

Exclusif : l'interview de Bill Mc Ewen,
le boss d'Amiga.

Les nouveaux Amigas dévoilés !

Rubrique Aminet !*

Un RiscPC dévoile ses tripes*

Des jeux jamais testés dans aucun autre ma-
gazine : Aqua et Payback

Comment jouer à la Playstation sur son
Amiga*

Un compatible Atari et tout devient Magic

Dossier : L'histoire de l'Amiga & d'Atari

Et aussi :

Les news Amiga, Atari, Risc Os.

Les Tests : Modules calamus, Mcccontrol, Earth 21400. ...

L'économie version M\$ décryptée !

Scène Amiga

...



Faites le grand saut : Passez à l'alternative !

EDITO

Faire une revue de micro-informatique alternative est une épreuve, et l'on est rarement récompensé de son travail...

Le lecteur va en effet rarement être satisfait de payer le prix d'un magazine pour 1/3 ou 1/4 de revue consacrée à SA plate-forme. Passé les articles d'informatique générale, il ne s'intéressera sans doute pas au test de "Mongolo 0.34beta" sur une plate-forme "autre", d'autant plus que lui, il utilise "Tri-zom 1.563.2" sur son ordi, probablement le meilleur programme de ce type, toute plate-forme confondue (et c'est sans doute vrai)...

D'autre part, dans le pire des cas, on déprime de voir que sur telle autre plateforme, il font tel ou tel programme, qui manque cruellement à la nôtre, ou que tel ou tel Hardware est disponible, alors qu'on attend toujours notre nouvelle Carte Mère à 20 GHz, qui aux derniers messages du concepteur (datant de 9 mois) devrait être de la bombe...

Enfin, il est évident que la rédaction de la revue est totalement dévoué à une autre plate-forme (en tous cas pas la nôtre) car il n'arrêtent pas de passer des tonnes de news dessus, alors que pour nous, ils n'y en a jamais...

C'est normal, c'est compréhensible, prévisible... Et pourtant, cela n'est pas sans poser un sérieux malaise...

En effet, à quoi sert d'avoir une plate-forme "ouverte" si les esprits ne le sont pas ?

Ne sait-on pas que dans une situation difficile, il faut savoir se serrer les coudes, et s'allier entre faibles pour au moins survivre ?

N'y a-t-il aucune manière de mener des déve-

loppements en communs entre plate-formes alternatives ? (a priori les espoirs sont faibles, vu la difficultés de coordonner déjà des groupes utilisant les mêmes machines... mais qui sait, s'il y avait émulation entre programmeurs ?)

D'autres part, on cherche surtout, (en tous cas sur le miga), à rester dans le vent, en pouvant toujours faire ce qu'un PC sous Windows fait en routine... Certes, c'est sûrement un besoin vital, car le moindre manque est un sérieux coup contre la pérennité de la machine (quoi, il n'y a pas ça ? Bon, ben je dois acheter un PC, alors...)... Mais suivre windows, c'est se condamner à toujours rester derrière... Est ce normal de participer à une course où le coureur de tête fixe les règles, le parcours, et le monopole de la vente des chaussures ?

Bref, lorsque j'entends parler d'informatique alternative, dois-je entendre informatique du pauvre (d'esprit ?) ou puis-je espérer une véritable informatique différente, qui, tout en s'intégrant aux besoins courants des utilisateurs, pourrait proposer autre chose que des pâles copies de ce qui se trouve sous Windows, et soit vraiment innovant ? Pour lutter contre les super bourrins qui font le monde "à leur image", il faudrait peut être commencer à faire autre chose que d'essayer de se battre sur leur terrain...

Un vrai monde alternatif reste à créer... Il ne pourra qu'être le fruit de l'effort de tous...

Sommes nous prêt à le fournir ?

Lionel Menou

NEWS AMIGA *En bref...*

PegasOs et MorphOS, AmigaOne et OS 4.0, émulateurs Amiga... Du mouvement en perspective !

Têtu comme une émule.

Alors qu'on attend de pied ferme le nouvel AmigaOS 4.0 pour les processeurs PowerPC, voilà qu'Amiga annonce deux émulateurs Amiga 68k pour les .. Pc ! On se souvient de l'émulateur officiel Amiga Forever de l'éditeur Cloanto qui n'avait pas eu le succès escompté (performances trop faibles ? Manque d'engouement ?) et, disponible depuis plusieurs années maintenant, WinUAE fait déjà tourner le Workbench sous Windows. Pour se démarquer, ces deux nouveaux émulateurs ont adopté une philosophie différente. Les deux sont basés sur le noyau d'un OS qui tourne sur PC afin de faciliter l'accès de l'AmigaOS au matériel présent sur le PC. A savoir qu'Amithlon, développé par un allemand et un australien, est basé sur un noyau Linux. Il permet de prendre le contrôle du matériel Pc présent et de lancer l'AmigaOS comme s'il se trouvait sur un véritable Amiga. Ainsi, il est possible de prendre son disque dur formaté Amiga et le brancher dans son Pc. Nul n'est besoin d'avoir Linux ou Windows installé, tout est installé en mémoire au démarrage du Pc. L'autre émulateur, baptisé AmigaOS XL et développé par Haage&Partner (les auteurs d'AmigaOS 3.5 et 3.9), est entièrement basé sur une version de QNX. QNX profite ainsi des nombreux logiciels Amiga et inversement, AmigaOS profite du support de Javascript, RealAudio de la lecture MPEG et de la mémoire virtuelle en provenance de QNX. Cette solution s'apparente en fait à l'émulateur UAE JIT (Just In Time, recompilée à la volée) porté sur le système QNX. On ne comprend pas bien pourquoi Amiga propose ces deux produits qui annoncent a priori les mêmes performances (plusieurs fois la vitesse du plus rapide des Amiga 060 actuel) et visent le même marché, à savoir celui des nostalgiques passés sur

Pc depuis un bout de temps. Chez Amiga, on explique que c'est pour leur redonner goût aux joies de l'AmigaOS et les inciter à passer sur du vrai hardware Amiga. Pour faire un peu d'argent aussi certainement... A noter que ces deux émulateurs ne pourront exécuter les applications PowerPc Amiga, chose que devrait faire AmigaOS 4.0 qui n'en finit plus d'arriver.

Nouvel Amiga : Allemagne 1- Angleterre 0.

L'AmigaOne d'Eyetech a été annoncé avec pas mal de retard pour une sortie en fin d'année. Rappelons que cette machine se connectera à un Amiga 1200 en tour, fera tourner le nouvel Amiga OS 4.0 PPC et pourra utiliser le hard du 1200 pour les anciennes applications. A terme, les futures versions de l'OS permettront de se débarrasser de la carte mère du 1200, pour ne plus tourner que sur l'Aone seul (la carte étant au format ATX). D'abord attendu pour le début de l'année, puis pour l'été, on se dirige plutôt désormais vers une disponibilité dans le courant des fêtes de Noël. Ces retards successifs ont profité à une autre société gravitant autour du petit monde de l'Amiga. Bplan GMBH est une petite société allemande constituée des anciens de Phase5, célèbre fabricant défunt d'accélérateurs PowerPC pour Amiga et PowerMac. Ils avaient annoncé depuis un an qu'ils fabriqueraient une carte ATX PowerPc indépendante qui permettrait de faire tourner Linux PPC, Morphos (un OS compatible AmigaOS) voire même MacOS. Bref, une vraie carte PPC ATX qui ne vient pas d'Apple. Et bien c'est quasiment chose faite. Dans une annonce faite à la presse en Septembre dernier, bPlan affirme avoir un Pegasos qui fait booter Linux PPC et Morphos (c'est à dire également les applications AmigaOS 68k et PPC).



MorphOS, le seul système PPC natif sur Amiga à l'heure actuelle

Ils sont désormais à la recherche d'investisseurs pour passer à la production de série. Le hardware Amiga risque ainsi de s'enrichir d'une solution intéressante, mais dissidente par rapport à la voie lancée par Amiga Inc. eux-mêmes. Egaliseront-ils avant la fin du match ?

Descends tes frites et passe.

Le développeur belge Hyperion annonce l'arrivée imminente de Descent Freespace sur Amiga. Si vous ne connaissez pas le jeu Pc d'origine, sachez qu'il s'agit d'un jeu à la Wing Commander dans lequel vous attendent plusieurs campagnes de mission d'entraînement, d'escorte ou d'attaque. Un tutorial bien foutu parlé en 3 langues (dont le français !) vous



Freespaaaaaaaaaace

fera découvrir les possibilités de votre vaisseau, les commandes pour donner des ordres à vos coéquipiers ou encore comment rentrer dare dare à la base en cas de fiasco. Le tout sur fond de guerre interstellaire, de cinématiques convaincantes et de scénario à rebondissement... Le jeu est prévu pour tourner sur carte graphique seulement mais en mode PowerPC ou 68k (060 fortement recommandé). Un jeu qui a la frite quoi (ndlr : ça c'est de la conclusion !).

NEWS ATARI

Pegasus, Magic, Fanzines...Les news du monde atari !

Le Pegasus prend la relève !

En guise de mise à jour pour toutes celles et ceux qui n'auraient pas eu écho des projets de la scène Atari, sachez que le projet Milan 2, basé sur un 68060, a été malheureusement abandonné. Les raisons, multiples, ont été énoncées à la scène Atari sur le groupe de discussion fr.comp.sys.atari. Mais, Medusa Systems (connu pour ses Medusa et Hadès) travaille sur le projet Pegasus, compatible TOS basé sur un processeur Coldfire. A suivre.

MagiC encore plus alléchant

Renforcée par de bons résultats, l'association Europe Shareware livre désormais MagiC avec les logiciels suivants, ceci afin de faire plaisir aux utilisateurs :

- Aniplayer
- AtariICQ
- Jinnee
- MagiC Scripter

www.europe-shareware.org/atari/logiciels/magic.html

L'Atari ne manque jamais de ressources !

Dorénavant édité par Europe Shareware, Ressource Master est vendu au prix

NEWS RISC OS

Repertoire RiscOS

Andrew Harmsworth a commencé à étendre le déjà large répertoire de liens pour RISC OS sur le Open Directory Project. Il y a actuellement plus de 900 liens de sociétés, logiciels et plus, et la liste grossit progressivement.

http://dmoz.org/Computers/Systems/RISC_OS/

Cerilica Vantage

Présentation de la première version commerciale de ce puissant logiciel de vectoriel et publication. Il propose des technologies jamais vues sur RISC OS

de 22.50 Euros (soit 147.60 F). Cet éditeur de ressources pourra être utilisé pour rendre les interfaces de vos logiciels plus belles et faciliter le travail d'édition. Un must assurément.

Jeu veux du jeu !

