous avez à votre disposition un radar qui vous aide dans vos manœuvres.

Petite recommandation pour terminer, au début de la partie, appuyez sur la touche "**Amiga gauche**" puis sur "**Fire**" du joystick, sinon le jeu ne démarre pas.

AmigaKid



1 disquette. Amiga ECS. Note: 72%



Cet article est paru sous une forme un peu différente dans AmiMag 14 de juillet-août 1997.

Démonia:

BATMAN ET SES AMIS...



Hello aux fans des démos. Nous poursuivons notre exploration de ce vaste univers qui recèle de véritables trésors. Pour ce numéro, je vous ai sélectionné pas moins de trois démos. L'une d'entre elles n'est autre qu'une mégaproduction du Batman Group : **Batman Vuelve !**

BATMAN VUELVE par Batman Group

Cette démo, qui est quasi un mini film, dure plus de sept minutes. Elle met en scène, mais ça vous vous en doutiez, le **Dark Knight**, dans un Gotham City futuriste. Nous avons droit en entrée à un plan d'ensemble de la ville fumante. Arrive alors un vaisseau (en 3D) qui se dirige vers la cité.

Peu de temps après, nous retrouvons l'engin volant sur fond de grands panneaux publicitaires –tandis que la musique joue la carte du mystère et de l'étrange– dans le plan suivant, on aperçoit Batman, la cape au vent, en haut de la cathédrale de Gotham. Les formes des hautes tours de la ville se découpent sur un fond orangeux. Le ciel est bardé d'éclairs menaçants. Le vaisseau en 3D se rappelle à notre bon souvenir, Batman saute... et le titre de la production s'affiche en plein milieu de l'écran. C'est ensuite au tour du logo de la team d'apparaître et, après deux minutes d'intro, la démo peut enfin commencer.



Le rythme de la bande-son s'accélère, et c'est un classique tunnel en dots qui nous invite à plonger au cœur de cette réalisation. Après quelques autres effets sympathiques, que je vous laisse découvrir par vous-mêmes dans la vidéo, s'offre à nos yeux ébahis un majestueux félin, qui court dans un cube tournant sur lui-même (quoi ? Je ne suis pas clair ? Ben vous croyez que c'est facile de décrire une démo ? ;-)). Le mouvement du cube s'accélère, puis c'est au tour de l'affiche du film **Batman Returns** de prendre place. S'en suit un petit texte pour nous faire comprendre que cette démo a été réalisée pour la **Possadas Party**

de 1995. Le tout se poursuit par un cube mappé avec, à nouveau, l'affiche du film. Encore un peu de texte et d'objets divers pour arriver au masque de Batman en 3D fil de fer, qui tourne dans tous les sens, car il est content. Ben oui, quoi ! ;-)

Quelques « greetings », un beau graph', et Batman revient. Il est en haut d'un building, et sa cape flotte toujours au vent. On croirait que cette séquence vient tout droit du dessin animé bien connu de **France 3**. Le tout se clôture par les « credits » de rigueur.

Que penser de Batman Vuelve ?

J'aime beaucoup l'ambiance, qui est vraiment celle de Batman. La séquence d'intro et celle de fin sont très belles. La musique soutient bien l'ensemble sur toute la longueur de la production, et nous avons droit à de beaux effets pour briser toute monotonie. L'ensemble est donc de qualité, et ce n'est pas pour rien que cette démo a terminé à la première place lors de la Possadas Party en l'an de grâce 1995.

Curiosité

Tout le monde ne le sait pas, mais cette démo possède une suite réalisée en 2011 sur... **CPC** ! Je vous mets les liens pour visionner tout ça à votre aise.



<http://www.youtube.com/watch?v=DvqXVAo5WZY>

<http://www.youtube.com/watch?v=YJosZfm560Q>

On continue sur l'autre page !!

DAMAGE de Old Bulls

Voici une petite démo d'un groupe polonais. Cette production plutôt sympathique, sans être des plus originale, offre l'avantage de tourner sur tous les Amiga.



Pendant le chargement, l'image d'une disquette tourne sur elle-même, afin de nous faire patienter. Ensuite, c'est un

très joli graph' qui s'offre à nos yeux ébahis. Le style est heroïc-fantasy avec une ravissante amazone qui chevauche une bien drôle de bestiole. Le clou du spectacle est une balade virtuelle le long d'une route. Il s'agit de 3D vectorielle. Il y a quelques lampadaires, des sapins, des bâtiments, mais cela reste assez vide dans l'ensemble.

La suite est plus banale avec une image digitalisée de cannettes de soda puis des cercles de couleurs envahissent pacifiquement l'écran. Pour finir des objets 3D arrivent à la rescousse puis suivent les inévitables -et interminables !- greetings en polonais.

Dans l'ensemble, tout cela me laisse un goût de trop peu. Il y a de bons éléments, mais cela manque de coordination et de dynamisme. Seule la petite balade 3D vaut vraiment le détour.

Note: 65% Tout Amiga.