Un logiciel commercial est prévu prochainement sur Atari. Des versions bêta sont d'ores et déjà téléchargeables sur le site de l'auteur. Ce jeu existe également pour la plupart des machines alternatives : Amiga, Linux, et même macintosh ! Ce n'est peut-être pas le meilleur moyen pour avoir rapidement une version complète du jeu que de se disperser sur plein de supports différents... Cela dit le jeu semble très prometteur ne serait-ce qu'au vu des captures d'écran. Son nom ? *Tales of Tamar*.

www.kawecki.atari.org/

Fanzine 100% TOS

Quasi simultanément avec notre présente publication, un nouveau fanzine Atari vient de sortir appelé AtTOS. Il est édité par l'équipe s'occupant depuis quatre années du fanzine *Revival*, 100% jeu vidéo alternatif et parlant notamment de toutes les consoles Atari qui ont une actualité plus que chargée ces derniers temps. Au menu de AtTOS n°1, news, tests, humeurs, dossier MagiC, etc. 34 pages A5 bourrées à craquer avec couverture et quatrième de couverture ne comportant que des captures d'écran

en couleur. La rédaction cherche par ailleurs de bonnes volontés pouvant apporter leurs compétences quelque soit le domaine (programmation, internet, rubriques pratiques, ...). Pour acquérir AtTOS, rien de plus simple : envoyer un chèque de 20F (ou 3 euros. Ainsi ça coûte moins cher en euros !) chez :

Cyril DENIS
8, Boulevard Louis Lumière
42000 SAINT-ETIENNE

Plus de renseignements :
rayxamber@acbm.com

(Capitaine Flam tu n'es pas de notre) Galaxy

La carte Galaxy, mise au point par Mario Becroft, veut le bien de votre machine. Elle comporte un bus VME et se destine aux Mega STE et TT. Elle offre la possibilité d'avoir enfin une sortie SVGA et une interface Ethernet de 10 megabit. En terme de caractéristiques techniques la résolution pourra aller jusqu'à 1280x1024 à 76 Hz et 65536 couleurs. Elle rajoute 4 Mo de RAM video. De plus des drivers pour MiNT sont fournis (pour la partie Ethernet). Et pour ceux qui souhaiteraient développer des drivers pour d'autres systèmes (Linux, MagiC entre autres), les constructeurs sont prêts à divulguer un maximum d'informations. N'hésitez pas à contacter l'auteur directement par mail pour plus d'informations : mb@gem.win.co.nz

comme des transparences vectorielles dynamiques, remplissage complexe ou avec image, ainsi que le gestionnaire d'encre TRUISM II et l'éditeur de texte et polices de caractères FontX. Pour connaître toutes les caractéristiques et voir des exemples :

<http://www.cerilica.com/vantage/>

Paradise sort un nouvel ensemble de tablettes graphiques. Elles permettent d'améliorer l'utilisation de logiciels graphiques, améliorant ainsi les programmes basés sur l'utilisation de la souris et le bureau RISC OS. Le logiciel flexible les pilotant vous donne un contrôle total de

toutes les caractéristiques, comme la calibration de la zone de travail, courbe de sensibilité de la pression, pression de clic et définition des boutons. Elles se connectent à n'importe quelle prise RS232 (série) disponible.

<http://www.paradise-uk.net/>

RISC OS Select

RISC OS Ltd distribuera la future version 26 bit de RISC OS (version 4.5) sur la base d'une souscription annuelle, ≈1000F, ce qui permettra d'obtenir plus de 3 CD par an pour mettre à jour RISC OS.

<http://www.riscos.com/select/>

SLYM - NC LCD compact

Cumana/Cannon Computing (en association avec Castle) ont annoncé un nouveau concept " tout en un ". La conception du "SLYM " intègre la technologie RISC OS dans le boîtier d'un écran LCD, elle permet aussi d'accéder à d'autres environnements sur votre réseau en utilisant Citrix.

<http://www.cumana.net/products/acorn/nc.htm>

Image Software

Supervision réseau, proxy web et cache.- BigBro, supervision réseau. Permet d'administrer un réseau pour voir le bureau d'autres machines RISC OS sur le réseau. 300F.- ImagePrxy, proxy/cache HTTP pour RISC OS. En l'utilisant sur une machine RISC OS connecté à Internet vous pouvez accéder au WWW de toutes les machines qui sont sur votre réseau local (RISC OS, PC, Mac, etc). ~400F.- Cassia, cache Oregano. Version 1 machine de ImagePrxy pour l'utiliser en cache local pour Oregano. ~50F.

sales@imagesoft.co.uk

<http://www.imagesoft.co.uk/>



Tablettes graphiques chez Paradise

NetChess

client internet d'échec. Logiciel distribuable pour se connecter sur des Internet Chess Servers pour jouer avec des gens autour du monde.

<http://www.netchess.iconbar.com/>

PsiFS v 1.50

Logiciel gratuit pour la connexion avec les Psion SIBO/EPOC. Maintenant le presse-papier des machines EPOC est complètement intégré au presse-papier

global de RISC OS, rapidité des transferts améliorée.

<http://www.thouky.co.uk/software/psifs/>

GCCide, GCC

Interface gratuite pour le compilateur GCC. Inclus un gestionnaire de projet, paramétrage de compilateur par un ensemble d'outils, génère les " makefiles " , fonctionne avec toutes les versions de GCC, facilite la gestion de bibliothèques.

<http://www.davea.web.btinternet.co.uk/gccide/>

Python v2.1

Interpréteur orienté objet, langage de programmation de haut niveau.

<http://www.schwertberger.de/>

Pilote RISC OS Mesa v0.36b6

Cette version fonctionne avec Mesa 3.4.1. et donne les possibilités de la bibliothèque graphique Mesa 3D pour le rendu d'image.

<http://www.david.boddie.net/Mesa/>

Switch v1.51

Fournit un menu qui permet d'icôniser, épingler, fermer, ou envoyer au fond/devant de la pile n'importe quelle fenêtre actuellement ouverte sur le bureau. Cette version ajoute la possibilité d'agir simultanément sur toutes les fenêtres ouvertes.

<http://www.starfighter.acornarcade.com/mysite/utilities.htm#>

VoiceCon v0.08

Reconnaissance de parole basée sur les phrases pour RISC OS 3.5 et plus pour les gens utilisant les échantillonneurs compatibles avec les microphones. Cette version améliore la reconnaissance de parole basée sur les phrases pour RISC OS 3.5 et plus pour les gens utilisant les échantillonneurs compatibles avec les microphones. Cette version améliore la reconnaissance, édite la capacité et le profile système, et ajoute le support pour la RiscStation.

<http://www.tribbeck.com/voicecon/>

WebsterXL

Ce navigateur web est maintenant livré avec le support Flash, manipulation MIDI (logiciel et matériel) et PDF. // <http://www.rcomp.co.uk/>

RiscCPS

Emulateur de Capcom Play System. Emule les CPS1 et CPS2, borne d'arcade ayant des jeux comme Final Fight, Street Fighter, Strider, Ghouls et Ghosts.

http://www.acornemus.freemove.co.uk/risccps/rcps_info.htm

Acorn Dune II

Jeu de stratégie complet Maintenant disponible gratuitement.

<http://www.tribbeck.com/dune2/>



Kino v0.1

Lecteur vidéo MPEG 1 et MPEG 2, lit les couches son MPEG 2 et 3.

<http://www.eqrd.net/english/riscos/>

ANS en français

Pour savoir ce qu'il se passe dans le monde RISC OS on vous offre 1 an de traduction des infos du site ANS. Ça n'a pas vraiment chomé puisqu'il y a eu 77 nouveautés générales, 129 nouveautés commerciales, ainsi que 79 nouveaux logiciels et plus de 183 mise à jour en ce qui concerne les domaines publics et les librement distribuables. Ce qui représente en moyenne plus d'1 événement par jour.

<http://gdrisc.free.fr/Data/ARMazines/Articleshtm#gdrisc@free.fr>

NEWS TOS

Calamus SL2000

Depuis plusieurs mois, Calamus SL 2000 est disponible. Toujours importé, et traduit, par Cybèle Maia Graphique cette nouvelle version propose bon nombre d'ajouts important. A commencer par l'apparition de petites fonctions qui facilitent la vie : rotation de cadre à la souris, import/export simplifié : plus besoin de sélectionner son type de fichier avant chargement (par simple appui préalable sur la touche Control). Notons aussi la présence de nombreux modules additionnels : le module Franklin désormais présent en version complète. A vous les joies de la prévisualisation lors d'une modification de courbe de gradation. Le module Navigator fait aussi son apparition et permet de suivre en continu l'ensemble du document (en vue réduite) tout en travaillant sur une partie précise de ce même document. Dorénavant, le logiciel est fourni sur CDRom avec l'intégralité des versions (allemande, anglaise, ...) et les documentations en html. Malheureusement seule la doc html allemande est disponible pour le moment. Qu'à cela ne tienne, Cybèle Maia Graphique propose toujours une documentation papier (à ranger dans un petit classeur fourni gracieusement), qui se révèle plus pratique qu'une doc html. Et puis il n'y a pas besoin de l'imprimer par ses propres moyens ! Désormais, il est possible de s'enregistrer directement sur Internet, faisant gagner beaucoup de temps avec l'Allemagne (pays d'origine de Calamus). Cybèle Maia Graphique réalise un site entièrement dédié à son outil de travail favori qui propose moult (frites et) infos et aussi des trucs et astuces (pas encore fait au moment de l'écriture de ces lignes). Sachez par ailleurs qu'entre deux versions de Calamus, il est toujours proposé des versions intermédiaires corrigées de bugs mineurs. Ces versions sont disponibles en téléchargement. Actuellement la R7 (release n° 7) est disponible.

Aces High

Aces High est un jeu ne fonctionnant que sur Falcon pouvant se jouer à deux ou à quatre. Chaque joueur contrôle un bi-

plan et doit détruire les autres adversaires pour l'emporter. Le maniement respecte un minimum le pilotage de ce type d'engin. On ne peut donc pas faire n'importe quoi avec ! Les auteurs annoncent qu'il sera possible de tirer 6 balles par seconde, ce qui promet de rudes batailles. Le jeu est quasi terminé. Il ne reste plus qu'à ajouter des bruitages et quelques petits détails au niveau de l'animation des biplans. Il sera par ailleurs proposé différents modèles de biplans, chacun ayant des caractéristiques différentes. Le jeu fonctionnera indifféremment sur VGA et RGB. Codé par hencox, réalisation graphique de InStream. A suivre.

Jeu sans nom

Patrick Eichkoff, déjà auteur du logiciel de montage vidéo Funmedia, projette de finaliser son jeu (nom indéterminé pour le moment) d'ici la fin de l'année. Il espère qu'il fonctionnera aussi sur les macintosh (mais ne peut tester faute de machine adéquate). Seront implantés dans le jeu les points suivants : Mapping de textures et ombrages de Gouraud pour les micros "rapides" tels Hadès et Milan basés sur un 68060, objets 3D animés tels ouverture de portes ou roue qui tourne, textures transparentes, ZBuffer pour ordinateurs rapides, choix entre plusieurs personnages, gestion du temps précise (exemple : l'heure affichée par l'horloge d'une église correspondra à l'heure du système de votre ordinateur. Et passé huit heures du soir, la nuit arrivera !). Le jeu sera shareware.

Extraction d'icônes

Florent LAFABRIE (lafabrie@club-internet.fr) a créé un programme TOS, Icon Extract version 1.1 au moment où ces lignes sont écrites, suite à la compétition lancée par les auteurs de Magic : la Little Big Competition. Il est à ce propos le seul français à avoir participé... Un doc au format STGuide est disponible ainsi qu'une aide en ligne sur Internet au format HTML. Ce n'est pas tout ! Sont disponibles un fichier RSC en français, espagnol et en anglais, une documentation (11 Mo) au format CDK Ca-

lamus SL 2000 pour la version enregistrée et en français uniquement. Le logiciel s'installe à partir de l'utilitaire Gem-Setup en version 2.01. Quatre versions sont disponibles, tirant partie au mieux des possibilités de votre bécane : - 68030 - 68030 + 68881/2 - 68000 - 68000 + 68881/2. Le programme fonctionne dans tous les modes graphiques à partir d'une résolution en 640 x 480. Néanmoins il est conseillé de l'utiliser en mode 8 bits. Dans une mode supérieur il y a encore un petit problème concernant le respect des 256 premières couleurs pour le recalcul des structures CICON en 8 bits. Il est préférable d'avoir un ordinateur rapide (TT, Falcon ou mieux...) avec un coprocesseur arithmétique et 8 Mo de RAM. Florent fait les choses bien. Il a testé son programme sur un maximum de configurations possibles : -Falcon 030 (68030-68882) + CT2 rev B -PC Pentium III 866 Mhz (avec Magic PC) -IMac Power PC 333 Mhz (avec Magic Mac)

Le programme fonctionne indifféremment sur Magic ATARI, NAES et TOS mono tâches. Le prix du programme est fixé à 50F, c'est un shareware. Le logiciel est téléchargeable sur le site de l'auteur : <http://www.club-internet.fr/perso/lafabrie/> ou bien sur le site de Magic on Line <http://www.magical-side.de/lbc/>

Toki je craque !

Depuis quelques mois, il est disponible gratuitement en téléchargement. Mais l'aventure n'est pas terminée puisque son auteur a en projet de l'adapter pour Mac et PC. A ce propos, Toki LineTest fonctionne déjà tel quel sur ces machines que ce soit avec Magic ou encore les émulateurs PacifiST (PC) et NoSTalgia (Mac). Par contre, l'acquisition d'images est impossible car seuls les drivers pour les VidiST et Screeneye sont disponibles. Testé sur Magicmac, il semble y avoir quelques incompatibilités au niveau de l'affichage, et le logiciel ne fonctionne pas au-delà de 256 couleurs. Le mode True Color n'étant disponible que sur Falcon en résolution inférieure à 640 par 480. Des exemples ainsi qu'une documentation au format pdf sont disponibles sur le site.

TEST ATARI par RayXamber

Luna 1.56

Luna est un éditeur de texte mais pas n'importe quel éditeur de texte. Si Europe Shareware en fait un de ses fleurons, ce n'est pas innocent. Très adapté à la saisie au kilomètre, ses possibilités n'en sont pas moins multiples et les options proposées quasi infinies. Luna vous permettra aussi bien de programmer en C que de gérer un site web ! Pour l'édition proprement dite, il est possible de sélectionner un bloc en colonne (option quasi inédite. Pourquoi ne pas l'intégrer à Papyrus par exemple ?), d'insérer des marques dans le texte, de permuter facilement des lettres... Il possède aussi un chercher-remplacer efficace. Mais les gros atouts de Luna sont l'utilisation de scripts (et la possibilité d'en créer), la gestion de projet et les modules. Les scripts servent à exécuter des tâches sur le texte actuellement édité. Ils permettent par exemple de convertir le texte en ISO-Latin, de faire afficher du texte, d'automatiser des actions évitant des manipulations répétitives (à la manière de Word ou Calamus). Un projet est utilisé avec le Luna Text Compiler. Avec ceci la gestion d'un site internet ne pose aucun problème. Quant aux modules, ce sont des scripts ayant un effet uniquement sur des blocs. Un autre atout de Luna est la présence de Taglink, permettant la mise en place de relations entre mots et fichiers. Côté options, Luna s'accommode parfaitement de NVDI (logiciel de gestion de fontes et d'imprimantes pour compatibles TOS, vendu séparément). Ce dernier permet d'utiliser les pilotes macintosh (sélectionner Quickdraw comme pilote) et donc les imprimantes USB et même de créer une image bitmap ou vectorielle. Une aide en ligne au format STGuide (logiciel à installer au préalable) est disponible. Bref, il n'existe pas meilleur éditeur de textes sur Atari et peut-être même toutes machines confondues. Ce logiciel signé RGF Software Development est un petit bijou. Bien entendu, si vous pensiez faire de la petite PAO avec, c'est raté. Mais là n'est pas la vocation de Luna.

<http://www.rgf-software.de>

Aniplayer 2.16

Le plus célèbre player sur Atari est disponible en version 2.16 Rappelons que ce logiciel permet de relire sur

Atari la plupart des fichiers multimedia que l'on peut rencontrer : AVI, quicktime, mpeg, mp3 (uniquement en lecture), jpeg, wav, aif, ... Les options sont multiples et s'accommodent parfaitement des petites configurations par des subterfuges malins (sauter des images, lire le fichier sans interface GEM, ...). La grosse nouveauté, par rapport à la version précédente (la 2.15), est la gestion du format DivX. Aniplayer contribue donc toujours, et ce depuis de nombreuses années maintenant, à ce que les Atari puissent eux aussi relire n'importe quelle video et ne pas apparaître obsolète vis à vis des amateurs de configurations musclées. Aniplayer fonctionne qui plus est très bien sous MagiCMac. Il était important de le souligner. et si vous allez jeter un oeil du côté des news, Aniplayer est désormais livré en standard avec MagiC ! La prochaine version devrait accueillir la sauvegarde au format mp3. Il est à noter que Aniplayer n'apprécie pas trop les différentes variantes d'un même fichier. C'est ainsi que de la video au format Quicktime enregistrée dans un format quelque peu "tordu" ne sera pas lisible sous Aniplayer. Une dernière chose, il est fourni avec bon nombre de scripts écrits pour Magic Scriptor le proche cousin de Applescript, et qui sera testé dans un prochain numéro.

<http://aniplay.atari.org>

didier.mequignon@wanadoo.fr

Vision 4.0d

Un logiciel souvent passé au second plan, notamment par rapport à Image Copy. Mais force est de constater que ses possibilités sont tout autre et surtout qu'il bénéficie de mises à jour régulières, ce qui ne semble plus être le cas de Image Copy. Vision est un logiciel multi-fonctions. Il cumule les possibilités de catalogues d'images très poussé (les options sont très nombreuses et simplifient vraiment la vie), de visualiseur puissant avec sa loupe temps réel, de captures d'écran (on reprochera simplement qu'il faut absolument que Vision soit l'application active pour cela. Ce qui réduit son champ d'application (dans le menu d'un autre logiciel par exemple), etc. Il effectue aussi sans rechigner des conversions multiples de photos dans un format précis (tif, jpeg, gif, bmp, x-img) avec la possibilité d'écraser le fichier source (utile si votre disque dur est saturé!), vous per-

mettra d'utiliser des outils de dessin rudimentaires mais suffisants dans bien des cas (lignes, aérosol, pinceau, doigt, texte, tableau, ...). Il s'accommodera tout aussi facilement des tâches suivantes : conversions en série (en allant chercher les fichiers dans 4 dossiers différents et dans des sous-dossiers), découpage d'image à la sauvegarde (nombre de lignes et de colonnes : idéal dans le cas d'images à placer sur disquette par exemple), ... Par contre, son sélecteur de fichiers ne semble pas gérer les noms longs, autres que 8+3 caractères. Dommage quand on utilise MagiC par exemple. Distribué en France par Europe Shareware

<http://vision.atari.org>

GEMGraph

L'auteur de ce postcardware est un professeur de sciences physiques. Consterné par le peu d'outils (toutes machines confondues) capables de répondre à ses exigences en terme de graphiques, il a planché sur le sujet et a confectionné un superbe logiciel. A partir d'un tableau de valeurs, il est capable de générer tout type de graphique (linéaire, statistique, camembert, polaire, ...). De plus ses possibilités d'import de données et d'export dans un format d'images vectorielles reconnues par tous les logiciels Atari (le format gem) le rendent vite indispensable. Papyrus et Calamus seront ravis de pouvoir s'appuyer sur un tel logiciel. Qui plus est, si vous ne possédez aucun logiciel d'édition, Gemgraph propose une sorte d'atelier de mini-PAO où l'on peut insérer les graphiques créés, ajouter du texte, des flèches, agrandir le graphique, lui apporter des modifications, ne conserver qu'une partie de ce dernier ... ce qui peut suffire dans le cas de rapports peu complexes. De plus tout graphique reste éditable ne serait-ce que pour renommer les lignes et colonnes ainsi que le nom donné au graphique ! D'autres possibilités sont présentes comme placer un fond coloré (uni ou dégradé) derrière le graphique. Bien entendu, l'impression est gérée via NVDI. Testé sur Magicmac il fonctionne parfaitement avec ce dernier. Pour ceux que ça intéresse, sachez que Gemgraph a été écrit avec Pure C et Interface2 et fonctionne sur toute machine TOS. Un grand bravo à son auteur Bernard le Tirant. Il ne lui manque guère que la réalisation de graphiques 3D comme savait si bien le faire Da's Vektor à son

époque.

Bernard le Tirant
37 Av. Alsace lorraine
38000 GRENOBLE
[http://perso.club-internet.fr/letirant/\(gemgrap1.jpg\)](http://perso.club-internet.fr/letirant/(gemgrap1.jpg))

Bit Bopper

Edité par une société peu connue sur Atari, O'Wonder, Bit Bopper est un logiciel qui a été passé sous silence à son époque, et qui, depuis peu, est passé freeware. Logiciel d'origine américaine, il est dédié à l'Atari Falcon et à lui seul en justifierait l'achat. Ils'agit d'un synthétiseur de lumière réagissant au rythme de la musique. Il s'accommode en entrée de n'importe quelle source audio. Cela peut être aussi varié qu'un CD, qu'un micro ou qu'un instrument de musique !. Et c'est bien là toute la puissance de BB (un petit regret cependant puisqu'on ne peut utiliser un fichier audio de l'ordinateur. La source doit être externe). Connecter ensuite la sortie du Falcon à une télé et à une bonne chaîne Hi-Fi et c'est parti ! Tout le principe de BB repose sur une image statique en niveaux de gris, appelée Videogobos. BB peut la manipuler en temps réel en utilisant des techniques telles que cyclage de couleur, filtres, kaléidoscope, transparence et ce en temps réel en réponse avec la musique et même en corrélation avec un jeu d'instructions MIDI. En action, il faut le voir pour le croire : on agit au clavier en temps réel pour modifier tous les paramètres sans que personne ne puisse voir à l'écran ce qui se passe. Si cela oblige à maîtriser le logiciel, BB permet une utilisation scé-

nique. Des groupes comme U2 l'auraient utilisé ! Et puis la documentation (en anglais seulement) est très bien faite. Une lecture approfondie est d'ailleurs indispensable. D'autres possibilités sont présentes : charger une photo (idéal pour se mettre à dos tous les invités en projetant des photos compromettantes !), programmer des séquences à l'avance, afficher du texte à l'écran et le faire défiler, ... BB permet donc une forte interaction avec la machine et l'improvisation est de rigueur. Il a longtemps coûté plusieurs milliers de francs. Quand on voit le résultat, cela semble compréhensible. Un très grand logiciel pour Falcon, malheureusement plus développé aujourd'hui. Mais il demeure très complet et nul doute qu'il saura s'affranchir de la plupart des situations. Noter que son architecture est en quelque sorte "modulaire" puisqu'il est possible de créer ses propres videogobos !