Sur Youtube:

http://www.youtube.com/watch?v=H_2fAGCr-Pk

Cet article a été publié sous une forme différente dans AmiMag 12 (mars-avril 1997)

PURPLE des Warfalcons

Purple fait partie de ces anciennes démos que l'on aime remettre de temps en temps dans son DF0, par un soir de blues. Elle tient sur une disquette et ne mange pas de pain. Elle débute par un graph' représentant une tête, ensuite les noms des concepteurs tournoient devant nos yeux émerveillés. Tout le reste de la démo est occupé par de gros, voire très gros objets vectoriels. De la 3D à gaga pour les gogos, à moins que cela ne soit le contraire ;-)



La musique est sympa, mais devient assez rapidement casse bonbons, autant que les chansons de Stromae, c'est vous dire ! Peu de choses à rajouter à propos de cette production qui se veut avant tout -époque oblige !- une démonstration de cubes, pyramides et autres objets 3D.

Domage que cela manque singulièrement de bons graphs et de rythme. On reste donc un peu sur sa faim.

Note: 55% Tout Amiga.

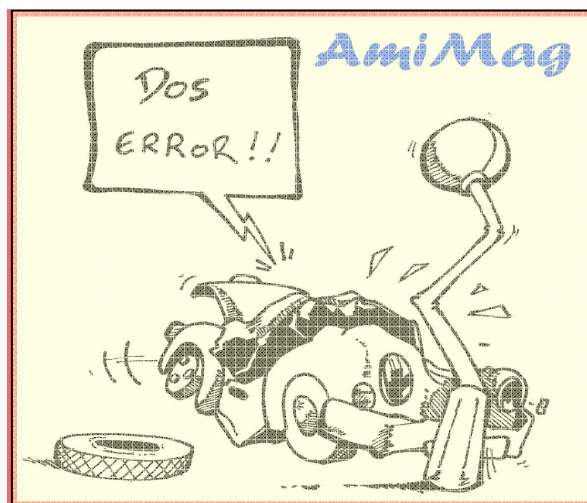
Sur Youtube:

<http://www.youtube.com/watch?v=cF2VxmCOSlc>

Article paru sous une forme légèrement différente dans AmiMag 15 (septembre-octobre 1997)

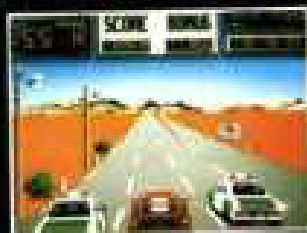


La belle amazone de DAMAGE



Dessin de Daniel Labriet

crazy CARS II



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 04/120



TITUS

20 TER AVENUE 64 VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (7) 43 32 10 93

FRONTIERE INTER MEDIA TELECOM

La Pin-Up d'AmiMag



G. Sugiyama
2011

Test de Jeu:

Napalm

MEGA HIT !

DE CLICKBOOM



Si certains voulaient encore la preuve que l'Amiga est capable de rivaliser avec n'importe quelle machine au niveau (entre autres) du jeu, la voilà ! ClickBOOM fait une nouvelle fois très fort en donnant la possibilité aux Amigafans que nous éclater sur un méga jeu, j'ai nommé : **Napalm** ! Numérotez vos abattis, le carnage commence !

Il était une fois...

Dans un futur proche, une terrible guerre verra l'affrontement des humains et de vilains robots pas beaux... Voilà le scénario résumé en quelques mots. Comme vous pouvez le constater, à ce niveau, pas de quoi casser des briques. Vous avez, vous, valeureux player, le choix entre l'armée des humains, l'**UEDF** (Unites Earth Defense Forces) ou celle des **Robot Forces** (qui carburent au Windoz 2050 ???). Bon, une fois que le business démarre, et que vous avez fait votre choix, vous allez pouvoir vous lancer dans l'aventure. **Napalm** est un jeu de stratégie/action ou, si vous le préférez, un wargame (dans la lignée des **Dune 2**, **Command and Conquer** et **Forgotten Forever**...).

The first mission

Avant d'être catapulté au cœur de votre première bataille, tout vous sera expliqué par une charmante voix digitalisée. Ensuite, une petite portion de terrain va vous apparaître. Vous visionnez l'ensemble de haut, avec une vue en 3D isométrique.

Vos hommes sont d'une taille lilliputienne ; vous avez aussi à votre disposition une jeep, très utile pour



vous déplacer rapidement et repérer l'ennemi ! Question décor, c'est une forêt, avec des arbres (ça tombe bien pour une forêt ;-)), quelques bâtiments... Je ne vous cache pas que durant les premières secondes vous serez un peu déboussolés. Il est très utile de bien repérer les lieux, d'y aller étape par étape. Préparez-vous aux mauvaises rencontres ! À chacun de vos mouvements, une portion d'écran apparaît. L'aire de jeu est donc vraiment immense, de quoi explorer et explorer encore.

Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, vous allez devoir repérer les méchants, les détruire, vous emparer de leur poste avancé. Pour cette première bataille, vous ne disposez pas de beaucoup d'hommes ni de matos d'ailleurs ! Au total, vous avez cinq soldats d'infanterie (chacun armé d'une mitrailleuse), deux soldats possédant un bazooka chacun, et n'oublions pas la jeep. Ajoutons à cela deux ingénieurs, qui ne seront vraiment utiles qu'à la fin de la bataille pour investir la base des méchants et y faire tout un tas de trucs ;-)

J'adore quand un plan se déroule sans accroc !