<http://www.owonder.com/bitbopper/index.html>

Natframe

Cet utilitaire aura pour effet d'embellir votre environnement sous Magic quelquesoit la résolution utilisée. Immédiatement vos fenêtres se verront affectées d'une superbe texture imitation marbre. Très sympa, très simple à configurer (c'est expliqué en anglais dans le fichier texte accompagnant le logiciel). Si le fichier de data fourni d'origine est très réussi, un utilitaire, appelé Designer, vous proposera de créer votre propre fichier *.dat.

NVDI5

Pour les ataristes, il est très certainement l'utilitaire le plus indispensable qu'il soit. Il gère les imprimantes GDOS, les polices de caractères vectorielles, il est aussi un puissant accélérateur graphique et propose plein de petits réglages pour notamment conserver un maximum de rétro-compatibilité. Installé de façon quasi transparente à votre système, qu'il soit simple TOS ou puissant multitâche à la MagiC, vous n'aurez quasiment plus à vous soucier de lui. Alors qu'apporte cette nouvelle version, sortie depuis plusieurs mois déjà ? Tout d'abord un reproche, au final peu gênant, est qu'il n'a pas été traduit en français. Il ne faudra pas être réticent à la langue de Goethe. Mais cet inconvénient est rapidement contrebalancé par la possibilité de gérer de nombreuses imprimantes parmi les plus récentes du marché, par le fait de pouvoir utiliser ou non les polices de caractères du macintosh dans le cadre d'une utilisation sous MagiCMac. A ce propos, NVDI5 peut utiliser les pilotes d'imprimante prévus pour macintosh. Il suffit pour cela d'utiliser le pilote d'imprimante appelé "quickdraw ausgabe". Ce pilote ira chercher quel est l'imprimante utilisée par défaut sous MacOS. Ainsi il n'y a plus aucun risque d'être coincé en raison de l'absence de driver adéquat sur Atari. Sans rentrer dans les détails, il s'agit d'une mise à jour majeure pour les utilisateurs de MagiCMac et la garantie pour les ataristes purs de pouvoir continuer à acheter des imprimantes récentes. Remarque : une mise à jour est possible depuis votre ancienne version. Distribué en France par Europe Shareware.

CALAMUS *Logiciel de PAO : les modules Filtre et Liberty*

Calamus ne laisse pas entrer n'importe qui : il filtre !

Calamus est, en version standard, un des meilleurs logiciels de PAO au monde et peut-être même le meilleur sur de nombreux points. Mais, si vous avez la riche (les mots sont pesés...) idée d'acquérir quelques modules additionnels tels Paint, Merge ou Filtre, vous en décuplerez les possibilités rapprochant Calamus de logiciels comme Photoshop alors que ce n'est pas sa vocation première. Le module Filtre, puisque c'est de lui dont nous parlerons, porte bien son nom. Il

consiste tout simplement à appliquer des effets dans Calamus. Son point fort est que cela est possible sur n'importe quel type de cadre ! Ce n'est donc pas cantonné au seul format bitmap car texte ou image vectorielle ou encore groupement de plusieurs types de cadres s'accommodent parfaitement de la situation. Cela dit, la résultat final, une fois le filtre appliqué, reste au format bitmap avec toutefois possibilité d'en choisir la résolution. On peut recenser en vrac des filtres permettant le zoom, la rotation, des effets mosaïque, douche, tourbillon, adoucissement, tramage, aquarelle, etc. Et tous sont paramétrables en intensité notamment. Un regret : la prévisualisation n'est pas implantée dans tous les modules et ne facilite pas toujours les choses. Cela dit, Filtre sous couvert d'une apparence sans fioritures, est un module d'une rare puissance. Il peut être utilisé pour réaliser des ombrages réalistes, du texte avec relief, des dégradés. Comme toujours avec Calamus, une grande liberté est laissée à l'utilisateur. Cela déroutera ceux qui aiment les "trucs tout faits" à la Microsoft (tout le monde à les mêmes effets

Wordart, les mêmes cliparts, etc.) mais ceux qui prônent la liberté s'en donneront à cœur joie. Conseil : il vaut mieux posséder une machine puissante car certains effets, notamment en cas de résolution élevée, demandent de longs temps de traitement. Note : quelques modules (peu nombreux) requièrent un coprocesseur arithmétique et ne fonctionnent pas sous MagicMac par exemple. Filtre fournit donc à Calamus des armes que seul le couple XPress + Photoshop possède. Et le prix n'est pas le même, loin s'en faut ! Dispo chez Cybèle Maia Graphique.

Mais Calamus c'est aussi la Liberty !

Voici un petit module, tout simple mais tellement efficace qu'on espère le

voir implanté en standard dans Calamus. Vous connaissez tous le célèbre presse-papiers interne à Calamus ? Très utile pour avoir une (quasi) infinité de copier-coller mais pas toujours très pratique puisque l'on aimerait pouvoir sauvegarder ce presse-papier. Les éditeurs de publications types revues, fanzines, rapport, etc. pour lesquels une maquette est nécessaire pousseront un grand ouf de soulagement car Liberty permet de sauvegarder l'ensemble du presse-papiers dans un fichier, chargeable ultérieurement et modifiable à volonté. Il devient facile de se créer des bibliothèques d'éléments, d'icônes, ... Si son prix est plutôt élevé (plus de 500F pour une seule fonction), les professionnels ne se poseront même

pas la question tant il leur fera gagner du temps. Un bémol cependant, mais cela est peut-être dû aux machines de test (Hadès et Mac), puisqu'il semble y avoir des conflits de palette. De ce fait certains éléments sauvegardés ne seront pas rechargés plus tard avec la même apparence. Plutôt gênant, ce bug semble provenir d'incompatibilités avec le vieillissant moteur vectoriel de Calamus. Un version 1.01 de Liberty améliore déjà ce problème mais ne le résout pas totalement. A vrai dire, il sera plus judicieux d'attendre la prochaine version de Calamus à sortir en 2002. Un module qui deviendra vite indispensable. Distribué en France par Cybèle Maia Graphique.

Magic Système d'exploitation multitâche pour Atari, première partie.

MagiC : toute la saga !

MagiC : le système d'exploitation multitâches destinés à tous les Atari (du ST aux Hadès et Milan). **Présentation** Sachez cependant qu'il en existe trois versions : une spécifique Milan, une pour le Hadès et une autre pour toutes les autres machines. Disponible sur CDRom, il comporte quelques utilitaires en bonus ainsi qu'une description du fonctionnement du fichier de configuration, magx.inf. Ce dernier fichier aura besoin d'être édité avec un éditeur de texte pour choisir notamment d'utiliser un logiciel précis pour visualiser des applications précises. Même si l'on s'en sort aisément, il est quand même regrettable de ne pas avoir prévu un fonctionnement plus pratique, sous forme de menu par exemple. Si MagiC est le système d'exploitation, il faut penser à lui adjoindre un bureau sympathique. Celui fournit en standard avec MagiC est Magxdesk et ne laisse pas un souvenir impérissable (et est en allemand). Heureusement un deuxième bureau, en l'occurrence Jinnee, est lui aussi fourni. Nous vous conseillons d'utiliser ce dernier tant son confort d'utilisation est appréciable. Il comporte tout ce qu'un bureau moderne se doit de posséder : joli look, bloc-notes, multiples options allant de la configuration des fenêtres (possibilité de les forcer à apparaître à un endroit précis, de modifier le fond de la fenêtre), gestion des noms longs, etc. Il s'installe depuis MagiC. De plus MagiC

est maintenant fourni avec MagiC Scripter le proche cousin de Apple Script. C'est un interpréteur de script qui permet d'automatiser des tâches comme aller chercher ses courriels à telle heure, encoder automatiquement des MP3 ou toute autre fioriture agréable. Aniplayer (testé dans ce numéro) est distribué lui aussi dans le package MagiC et est livré avec pas mal de scripts. Sous Jinnee, avec un clic droit sur un fichier (ou dossier), un menu contextuel apparaîtra permettant d'apporter des modifications par le biais de scripts. Pour les ataristes habitués au système monotâche TOS, il faudra penser à fermer toutes ses applications avant de quitter MagiC. Autre conseil, certains logiciels occupent par défaut toute la place mémoire disponible (Calamus au hasard), il faudra donc aller modifier les paramètres internes à ce type de programme afin de laisser de la place aux autres !

MagiC... Mac : et le plus rapide des Atari devint un Mac...

Magicmac est un système d'exploitation pour Macintosh, fonctionnant en parallèle avec MacOS. C'est-à-dire que l'on peut basculer d'un système à l'autre par Pomme+W mais Magicmac n'est pas un programme que l'on exécute dans une fenêtre Mac. Une fois sous Magicmac, MacOS est entièrement masqué, et vice-versa. Magicmac a l'indéniable avantage d'être, au choix, coopératif ou préemptif ! Il suffit pour cela de le configurer, via le

CPX MagiC Timeslice et le tour est joué. Le mode préemptif divise le temps de travail du processeur entre toutes les applications actives. Ainsi, il est possible de compiler un scène 3D sous POV, d'utiliser son traitement de texte favori tout en écoutant des fichiers mp3 ! Alors que le mode coopératif permet de lancer plusieurs applications simultanément mais seule l'application active utilise le processeur. Celles gérées en tâche de fond sont alors gelées. Ce dernier mode est celui utilisé par MacOS et autant dire que ce n'est pas la panacée... Revers de la médaille, le préemptif utilise en général plus de ressources machines mais, alors que le multitâches préemptif de MacOS X met un G3 à genoux, celui de Magicmac est plus rapide que le coopératif de MacOS 8. Impressionnant ! Magicmac a besoin de MacOS. Il se nourrit de lui. D'ailleurs, on ne peut le lancer que depuis ce dernier et en aucun cas faire démarrer la machine à partir de Magicmac. En effet, il utilise MacOS pour tout ce qui est gestion de modem, de carte graphique, d'imprimante ... En fait le fonctionnement de Magicmac est tel que l'on n'a plus aucun problème pour savoir, comme c'était le cas sur Atari (et ça l'est toujours), s'il existe un driver adapté à tel ou tel périphérique avant de l'acheter : on utilise tous les drivers Mac, qui, bien que moins nombreux que sur PC, couvrent une grande étendue des périphériques existants. En terme de configuration, les principales tâches à

effectuer seront de déterminer la quantité de mémoire à allouer à Magicmac et quelles vont être les partitions reconstruites sous Magicmac. Cela peut être une partition physique ou bien simplement un dossier ! Il ne faut pas non plus oublier d'insérer un CD dans son lecteur pour que Magicmac sache que votre Mac possède un lecteur de CD ! En effet, sur Atari l'icône du lecteur CD est toujours présente à l'écran même quand il n'y a pas de CD d'inséré, ce qui n'est pas le cas sur Mac où l'icône apparaît après insertion. Une suite logique à ce qui précède est de penser à insérer un CD multisession afin d'allouer un icône de lecteur pour chaque session. Sinon, une fois sous Magicmac, vous ne verrez que la première session. MagiCMac est un logiciel traduit à 99% en français. Il ne reste guère que quelques menus en allemand (on se demande bien pourquoi d'ailleurs...) qui ne poseront pas trop de problèmes. Pour plus de renseignements, il convient de bien lire la doc de Magicmac traduite en français par Europe Shareware, qui reprend point par point la version allemande. Mais MagiCMac utilisé seul ne donnera pas encore sa pleine

puissance. Un logiciel quasiment indispensable à son fonctionnement est NVDI version 5 (testé dans ce numéro) qu'il conviendra d'acquérir séparément. (magicmac.jpg)

En bref

En résumé, les ataristes en mal de puissance et qui ont envie de pouvoir rester dans la course au DVD et tout le toutim trouveront là une solution imparable combinant les avantages indéniables du Macintosh ne serait-ce que par le fait que cette machine n'est pas tombée dans l'oubli pour le grand public (cela signifie, des plug-ins, peu de problème pour naviguer sur Internet (Flash ...), et surtout être certain de pouvoir utiliser les derniers périphériques USB, Firewire sans trop de soucis) et les avantages du monde Atari comme une optimisation poussée des logiciels garantissant une rapidité de traitement incroyable, la présence de logiciels sympa en marge de la grande distribution et qui font le charme des machines dites alternatives, quelques (il en reste peu malheureusement) grands logiciels commerciaux incluant des fonctions

sans équivalent sur aucune machine que ce soit (Calamus par exemple) et une certaine fiabilité. Et puis, le Macintosh attire de plus en plus d'ataristes. Que dire alors de la présence de logiciels comme iCab (version mac du navigateur web Cab (Crystal Atari Browser)) encensé par la presse pour sa rapidité ou encore Rainbow Painter version remaniée de Rainbow2 très connu sur Falcon notamment. Magicmac se présente donc comme la solution idéale de compromis et se justifie pleinement à l'heure actuelle. C'est une solution permettant agréablement de faire perdurer "l'esprit Atari". De plus, une version 6.2 est prévue prochainement et MagiCMac sera complètement réécrit pour Mac OS X ! Pour finir, un conseil : ne laissez tourner que le minimum d'applications sous MacOS en même temps que MagiC car les plantages seront plus fréquents. De même MacOS 9.1 semble poser quelques problèmes de compatibilité puisque MagiC nécessite un patch pour fonctionner et des logiciels comme Emailer ne fonctionnent plus alors qu'il fonctionnait sur la version immédiatement antérieure au 9.1

TEST AMINET Le DP Amiga par Jean-Philippe Pinon

L'Amiga ne serait peut être plus si le domaine public n'avait pas été la pour combler le manque de programmes évident durant ces dernières années d'incertitudes. (Très) bref tour d'horizon du DP Amiga ce mois-ci. Ces derniers temps il est remarquable de voir que l'Amiga revient petit à petit grâce à des projets de plus en plus nombreux comme les cartes Powerpc ou les fameuses cartes Zorro/Pci enfin disponibles. Ceci n'est sûrement qu'un début car d'autres projets sont en cours comme l'Aone par exemple (voir par ailleurs). Alors ne désespérez pas de voir revenir notre machine préférée sur le marché car elle le mérite bien et ce serait une superbe récompense pour tout ces utilisateurs passionnés qui ont supporté et supporte toujours cette magnifique machine (ndlr : Alleluia !). Le domaine public regorge de programmes qui couvrent quasiment tous les domaines. Certains sont de qualités quasi commerciale et d'autres ne valent guère la peine de s'y attarder, mais ce constat est valable pour toute les plateformes. Depuis longtemps

déjà les "Amigaïstes" online ont pour habitude de se fournir en programme gratuits ou à faible coût sur le site Aminet (<http://de.aminet.net/aminet/>) qui dispose de plusieurs miroirs un peu partout dans le monde. Cette rubrique tentera donc de vous faire découvrir quelques freewares ou sharewares récents. Malheureusement, ce mois ci n'a pas été très riche en nouveautés et le temps m'a manqué pour faire un dossier complet. Mais ne vous inquiétez pas la rubrique Aminet sera bien plus complète dans le prochain numéro.

QuickFile_3.27.lha

QuickFile est une petite base de données aux possibilités surprenantes. Vous pouvez mélanger textes et images le plus simplement du monde. Quelques exemples sont livrés avec l'archive. La création d'une base de données et très intuitive et les index sont au rendez-vous. Une interface Arexx offre pas mal de possibilité à ce programme. Cependant attention cet utilitaire ne fait pas partie

du Domaine Public mais est librement distribuable sous certaines conditions que je vous invite à lire dans la notice. Ceci dit même si l'interface graphique n'est pas des plus belles ce logiciel risque de ne plus vous quitter une fois que vous l'aurez essayé.

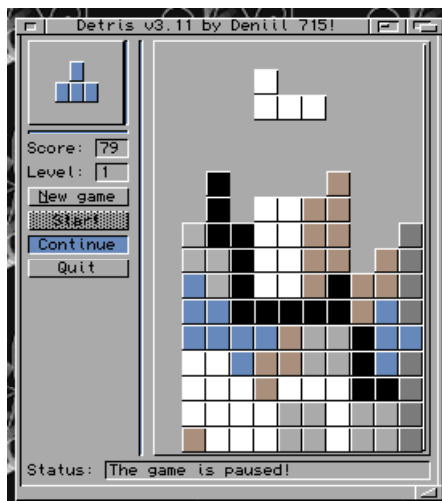
Diamchal.lha

Une espèce de labyrinthe, un petit personnage en forme de boule. Mission : récupérer les "diamants". Pour ce faire, il vous faudra ramasser des clés qui ouvrent des portes (ndlr : *Un jeu pour intellectuels en définitive !*). Le joystick est obligatoire et le jeu qui doit sûrement être programmé en AMOS, ne cesse dès son lancement de faire patiner mon disque ... C'est mignon mais je deteste les accès constant sur mon dur. Je le met donc au panier et je lance Detris qui lui au moins, est "OS Friendly. De plus, il ne passe pas son temps à solliciter mon disque dur.

Detris.lha

Tiens encore un tetris n'ayant pas grand chose à me mettre sous la dent pour le moment je vais tout de même essayer. Sans être bien original, le jeu se lance dans une petite fenêtre sur le Work-Bench. Surprise ! le jeu est vraiment très agréable et son ergonomie ne fait pas défaut. Vous avez la possibilité de redéfinir les touches du clavier ou encore de jouer à l'aide de votre joystick. Presque tout est redéfinissable comme les couleurs des pièces par exemple. C'est donc un bon petit jeu qui trouvera sa place dans un coin du WB et que vous aurez plaisir à lancer pendant une impression ou une autre activité de votre Amiga. De plus il est entièrement gratuit puisque l'auteur ne demande qu'un e-mail pour vous en-

registrer. Alors pourquoi se priver ?



Detris, le 231 175^{me} Tetris de la création

A la prochaine

J'aurai aimé vous présenter Pfpaint_V26¹ mais celui-ci est tellement complet que je préfère vous en parler la prochaine fois. Il mérite vraiment que l'on s'y attarde mais rien ne vous empêche de le chercher sur Aminet pour l'essayer. Pour les personnes ne disposant pas encore d'un accès internet, il leur est possible de commander les fameux cdrom Aminet qui sont en réalité une compilation de ce qui se trouve sur le site du même nom. De plus le cdrom contient souvent un programme commercial qui est offert, comme par exemple le jeu Capital Punishman pour le numéro 41 mais je vous en parlerai plus longuement la prochaine fois. En attendant savourez bien votre nouvelle revue :-)

MESSENGER PRO 2.50 Client Email et News sous Risc OS

Il y a environ deux ans, alors que Messenger en était arrivé à une version suffisamment stable et performante (la 1.40f), l'auteur décida de s'attaquer à une version commerciale de son produit, c'est ainsi que commença le développement de Messenger Pro, qui profita donc des dernières avancées de la version Freeware, mais qui bien sûr, fut doté de nouvelles fonctionnalités. On trouvera en particulier une base de données de messages intégrée, baptisée !MsgServe. Voyons cela en détails !

Les nouveautés

L'arrivée de la version 2.50, au mois de Mars 2001 apporte encore de nouvelles possibilités. Les changements visibles. On peut déjà en voir dans la fenêtre principale (affichage des groupes), avec l'apparition de quelques Icônes supplémentaires, utilisées en particulier en relation avec !Msgserve. Mais c'est en ouvrant la fenêtre d'un groupe que la différence

se fait vraiment sentir ! Les messages non lus sont repérés par une petite icône représentant une enveloppe (jaune) timbrée, si le message comporte un/des attachements, cette icône prend une forme arrondie/ovalisée.

Gestion des messages

Les messages lus, sont eux, symbolisés par une feuille écrite noir sur fond blanc, avec les variantes suivantes :

Avec attachement(s), une feuille a fond jaune clair apparaît en superposition, en arrière plan.

marqué "Requiring Attention", un disque rouge apparaît sur la "feuille".

Répondu : un "check Mark" vert apparaît, etc.

A noter que le symbole d'un Thread est lui aussi modifié selon que l'ensemble des messages qu'il regroupe a été non-lu, partiellement lu, ou totalement lu.

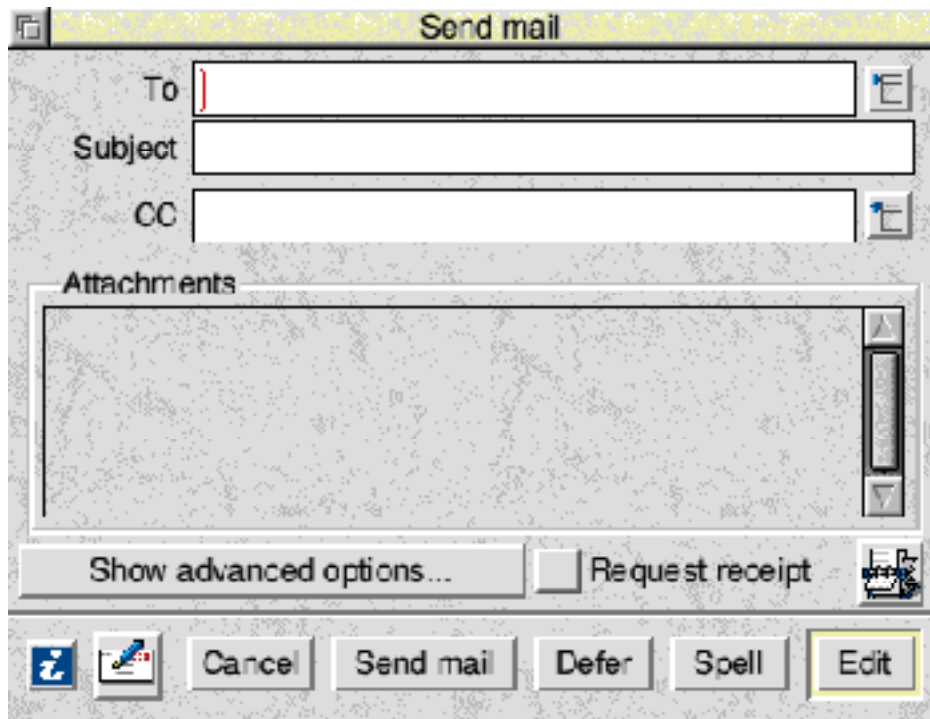
Options de Groupe. Les options, en particulier pour l'affichage, sont réglables

pour chaque Groupe, par le Menu "Display -> Settings -> Edit". L'affichage peut comporter jusqu'à 5 niveaux de tri, éventuellement "Reversed", ce qui permet d'avoir les messages les plus récents vers la haut de la fenêtre et ainsi de moins avoir à naviguer avec les ascenseurs. On peut également choisir une Signature pour les messages envoyés/répondus à ce groupe.