La meilleure tactique à employer est de scinder votre bataillon en deux, d'avancer par petite portion comme je le précisais plus haut, de placer stratégiquement vos p'tits soldats.

Vous serez émerveillés au premier coup de mitrailleuse, car les anims ainsi que les sons sont vraiment d'enfer. C'est un régal ! À propos, chaque soldat possède sa barre de vie. Zieutez-la avec attention, et n'hésitez pas à sacrifier en premier ceux qui sont presque au bout du rouleau (pas très moral, mais bon...). D'après ma propre expérience, il faut prendre les troupes ennemies en tenaille, c'est une stratégie qui fait souvent ses preuves. Ayez toujours une arrière-garde pour sortir la première vague de soldats des ennuis si cela est nécessaire. Si vous appliquez ma méthode, vous devriez venir rapidement à bout de cette première bataille.



Quand les ennemis ont tous lâchement péri, rameutez vos deux ingénieurs. Ils feront leur job dans la base, et vous aurez conclu cette phase du jeu.

La deuxième mission sera, quant à elle, bien plus difficile, car les vilains pas beaux disposent de plus d'hommes et de matos. Les tanks seront de la partie

(pour les deux camps, rassurez-vous !). Cette nouvelle confrontation sera sanglante. D'ailleurs, votre mission est résumée tout simplement avant l'action par ces quelques mots : **restez en vie !!!** À vous de défendre durement votre peau et votre base, car vous en avez une dans cette phase de jeu.

Contrôle et tutti quanti

Vous contrôlez l'ensemble via votre souris. Pour déplacer un soldat, vous cliquez sur le perso en question, et ensuite sur son point de chute. Il fera le par-



cours très rapidement. La possibilité de déplacer tout un groupe de soldats vous est aussi offerte. Le déplacement de vos troupes vous livre une nouvelle portion de terrain (au début, une grande partie du paysage est noir). Une fois qu'une plus grande partie est visible, vous pouvez scroller grâce aux flèches du clavier ou par la souris. Perso, je préfère les flèches de direction. L'écran se compose du champ de bataille, du chrono dans le coin supérieur gauche, et du « control panel » ou panneau de commande à droite.

Ze conclusion

Napalm est un GRAND jeu, et c'est un gars qui n'est pas un fana des wargames qui vous le dit !

C'est une réussite incontestable. Les gars de ClickBOOM prouvent qu'ils sont capables de relever tous les défis en ce qui concerne les jeux Amiga. Les graphismes, les sons, l'ambiance, tout est un régal pour les yeux et les oreilles. Il suffit

de voir (et d'entendre) les explosions diverses pour s'en rendre compte. L'animation des véhicules et des personnages est très bonne, bien qu'elle soit facilitée par la petitesse des sprites.

Ce qui est en plus super cool, c'est qu'une véritable ambiance se dégage de ce jeu. On est, dès les pre-

miers instants, catapulté dans un autre univers, avec véritablement l'impression d'être sur le terrain des opérations. Je ne suis pas belliqueux par nature, mais la guerre devrait toujours se faire d'une façon virtuelle, cela éviterait bien des morts innocents. Cela dit, ne pas la faire du tout serait encore mieux.

Bravo à la team **PXL/ClickBOOM** pour cette très belle réalisation. Napalm est assurément un méga hit. Cela fait chaud au cœur de voir de telles productions sur nos bécanes. Ce jeu est donc quasi parfait. Le seul reproche pourrait être qu'il nécessite une configuration assez musclée pour tourner, mais est-ce vraiment un défaut à l'heure où les PC doivent être survitaminés pour faire tourner le moindre jeu correctement ?

Félicitations également aux concepteurs pour le très beau CD, décoré de la même illustration que le cover; cover qui n'est rien d'autre qu'un petit livret détaillant le jeu.

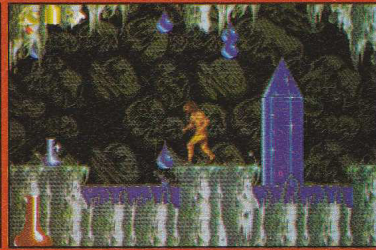
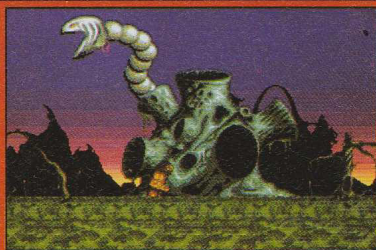
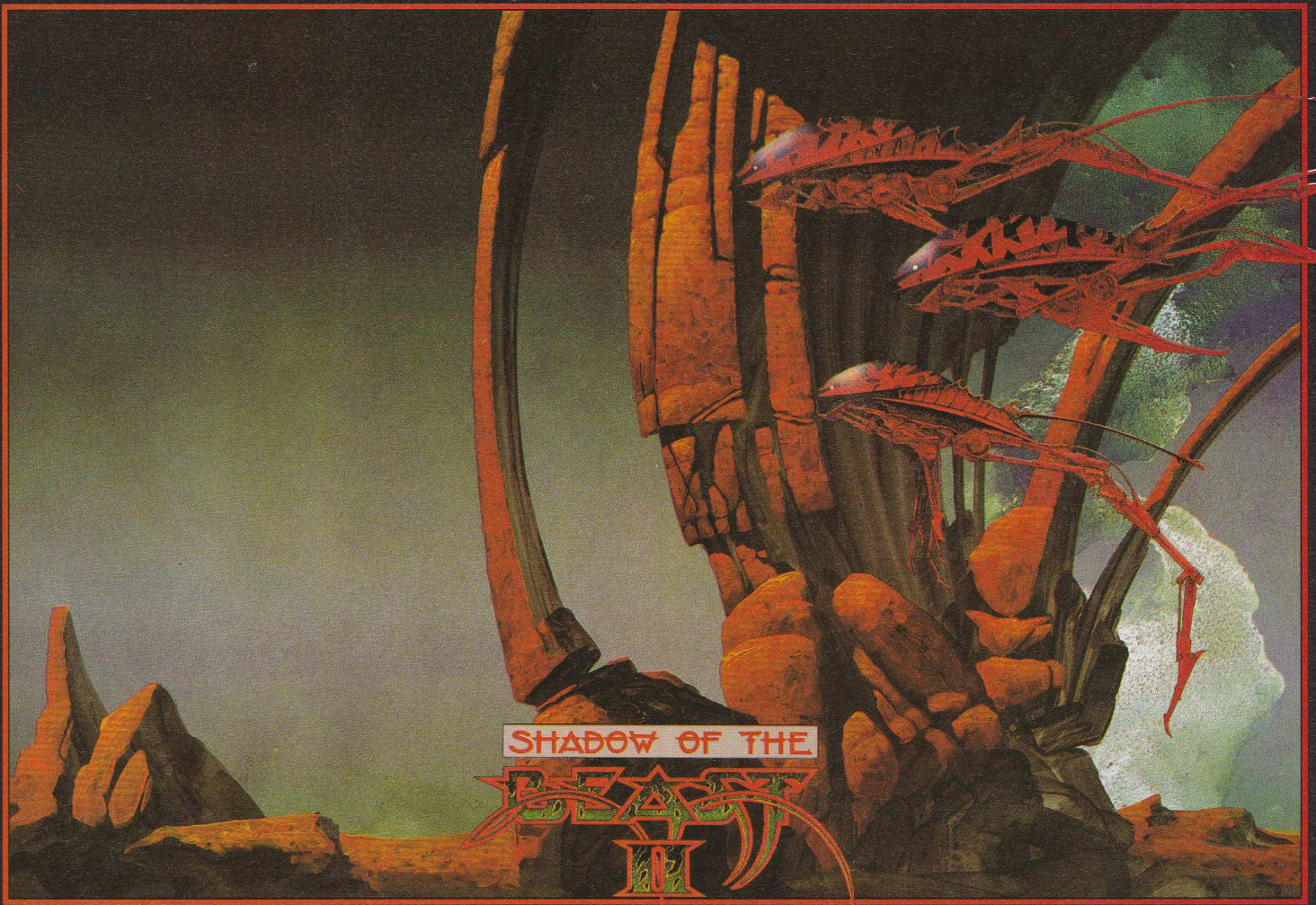
AmigaKid

Nom : Napalm de PXL/ClickBOOM
Configuration minimum : '020-16MB-CD-DD. Configuration conseillée : '060 et carte gfx.
Statut : Commercial
Disponible sur CD
Note : 97%

<http://www.youtube.com/watch?v=sUahNjMi2mQ>

Cet article est paru sous une forme un peu différente dans AmiMag 24 de mars-avril 1999.

**Rejoignez la team sur
Facebook en cherchant
AmiMag sur le site.**



**SUPERB
BEAST II
'T' SHIRT
ENCLOSED**

**An Original, Unique
Roger Dean
Design**

LA BÊTE EST DE RETOUR!
LA SUITE DU JEU PHÉNOMÈNE DE 1989

AmiMag

Votre combat mortel pour la liberté contre les forces démoniaques du Seigneur de la Bête n'est qu'un souvenir douloureux. Vous essayez d'oublier le supplice du Passé en savourant la récompense de votre succès dans cette bataille sanglante: retrouvez votre corps d'être humain. Mais alors que vous commencez à vous faire à votre nouvelle "humanité", les vieux démons du Passé ressurent... Le Sorcier de la Bête a enlevé votre soeur! Elle doit être sauvée avant de succomber définitivement à l'emprise de sa magie noire. Vous traversez un pays hostile infesté de créatures du Sorcier de la Bête, mais vous y rencontrerez aussi des soutiens qui vous aideront dans votre tâche.

Des combats sans merci à travers plusieurs niveaux! Sachez récupérer les armes et les objets nécessaires à l'aboutissement de votre Croisade contre le Sorcier et la Bête...