Strip Attachments. Cette option, accessible par un menu, efface le(s) attachement(s) du message actuellement affiché ; utile pour limiter l'encombrement du Disque Dur une fois que l'on a sauvegardé le(s) fichier(s) attaché(s). A utiliser avec précaution, toutefois.

L'affichage des Champs. Ca c'est nouveau. Si, par exemple, une personne répond à quelqu'un d'autre par "Mail", en faisant une "CC" à une Mailing List, les champs "To" et "CC" seront affichés dans le "Top Panel" de la fenêtre lorsque vous lirez le message en question sur la dite Mailing list.

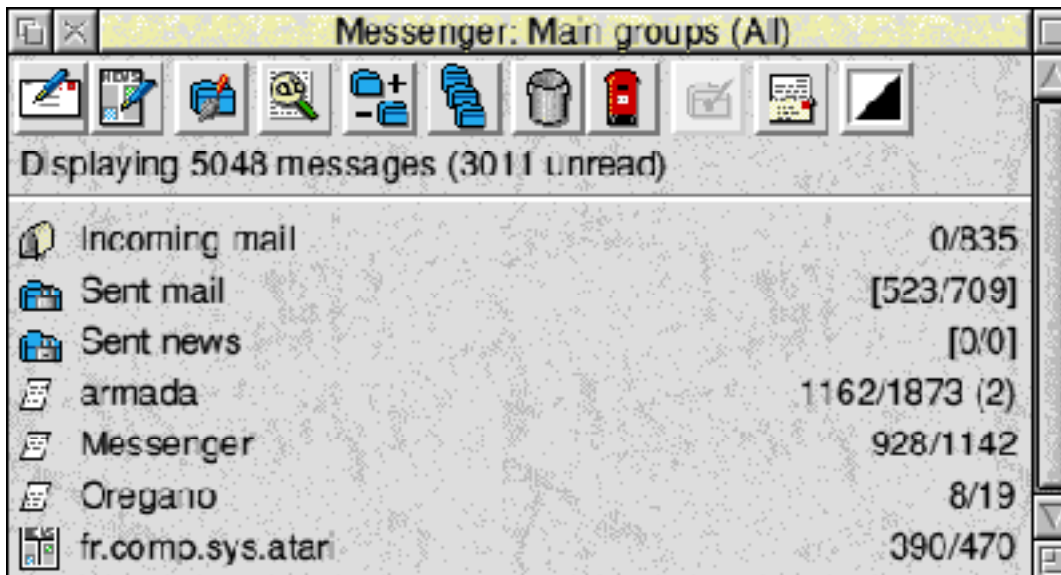
¹Version 2.8 actuellement



La boîte d'envoi d'un message apparaît maintenant sous une forme simplifiée. En cliquant sur "Show Advanced Options", l'ensemble de toutes les options apparaît alors, il est aussi possible d'avoir cette boîte étendue en permanence en activant l'option correspon-

dante dans "Choices" -> "Advanced options".
"Request receipt". Demandée maintes fois par les utilisateurs, cette option est maintenant implémentée dans la boîte d'envoi de message, elle n'est active que pour le message que l'on veut envoyer.

Notez la présence des boutons "Defer" permet de sauvegarder un message que l'on est en train d'éditer afin de pouvoir en terminer l'édition plus tard.



Groupe principal

"Spell". Appelle le vérificateur d'orthographe pour le message que l'on vient d'éditer. La boîte étendue donne accès aux champs "BCC", "Reply To" ainsi qu'au choix de la signature (on peut en définir plusieurs), à l'activation/désactivation de l'encodage MIME.

Les deux options "Encrypt" et "Sign" ne sont disponibles que si "PGP" a été vu par le Filer. Dans les "Choices", il y'a une option permettant d'utiliser "GnuPG" à la place de PGP.

La Base de Messages

L'utilisation de !NewsBase reste possible, mais il est préférable de faire importer les Msgs dans !MsgServe, la base de Msgs incluse dans MessengerPro, ceci permet d'avoir accès à la ré-édition des messages qui se trouvent dans la queue d'envoi, directement depuis Messenger Pro. De plus !MsgServe est plus rapide que !NewsBase. Notons aussi que !MsgServe

permet une gestion facile des Groupes, par l'intermédiaire de "Choices" → "Group management", en particulier pour changer la durée d'expiration, mais comporte aussi de nombreuses

fonctions comme l'import depuis !NewsBase, par exemple. La version 2.50 offre une gestion plus complète des différents utilisateurs de Messenger que l'on peut avoir.

AMIGAMCCControl Sauvegardes des jeux Playstation sur Amiga par Mc PtitNeO

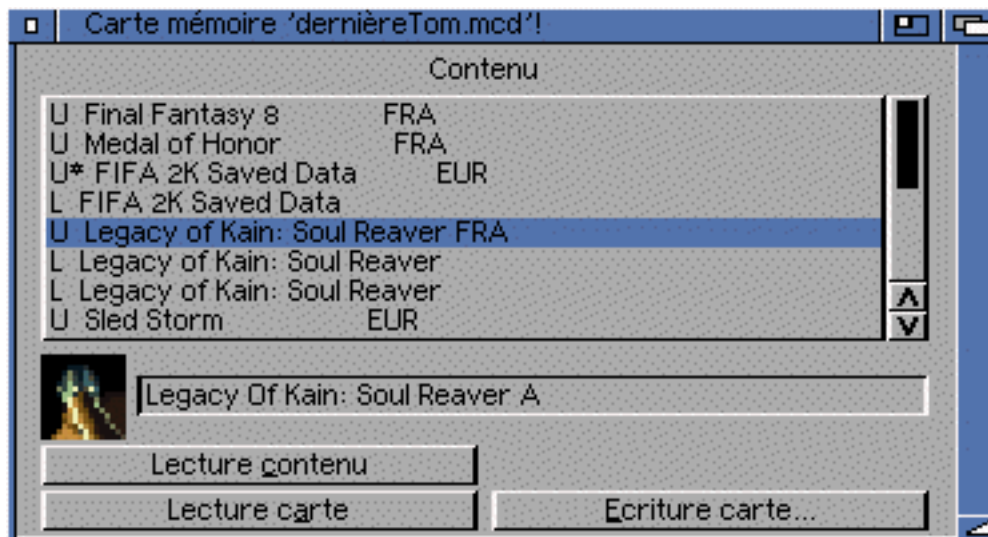
MCCControl, de Guido Mersmann, est un logiciel mailware (c'est à dire qu'il faut simplement envoyer un email pour s'enregistrer. Sympa, non ?) permettant de gérer, charger, sauver et modifier les sauvegardes de vos jeux PSone et Playstation.

Le lecteur de Memory Cards

Evidemment, Le lecteur de Memory Cards n'est pas fourni de série sur les Amiga et le logiciel tout seul ne suffit pas : il faut pouvoir lire et écrire sur les Memory Cards. Si, si. J'ai personnellement tenté d'enfoncer la Memory

Card dans le lecteur de disquettes de mon Amiga mais sans grand résultat... Vous avez donc la possibilité de suivre les instructions données dans la doc de MCCControl (en nanglais, of course) et fabriquer vous-même, pour quelques dizaines de francs et un peu de motivation, un lecteur de Memory Cards pour votre Amiga. Plusieurs versions sont disponibles, connectables respectivement sur les ports parallèle ou lecteur disquette de l'Amiga (cette dernière version est intéressante car le lecteur utilise l'alimentation de l'Amiga et se branche à un port moins fréquemment utilisé...). La docu-

mentation est assez bien conçue et il n'est nul besoin d'être agrégé en électronique pour pouvoir s'en sortir, le montage étant relativement simple. Vous pouvez fabriquer, si ça vous chante, une version multiconnecteurs rendant possible la gestion de 4 Memory Cards en simultanément ! Cependant, le plus délicat dans la réalisation d'un lecteur maison étant de trouver ou de fabriquer un connecteur pour la Memory Card (à vous de dégouter une PSX ayant rendu l'âme ou de sacrifier un quadrupleur), cette version familiale du lecteur est à réserver aux plus courageux d'entre vous :-)



Patchez vos jeux Psx !

Allergiques au bricolage ?

Mais que les allergiques au bricolage se rassurent, MCCControl est également compatible avec quelques périphériques commerciaux (ouf;-)), à savoir le PSX-Port (testé dans Boing 11), accessoire exclusivement destiné à l'Amiga et permettant d'y connecter manettes et Memory Cards Playstation (vous aurez alors besoin d'un quadrupleur Playstation car le PSX-Port lui-même ne possède pas de connecteur Memory Card), et le DEX-Drive, qui est un lecteur pour PéCé. Il est à noter que, contrairement au reste du programme, le pilote pour ce dernier périphérique est shareware (il vous en coûtera 10 DM pour la version complète). Le

programme (après l'effort, le réconfort).

Lecture des Memory Cards

L'accès à la Memory Card est assez rapide et la plupart des cartes mémoire sont reconnues, même les cartes spéciales qui contiennent un plus grand nombre de "blocs" que la normale (c'est-à-dire 15). Cependant une de mes Memory Card n'est pas reconnue... Le plus sûr est d'utiliser les Memory Cards homologuées par Sony. Sinon, il faut tester différents réglages des préférences de lecture. Détail agréable, ceux des marques les plus courantes sont préenregistrés. MCCControl est très complet. Il est bien sûr possible de lire et d'écrire

les "blocs" des cartes mémoire, mais on peut aussi les sauvegarder sur le disque dur, sous différents formats : la sauvegarde d'un seul jeu ou le contenu entier de la Memory Card peuvent être enregistrés.

Formats supportés

De nombreux formats sont supportés : mcd, vgs, gme, psm, psx, mem. La compression des sauvegardes est rendue possible grâce au support d'XPK. Une fonction intéressante permet aussi de restaurer des sauvegardes effacées accidentellement sur la Memory Card, pour peu que rien n'ait été enregistré par dessus.

On peut également modifier les sauvegardes au moyen d'un convertisseur, ce qui permet de transformer une sauvegarde de la version japonaise d'un jeu en celle de la version européenne du même jeu (pratique lorsqu'on trouve des sauvegardes étrangères sur le net)...

Patchez vos sauvegardes !

Il y a aussi un manipulateur permettant, comme vous ne vous en doutiez pas, de manipuler les sauvegardes (gniark gniark ;-)). Ainsi, pour peu qu'un patch ait été écrit pour le jeu choisi, il devient possible de modifier très simplement le nombre de vies, de points, etc... Vous pouvez aussi écrire vos propres patches si vous avez quelques notions de programmation (pas comme moi, donc). Autre fonctionnalité intéressante, MCCControl gère autant de "Memory Cards virtuelles"

que nécessaire et supporte le drag'n'drop des sauvegardes entre les différentes fenêtres. Petit plus qui fait tout le fun, l'auteur a récemment inclus la reconnaissance des petites icônes symbolisant les sauvegardes, et il est même possible de les sauvegarder au format iff :-)) (dans la dernière beta). Ces images servent aussi d'icônes par défaut pour les sauvegardes correspondantes. Mais le fin du fin, c'est une base de données interne, régulièrement mise à jour, permettant au programme de modifier les titres peu explicites de certaines sauvegardes. Ainsi une sauvegarde intitulée "GC" est affichée "Guardian's Crusade"... que demande le peuple ?