Photos d'écran Amiga

**SHADOW OF THE BEAST 2... DISPONIBLE SUR AMIGA
ET N'OUBLIEZ PAS... SHADOW OF THE BEAST EST ENFIN DISPONIBLE
SUR ATARI ST/STE!**

**Pub extraite de Génération 4
de septembre 1990**

SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - TEL.: 1 43 35 06 75

ExtrAmiMag:

Car il n'y a pas que les ordinateurs dans la vie ;-)

Pour cette nouvelle édition d'ExtrAmiMag, nous poursuivons nos découvertes tant au niveau du monde graphique que de l'univers télévisuel. Dans ce numéro, je vous propose un focus sur... moi. Non, je n'ai pas pris la grosse tête, je désire juste partager avec vous quelques-uns de mes dessins. Il y aura également une BD scénarisée par mes soins et illustrée par Pascal Serra.



Cette BD est en fait la deuxième scénarisée par mes soins et illustrée par Pascal Serra. Le fruit d'une première collaboration fut déjà publié dans AmiMag à la fin des années 90.

Cette fois, j'ai choisi de vous offrir les premières pages d'une histoire totalement inédite intitulée "La nuit tous les chats sont gris...". Elle met en scène un jeune inspecteur de police et une vieille dame confrontés à un dangereux prédateur comme on en rencontre trop dans nos villes si peu sûres.

Le combat risque d'être rude, mais, heureusement pour eux, une aide imprévue leur sera offerte par... non ! Je ne vous en dis pas plus. ;-)

Il vous suffit de lire la BD, dont le premier épisode est disponible au prix modique de 1,50 euros. Cliquez sur le lien:

<https://payhip.com/b/LaWi>

Ayez bon cœur et encouragez les jeunes auteurs !!!

Cathy, notre talentueuse dessinatrice, nous a gratifiés d'un bel article sur un musée pas tout à fait comme les autres, qui se trouve au Japon !

**Are you ready !?
Turn the page,
please ;-)**



Focus sur moi ;-) Dans un passé lointain déjà, je dessinais aussi... Voici en toute modestie quelques-unes de mes réalisations. Mon style ? Un mélange d'influences US et de l'école franco-belge. J'ai toujours admiré les maîtres des comics ainsi que le style graphique des dessins animés japonais des années 70 et 80. Je suis beaucoup moins fan des productions actuelles. Voici un mix de persos connus et des miens.

J'aime



beaucoup dessiner des personnages de profil. Ici un dessin de 1995, les débuts d'AmiMag. J'aime les héros mystérieux et ténébreux. Je dessine plus de mecs que de filles, car je les réussis mieux. N'y voyez donc aucun vice caché ;-). Je ne colorie quasiment jamais mes dessins. J'aime le look noir et blanc.



Ulysse 31. Je trouve ce personnage très abouti au niveau graphique. Il m'a donc souvent inspiré à l'époque.

Pour démentir ce que je dis plus haut, voici une demoiselle. Il s'agit de **Dazzler**, une héroïne de chez **Marvel**. Dans la seconde moitié des années 80, je devrais littéralement les **BD US**. J'étais un lecteur passionné de la revue **Strange** de chez **LUG**.



Étude pour l'un de mes personnages à la fin des années 80.



Dzeta. Un personnage de la **BD Epsilon** de **J-Y Mitton**. Une **BD culte** pour moi. Elle est parue dans la revue **Titans** des éditions **LUG**. **Mitton** est un grand artiste trop peu connu des lecteurs, finalement.

Voilà, la minute d'autopromo touche à sa fin ;-). Depuis cette époque, je me concentre sur l'écriture de scénarios. Deux de mes histoires ont été illustrées par **Pascal Serra**. Vous pouvez suivre les débuts de l'une d'elles un peu plus loin dans le mag'.

J'encourage toutes les personnes qui aiment le dessin à dessiner encore et toujours. Non pas pour devenir des stars de la **BD**, car les places sont chères, mais tout simplement pour leur propre plaisir. Car nous n'avons que le bien que l'on se donne. Enjoy !

Découverte du... Musée Ghibli

<http://www.ghibli-museum.jp/en/>

Bonjour à tous les lecteurs d'AmiMag. Cette nouvelle rubrique est une invitation au voyage et à l'évasion au Pays du Soleil Levant. Pour ce numéro, je vais vous parler du "Musée Ghibli" et de son studio éponyme à l'origine des films d'animation dirigés par le Maître Hayao Miyazaki.

À ceux et celles ayant gardé leur âme d'enfant : déconnectez-vous du quotidien et suivez le guide !



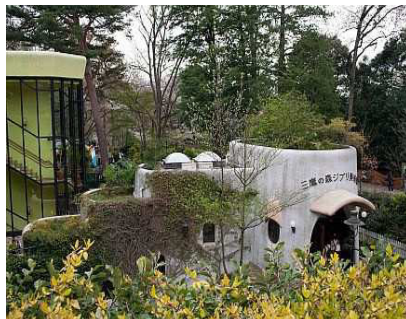
Prévoyez l'achat de vos billets quelques jours avant votre départ (par exemple chez

"Japan Travel

Bureau" sur Paris, ou en ligne). (Comptez 15 euros par adulte, mais sincèrement ça les vaut largement !).

Ensuite, une fois sur place, si vous partez de la gare de Shinjuku, prenez la ligne Mitaka (en banlieue de Tôkyô, vingt minutes de trajet environ). En sortant de la gare de Mitaka, la magie commence : attendez le bus jaune... avec le chat noir peint dessus ! Pour 200 yens par personne (à peu près 2 euros), il vous conduira directement devant l'entrée du Musée. Le bâtiment jouxte un parc, un environnement calme et apaisant.

Sur place, le temps de visite n'est pas limité (de 10 H à 18 H, excepté le mardi). Par contre, si vous sortez du musée pour la pause-déjeuner par exemple, vous ne pourrez plus entrer à nouveau. De ce fait, je vous conseillerais d'apporter un Bentô (NDLR: c'est le casse-croûte japonais) ou un sandwich, car il n'y a qu'un seul restaurant à la terrasse du Musée, alors, étant donné le



nombre de visiteurs, il affiche constamment complet et l'attente peut durer des minutes, voire des heures.

Le musée, quant à lui, est une vraie mine d'or pour les fans d'animation japonaise ! Une particularité : les différentes pièces qui le composent sont agencées dans le style européen des livres de contes. Les murs sont littéralement "tapissés" de dessins originaux, croquis, aquarelles, études de personnages, relatifs aux longs-métrages du Studio GIBLI ! (impressionnant ! c'est un régal pour les yeux !).

Une atmosphère de studio d'artiste règne dans chaque pièce : des encriers et leurs panels de couleurs, des bocaux énormes remplis de crayons, des feuilles, sont disposés ici et là, ainsi que des livres anciens pour les recherches de décors. Quant aux décors des divers films justement, ils sont exposés sous cadre dans les couloirs du musée, avec quelques celluloses.

Les cahiers contenant les multiples story-boards sont rangés et alignés sur un bureau, le tout, à la disposition des visiteurs qui peuvent les feuilleter et découvrir les études, saynètes et autres annotations des réalisateurs (bluffant ! on s'y croirait !).

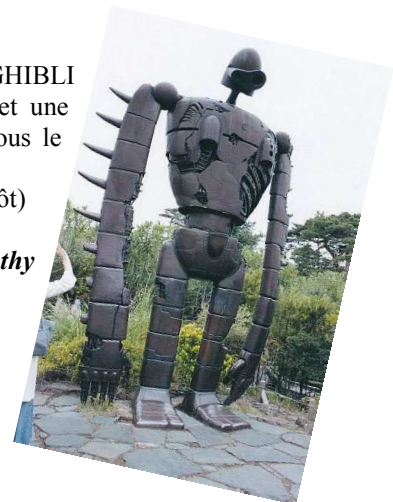
Au rez-de-chaussée, une pièce entière est consacrée aux prémices de l'animation, aux matériels d'époque. Ce lieu est tout simplement magique (mais... les photos sont interdites à l'intérieur du musée). En guise de bonus : votre ticket d'entrée (un petit extrait authentique d'une pellicule GIBLI) vous permettra de visionner un court-métrage inédit de 15 minutes.

Alors oui, la visite du Musée GIBLI est un véritable enchantement et une parenthèse dans le temps. Je vous le recommande vivement.

Sore dewa mata ne ! (... à bientôt)

Cathy

Les photos sont de
Cathy Sugiyama



BD Exclusive !

La Nuit tous les chats sont gris...

Texte: JF Horvath Dessins: Pascal Serra

Une ville. L'époque : aujourd'hui.



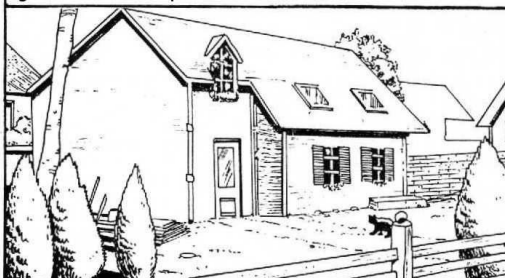
Une ville comme tant d'autres avec ses habitants, ses joies, ses peines et ses douleurs...

Une ville tentaculaire dans laquelle se côtoient le bien et le mal. Après tout la cité n'est-elle pas le simple reflet des gens qui y habitent ?

Un miroir qui renvoie nos peurs et nos angoisses les plus profondes...



La ville est partagée entre les humains et les animaux de toutes sortes, mais l'animal le plus dangereux n'est-il pas l'homme lui-même ?

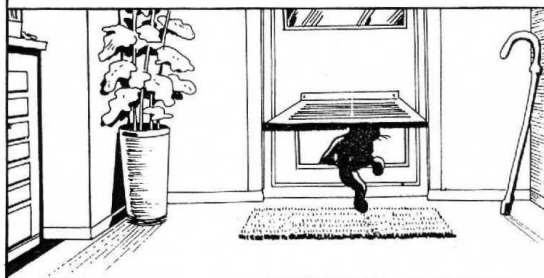


Parmi ces animaux de la cité des hommes, une simple chatte de gouttière comme il y en a tant dans les rues de la mégapole de verre et d'acier s'avance vers une maison.