Conclusion : du tout bon ?

MCCControl est utilisable avec tout Amiga sous OS 2.0, mais la gt-

drag.library v3.2+ est nécessaire pour pouvoir utiliser le drag'n'drop, et cette dernière ne fonctionne que sous OS 3.0 ou supérieur. Le programme consomme peu de mémoire. MCCControl est localisé dans de nombreuses langues dont le français. C'est l'outil indispensable des accrocs de la Playstation qui veulent conserver leurs encombrants replays de Gran Turismo 2 ou qui veulent tricher sans Action Replay :-)) Si vous êtes dans l'un ou l'autre de ces cas, je ne saurais que trop vous recommander ce programme au rapport qualité/prix imbattable, à condition, bien sûr, d'être un fan de Mac Gyver, sans quoi des dépenses (raisonnables) seront nécessaires. Personnellement, Mac me doit tout ce qu'il sait donc je n'ai pas eu de grandes difficultés... ;-)). Dernière version en date : v1.59

Site officiel (en anglais).

<http://mcccontrol.online.fr>

DOSSIER : L'HISTORIQUE AMIGA

Il faut avoir vu un amigaïste utiliser son Amiga pour comprendre que le lien avec sa machine est vraiment spécial. Au delà de la passion qui anime cette "espèce" rare de la jungle qu'est le monde informatique, l'Amiga reste une alternative viable au monde aseptisé et parfois bien fade de "qui vous savez". Certains, bien mal informés, pensaient d'ailleurs à tort que l'Amiga avait rejoint le musée d'histoire de l'informatique, rayon "disparus". Remplies d'humilité face à un si vaste sujet, les lignes qui suivent se proposent de retracer l'histoire tourmentée de l'Amiga jusqu'à aujourd'hui. Portrait d'une machine atypique.

1982 : un projet...excitant !

L'aventure débute en 1982, lorsque 3 investisseurs américains décident d'investir 7 millions de francs dans un "projet excitant" : l'informatique semble être une belle voie ! La société, alors connue sous le nom "Hi-Toro", décide d'engager des spécialistes du domaine. C'est ainsi que RJ Mical, Carl Sassenrath et surtout Jay Miner, alors chez Atari, rejoignent l'équipe. Ce dernier venait d'achever la conception de l'Atari 800 et voulait désormais s'investir dans un projet de machine 16 bits à base de 68000, le fameux processeur de Motorola. Les sommes déjà investies dans la conception du 800

et le prix élevé de la ram et du processeur ont coupé court aux discussions. Atari ne veut pas entendre parler de ce projet et Jay Miner décide de quitter la boutique. Celui ci débarque donc chez Hi-Toro avec un projet ambitieux en tête. L'idée des investisseurs est alors de concevoir "une console de jeux haut de gamme". La compagnie, rebaptisée "Amiga" est constituée de personnes passionnées par ce projet. Tout ce beau monde se met alors au travail, y compris le chien de Jay Miner, qui selon l'anecdote, trotte dans les locaux ! Rapidement, le prix doit être revu à la hausse. Le développement coûte cher et il faut élargir le domaine de compétence de la machine pour assurer son succès. L'idée initiale de Jay Miner prend forme !

L'Amiga 500 : naissance d'un mythe...

En 1984, le premier prototype est présenté au "Consumer Electronic Show" de Chicago, un des plus gros salons informatiques de l'époque : de grosses compagnies sont présentes, notamment Commodore... La machine fait forte impression avec la démo Boing représentant la désormais célèbre boule quadrillée de rouge et blanc rebondissant sur elle même.

Les finances sont alors dans le rouge. Les capitaux de départ, largement dépas-

sés, ne suffisent plus et il faut trouver un nouvel investisseur. Jay Miner pense logiquement à Atari. Tramiel dirige à l'époque la société américaine et sait pertinemment qu'Amiga n'est pas réellement en mesure de négocier.

500 000 dollars sont prêtés et Tramiel propose 1 \$ par action. Commodore propose beaucoup mieux et rachète Amiga cette année. L'Atari ST débarque sur le marché en 1985 !



L'Amiga 1000 : l'ancêtre !

Le premier Amiga, l'Amiga 1000, arrive enfin en 1985, suivi du 2000 en 1987. Cette même année sort l'Amiga 500, intégrant l'ensemble de l'ordinateur dans un même boîtier, à l'image du Commodore 64.

Une machine puissante perçue comme une "console de jeux"

L'Amiga 500 reste aujourd'hui la machine qui aura laissé le plus de souvenirs dans la tête des utilisateurs. Qui se souvient du marché ludique du Pc à cette époque : écran monochrome, son inexistant ? La machine de Commodore est donc basée comme l'Atari ST ou le Macintosh, sur le fameux 68000 de Motorola. Le système AmigaOs, rapide, compact, multitâche préemptif, reprend la philosophie d'Unix tout en étant plus facile d'accès. Puissante, assistée par des co-processeurs graphiques et sonores, cette machine est (malheureusement ?) rapidement perçue comme une formidable console de jeux ! Le scroll hard, la palette de 4096 couleurs ou encore le processeur sonore, baptisé Paula donnent naissance à des jeux incroyables pour l'époque.



Le fameux Amiga 500

Qui n'a pas souvenir de longues nuits passées devant Dungeon Master, de parties acharnées à Lotus jusqu'à 4 heures du matin ou encore du voisin maudissant la dernière démo Amiga tournant à plein volume sur la chaîne hifi ? Ses performances graphiques en faisaient également un formidable outil pour le graphisme à l'époque. L'austérité des Pc joue paradoxalement en leur faveur. Malgré des performances nettement inférieures, le Pc est perçu comme une machine "professionnelle". Quoiqu'il en soit, l'Amiga coule des jours heureux. Les années 1988 et 1989 voient le marché du 500 exploser, en grande partie grâce aux performances dans le domaine des jeux et du graphisme. En 1990, à l'instar du STE chez Atari sort l'Amiga 500+, proposant une évolution du 500 sans toutefois être révolutionnaire. Les deux compagnies continuent de jouer au chat et à la souris. A ce propos, le PDG de ... Test

Commodore France, Franck Lanne, déclare à l'époque avec un léger soupçon de parano : "J'ai toujours cru que le but d'Atari France était d'empêcher le développement de Commodore !".

Entre demi-succès et échecs

Le CDTV, premier micro équipé en série d'un lecteur de CD-ROM, est dévoilé l'année suivante. Le design est austère, le logo est absent du boîtier, la machine perdant malheureusement la reconnaissance des utilisateurs Amiga. De plus, les logiciels sont rares et le prix élevé : le CDTV n'aura guère le temps de s'imposer et l'échec est retentissant. En 1992, l'IDE, standard sur Pc, fait son apparition avec l'Amiga 600 qui débarque sur le marché. Commodore dévoile le fameux chipset graphique 'AGA' (Advanced Graphics Architecture) capable d'afficher 16 Millions de couleurs. La première machine équipée de ce chipset est l'Amiga 4000, une machine haut de gamme équipée d'un 68040 et visant le marché professionnel. Le nouveau système AmigaOS 3.0 fait également son apparition.



Dans le haut de la gamme : l'Amiga 4000.

1993 : On prend les mêmes et on recommence ?

Pour Noël 1992 sort le 1200 qui veut toucher un large public. A base de 68020, donc compatible avec l'Amiga 500, et équipé du chipset AGA, la machine se place dans un créneau proche du Falcon d'Atari. La guerre Atari/Amiga est elle repartie pour un tour ? Pas tout à fait : moins puissante que la machine d'Atari qui est équipée d'un DSP et d'un 68030, elle est néanmoins plus abordable et son architecture est plus ouverte grâce aux

slots d'extension permettant facilement l'ajout de cartes accélératrices.



L'amiga 1200

Ces cartes "filles" se branchent en effet facilement sur la carte mère et remplacent le processeur d'origine. La présence en standard de slots IDE permet également de s'équiper d'un disque dur du monde PC. La machine possède donc des qualités, mais la concurrence est rude avec le Falcon et surtout le PC, qui ne cesse de gagner du terrain. La dernière machine estampillée 'Commodore', le CD32, suit en 1993. Il s'agit d'une console 32 bits équipée d'un lecteur de CD ROM et capable de lire des vidéos en FMV (Full Motion Video). Cette machine est basée sur le hardware du 1200 mais avec un chipset supplémentaire baptisé "Akiko", améliorant la 3D. Malgré ces performances prometteuses, le succès est tout relatif : la machine, sous exploitée, se vend mal.

1994 : Le déclin s'amorce

Jay miner nous quitte en 1994. Fallait il y voir un signe ? Toujours est il que cette même année, Commodore est mis en liquidation judiciaire. Les éventuels repreneurs sont nombreux, mais aucune offre concrète n'est proposée. Le nom de DELL circule, mais c'est finalement la société allemande Escom, apparemment pleine de bonne volonté, qui reprend la boutique. Escom promet entre autre de faire passer l'Amiga à la technologie Risc. Les grands projets tombent pourtant rapidement aux oubliettes. On peut à cette époque trouver simplement

des 1200 accompagnés de logiciels ou d'un modem pour surfer sur internet à bas prix.

Heureusement, plusieurs sociétés comme Apollo, Mtech et surtout Phase V produisent des cartes filles accélératrices à base des processeurs 68030, 040 et 060 pour toute la gamme Amiga. Du 600 au 4000, une mise à jour partielle du hardware est donc possible. La société française Atéo développe l'Atéo Bus, proposant des connecteurs ISA pour 1200. Mais le chant des sirènes est trop fort, et les utilisateurs commencent à quitter la plate forme pour le côté obscur... La sanction tombe en 1997 : Amiga change une nouvelle fois de main. Gateway, le géant de l'informatique, devient le nouveau propriétaire. Amiga Inc., emmenée par Jim Collas et Jeff Schindler est créée cette année.

Amiga, Haage&Partner et Phase V : le loup, la chèvre et le chou...

Alors que les propriétaires d'Amiga possède tous les droits mais qu'aucun des projets n'aboutit, Phase V fait donc doucement évoluer le hardware. Fin 1997, la société allemande dévoile enfin les CyberstormPPC et son noyau "Power Up". Il s'agit des premières cartes PowerPC (PPC) pour Amiga, famille de processeurs équipant déjà les Mac à l'époque. Pour se procurer ces cartes à base de 68060 et de PowerPc 604, il suffit alors de sortir son chéquier et de grincer vigoureusement les dents : l'addition est salée et peut atteindre allègrement les 6000 francs ! La faible diffusion et la présence de deux processeurs expliquent en partie ce prix. Paradoxalement, le 68060 présente sur certaines de ces cartes gonfle davantage le prix que le processeur PowerPC : ce microprocesseur n'est pas produit en grande quantité - il n'y a jamais eu de Mac à base de 060 - et seule une usine Motorola le produit à un rythme anémique. Ces cartes donnent pourtant un élan nouveau au monde Amiga : les programmes PPC sont tous les jours plus nombreux, et le système semble se diriger tout doucement vers ce standard. De plus, pour les possesseurs de 1200, les cartes graphiques 'Bvision' pour A1200 permettent de s'affranchir du chipset AGA, désormais dépassé, et d'accéder à l'accélération 3D sans

l'achat d'un coûteux "fond de panier" Zorro (la norme sur Amiga). Ces cartes se connectent en effet sur le slot spécial des cartes PPC et sont équipées du chip 2D/3D de Texas Instrument/3Dlabs, le "Permedia 2".