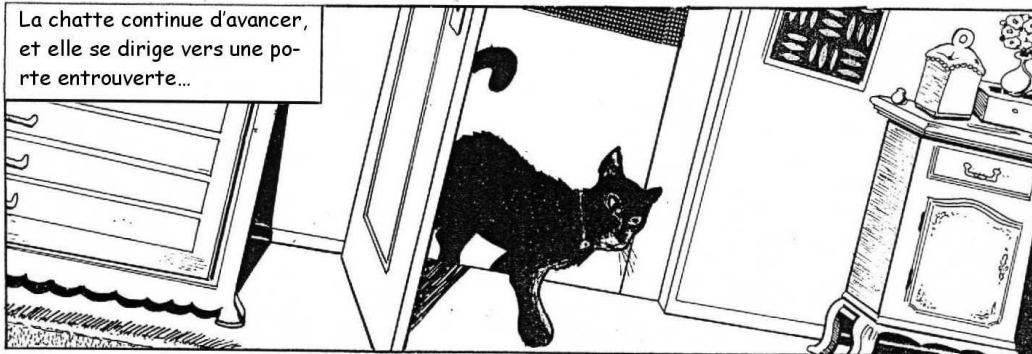
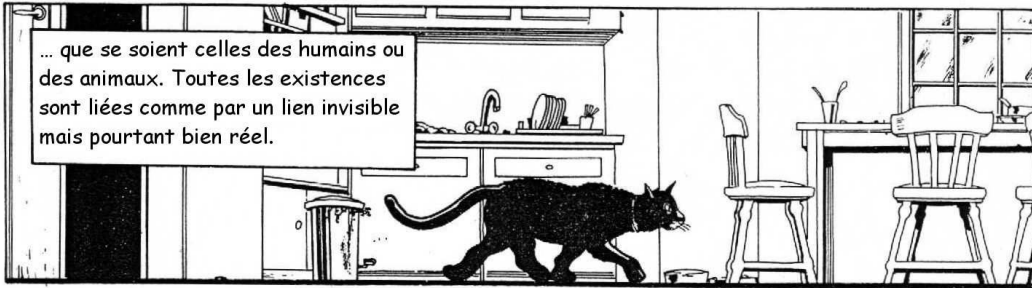


Je vous propose de la suivre, car elle a un rôle important dans cette ville.

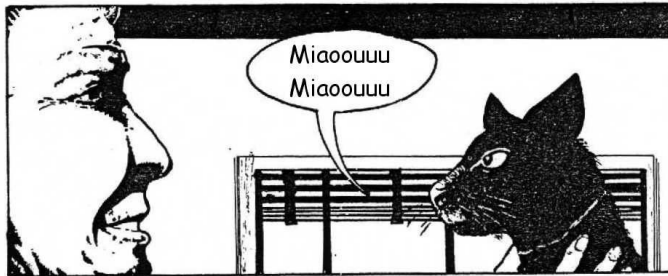
Ici comme ailleurs toutes les vies sont liées les unes aux autres, et toutes sont capitales...



BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG... BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG...
A DECOUVRIR ICI: <https://payhip.com/b/LaWj>



BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG... BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG...
A DECOUVRIR ICI: <https://payhip.com/b/LaWj>



Allez ! Il ne faut surtout pas
que je ratte mon bus.



BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG... BD EXCLUSIVE POUR AMIMAG...
A DECOUVRIR ICI: <https://payhip.com/b/LaWj>



Découvrez la suite de cette passionnante histoire sans perdre de temps. Plongez dans une aventure hors du commun au cœur même d'une ville sombre et inquiétante.

Action, suspense et frissons sont au rendez-vous !

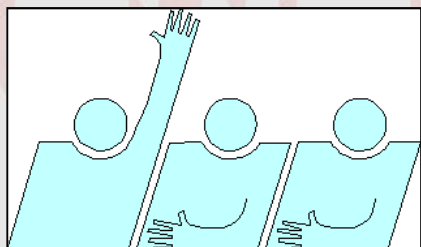
Cliquez VITE ici: <https://payhip.com/b/LaWj>

Une Pin-Up de Staar



Le crayonné d'une Pin-up dessinée par Staar, l'un de nos premiers artistes chez AmiMag; il s'agit du dessin préparatoire pour la page centrale du no. 6 (mars-avril 1996).

Important



AmiMag a besoin de **VOUS** pour grandir ! Faites-nous un **MAXIMUM** de pub parmi votre entourage !
Vous pouvez également participer à la réalisation du fanzine en nous envoyant des articles, des images, des dessins...
Bref, bougez-vous un peu le derrière ;-)
amimag_team@yahoo.fr

Ze mot of the fin

Et v'là vous venez de terminer le numéro deux d'AmiMag ! Alors, on s'est bien amusé, n'est-ce pas ? Je vous donne rendez-vous dès maintenant dans le numéro 3 avec toujours le même cocktail d'Amiga, d'Atari, d'autres vieilles bécanes et de belles illustrations.

Passez de belles fêtes de fin d'année ! Amusez-vous bien, et à très bientôt.

CONTACT AmigaKid

Entre deux numéros, retrouvez AmiMag sur la toile via le blog, FB ou Twitter:

Le blog: <http://amimag.skyrock.com>

La page FB: <https://www.facebook.com>

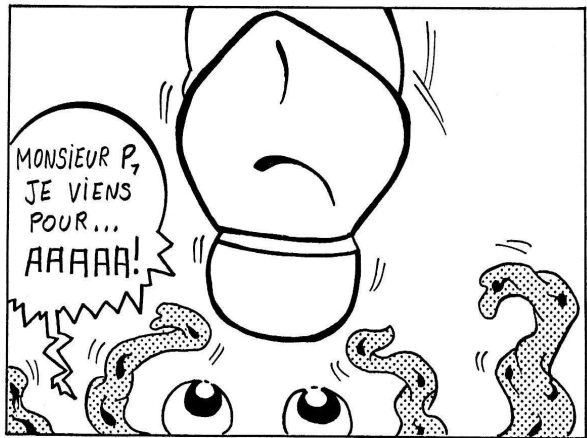
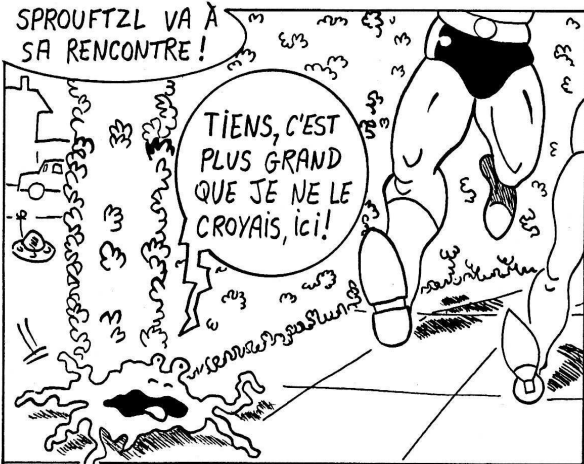
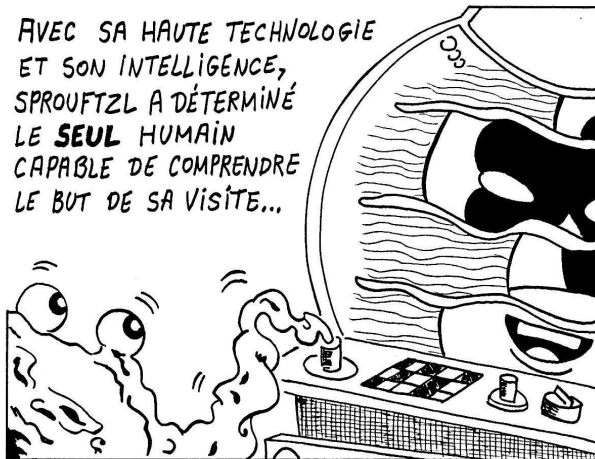
Twitter: https://twitter.com/AmiMag_ezine

AMIMAG



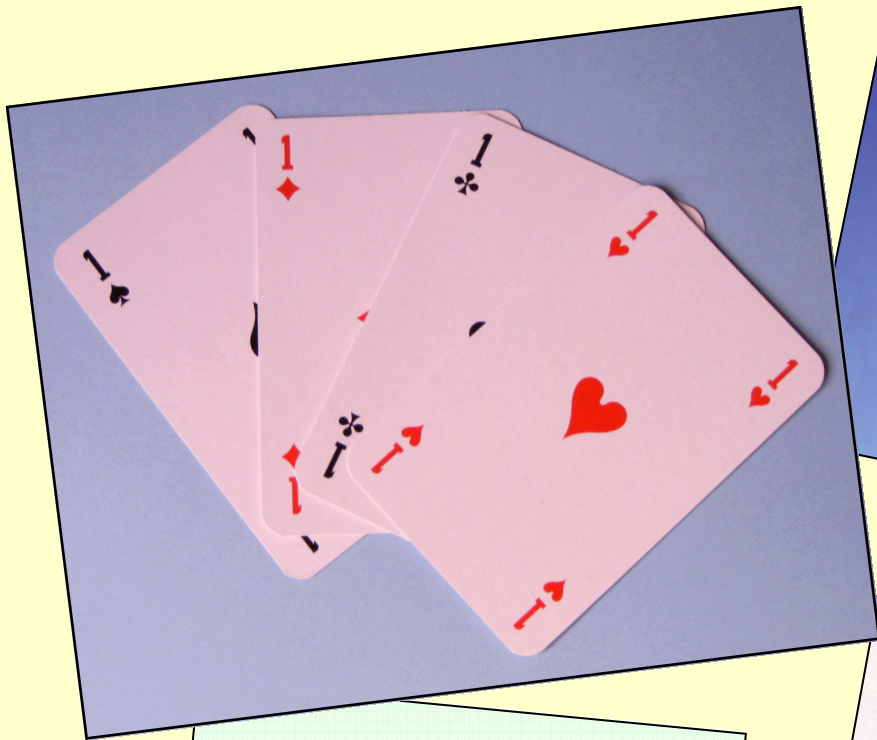
Rendez-vous dans le no.3 (parution vers mars 2014) avec des articles sur le Walker, WinUAE, le TRS-80, des tests et... des jolies filles ;-)

MISTER P PAR DANTES



MORALITÉ: FAITES ATTENTION OÙ VOUS METTEZ LES PIEDS!

AMIGA®



Ayez tous les atouts en main pour maîtriser votre ordinateur grâce au fanzine number one: AmiMag !