PowerPc ? Euh ton chéquier, je remplis l'chèque !

En 1998, dans une boutique amiga, on peut trouver ces cartes PPC pour des prix variant de 2500 à plus de 7000 francs (!). Les Bvisions (A1200) et Cvisions (A4000/A3000) sont disponibles pour environ 1500 francs. Malheureusement, le gain apporté n'est pas proportionnel à l'allègement du compte bancaire : AmigaOs est écrit pour 68K et le système dit "compagnon" relègue le processeur PowerPc au rang de "super co-processeur".

Pendant ce temps, la société Haage & Partner, déjà responsable de produit comme Art Effect (retouche photo), fait évoluer AmigaOS, proposant son noyau "WarpOs", malheureusement incompatible avec celui de Phase V, "Power Up". La situation est paradoxale : alors que le marché Amiga ne se cesse de se restreindre, les principaux acteurs sont incapables de s'entendre !

Haage & Partner et Phase V sont sur un bateau...²

Malgré les annonces de cartes à base des "prestigieux" G3/G4, Phase V coule fin 1999. Le coup est dur pour la communauté : la société qui faisait réellement figure de pionnier dans le monde Amiga dépose le bilan. La compagnie allemande DCE assure (mal) le SAV et l'écoulement des stocks des cartes Phase V avant d'entreprendre une nouvelle production. Les Bvision sont à nouveau disponibles l'année suivante, mais il faut désormais compter dans les 1800 francs pour acquérir une de ces cartes ! Haage & Partner semble alors avoir le champ libre avec son noyau WarpOS : la version 3.5 d'AmigaOS est d'ailleurs disponible cette même année, proposant notamment les 'indispensables' pour internet.

Les projets "G3/G4" : "Je les ai vus Scully !"

Malgré tout, on croit encore aux autres projets ambitieux annoncés : cartes filles accélératrices Amijoe G3 (Meta-box), Boxer, carte mère Iwin... Malheureusement, ces annonces ont plus déchaîné les intervenants des newsgroups que le marché Amiga. Les cartes accélératrices Amijoe G3 sont sans cesse repoussées et le Boxer, carte mère complète, est aujourd'hui devenu, à tort ou à raison, un sujet de plaisanterie dans la communauté Amiga. La société "fantôme" Iwin, retourne rapidement d'où elle est venue, c'est à dire nulle part ! Les projets annoncés semblaient de toute façon bien trop ambitieux.

Pendant ce temps chez Amiga, on réfléchit beaucoup...

Après une bonne cure de vitamines et des vacances à la montagne, on se sent en forme chez Amiga, alors forcément, on a de bonnes idées ...

Fin 1998, Amiga annonce que le prochain système Amiga sera QNX. Cet Os se rapproche de la philosophie Amiga (compact, stable, rapide...) et l'équipe de QNX est constituée à 70% d'anciens amigaïstes. L'annonce est donc prometteuse, mais une nouvelle fois, le projet tombe à l'eau : QNX est abandonné l'année suivante ! Amiga, qui n'en finit plus d'annoncer, présente alors le projet "Multimedia Convergence Computer" (MCC) qui comme son nom l'indique, devait être équipé des dernières innovations en matière de multimédia. Le système est basé sur Linux, le processeur est inconnu mais le nom de Transmeta circule. C'est presque sans surprise que l'on apprend fin 1999 que le MCC est abandonné à son tour. Amiga frôle désormais le ridicule : les multiples revirements de politique discréditent la société. Gateway, dont la qualité des idées est décidément inversement proportionnelle à ses moyens financiers, n'apportera finalement rien à la communauté Amiga, laissant en outre une tâche bien hardue aux éventuels "repreneurs" ...

²H&P pousse PV à l'eau ...

Aux C.. Gateway! Le pouvoir aux vrais Amigaïstes !

La tête de la compagnie change une nouvelle fois en Janvier 2000. Personne ne s'en plaindra cette fois. La société Amino Development, emmenée par Fleecy Moss et Bill mac Ewen rachète Amiga. La nouvelle politique s'oriente désormais vers le software, la production du hardware étant confiée à des partenaires qualifiés (Eyetech, Bplan). Rapidement un partenariat est annoncé avec Tao-Group qui sera responsable du noyau de l'Amiga DE (Digital Environment). Son système "Elate", annoncé comme la base du futur AmigaOs ou AmigaDE (pour Digital environment) pourra aussi équiper les assistants personnels (PDA), les mobiles, les boîtiers de connexions à internet, etc. Le concept de "digital convergence" fait ainsi son apparition chez Amiga. Sur ces machines, le système pourra fonctionner en natif ou s'exécuter de façon transparente à partir d'un OS hôte. Côté micro, on sait aujourd'hui que dans un premier temps, il fera partie intégrante des prochaines versions de l'AmigaOS actuel. L'idée semble attirante : utiliser un AmigaOS redynamisé et amélioré, l'AmigaDE intégré de façon transparente au système. Ajoutons que d'après les derniers échos, la technologie brevetée par Tao, s'inspirant de Java, semble prometteuse.

L'AmigaOne/AmigaDE : le verre à moitié plein ?

A l'heure actuelle, les utilisateurs Amiga constituent une communauté dynamique et (encore) enthousiaste. Toutefois, il faut bien avouer que ses 'partisans' ressemblent à un noyau d'irréductibles : beaucoup d'utilisateurs ont quitté la plate forme, lassés par les annonces sans suite. Pourtant les derniers événements nous permettent d'être raisonnablement optimistes. En octobre 2000, Amiga Inc. annonçait l'AmigaOne, en quelque sorte le cahier des charges MINIMUM à respecter pour le standard

Amiga, et donc le support de l'AmigaDE. Ces futures machines devront, entre autre, respecter les spécifications suivantes (spécifications 'Zico') :

- PPC, Arm, Mips, X86, etc.
- Une carte graphique Matrox prochaine génération
- PCI, AGP, USB 1.0
- 64 Mo de Ram
- Firewall
- DVD...

Eh oui, le prochain système pourra tourner sur x86, avec les standards du monde PC ! Les premières machines Amiga à supporter ce standard devraient être les "AmigaOne" 1200 et 4000 de la société anglaise Eyetech (<http://www.eyetech.co.uk>). Ces cartes, disponibles avant l'AmigaDE, s'utiliseront dans un premier temps avec une carte mère 1200/4000 pour un maximum de compatibilité. AmigaOs sera d'abord émulé via le PowerPC de ces cartes avant que le système ne deviennent PowerPc natif. Les AmigaOne constitueront à terme une solution complète. Annoncées pour l'été 2001, ce matériel se présente comme une nouvelle base pour la prochaine génération d'Amiga. Rappelons que la plate forme matérielle actuelle (carte mère 1200/4000) n'est plus fabriquée.

AmigaOs, AmigaDE, Linux, MacOS et ... MorphOS

Entre temps, les annonces de hardware pour Amiga (1200/4000) se sont multipliées : MediatorPCI (Elbox), Predator SE (Eyetech), GrexPCI (DCE), carte filles Shark G3/G4 (Elbox), Machines BPlan... Aujourd'hui, le Mediator PCI d'Elbox et le Predator d'Eyetech sont bel et bien disponibles, permettant l'utilisation des cartes PCI peu onéreuses : Graphiques, son, réseau... Le marché Amiga n'a jamais autant bougé que ces derniers mois ! Evidemment, la plupart des tâches courantes sont facilement faisables sous AmigaOs 3.9 aujourd'hui : Internet & réseaux, ICQ, re-

touche photo, MP3, gravure de CD, bureautique... Les logiciels sharewares sont nombreux (voir rubrique äminetã) et les logiciels commerciaux continuent d'arriver sur le marché à un rythme, il est vrai, bien moins soutenu : on pense évidemment aux navigateurs web sous AmigaOs qui souffrent de la comparaison avec d'autres plates formes. Néanmoins, il est assez facile de contourner ce problème.

Prenant le risque d'en faire hurler certains, il faut signaler que si le besoin s'en fait sentir, une machine Amiga peut également tourner sous Linux 68K ou PPC, disposant alors des développements effectués pour Mac. Cette solution possède l'avantage d'être entièrement gratuite. MacOS est un système qui a toujours été bien émulé sous Amiga, les processeurs étant de la même famille : 68k et depuis peu PPC. L'émulateur de Powermac, "I Fusion" est en effet disponible depuis ce début d'année. Evidemment, ces systèmes sont assez gourmands en ressources, contrairement à AmigaOs.

Enfin, on ne peut parler des différents systèmes sans toucher un mot de MorphOS, cet OS développé indépendamment d'Amiga Inc. Même s'il est encore en version "Beta" et difficilement installable sur certaines machines, ce système possède de sérieux atouts puisqu'il est 100% PowerPC est "compatible" (compatibilité WarpOs+émulation JIT 68K) avec AmigaOS. Une évolution dans la continuité que semble devoir suivre à court terme AmigaOS, désormais développé par Haage & Partner mais aussi Hyperion pour le support 3D ou encore l'équipe de Picasso 96, déjà responsable de l'excellent système RTG (support carte graphique)...

Les récentes annonces et le dynamisme du marché actuel, même restreint, permettent donc d'être raisonnablement optimiste. Le prochain rendez vous est pris pour 2002, avec la sortie du couple PegasOS+MorphOS suivi de Amigaone et de l'OS 4.0 ... La malédiction prendra-t-elle fin en 2002 ?

DOSSIER : HISTORIQUE ATARI

1984, la micro-informatique traverse une grave crise. La Warner, propriétaire de la marque Atari cherche à s'en défaire. Jack Tramiel, ex big-boss de Commodore rachète Atari en mai.

Son objectif : relancer la marque en sortant une machine révolutionnaire capable de rivaliser avec le tout nouveau Macintosh d'Apple.

Parlons un peu d'histoire.

Au Comdex de Las Vegas, Atari dévoile pour la première fois son projet : processeur 16/32 bits (68000), interface

ultra conviviale, souris et haute résolution. Le 520 ST (Sixteen / Thirty two) était né, premier micro-ordinateur compatible TOS de l'histoire. Vendu à près de 10 000 F en France en juin 1985, il est vendu en pack avec un lecteur de disquette externe ainsi que le TOS (Tramiel Operating System) sur une disquette et 512 Ko de mémoire.

Depuis 1986, le 520 STF remplace le 520 ST : le TOS est en ROM, le lecteur et l'alimentation sont placés à l'intérieur du boîtier. Une version équipée d'1 Mo aura pour nom : 1040 STF. Puis en 1987, une version destinée au marché professionnelle est lancée : Le Mega ST équipé de 2 ou 4 Mo de mémoire et du blitter (coprocesseur graphique) qui équipera les modèles suivants.



Un 520 ST flambant neuf

Sam Tramiel (fils de Jack) prend les rennes de la marque au mont Fuji deux ans plus tard, en 1987. Il lance sur le marché le premier "TOS compatible" 32 bits (68030) : le TT (Thirty Two). L'étendue des couleurs de la palette passe à 4096 couleurs, le son devient Stéréo haute qualité, le lecteur de disquette devient double

face. Des versions améliorées du bas de la gamme viennent ensuite compléter le catalogue accompagné des capacités graphiques et autres améliorations du TT : les 520 STE et 1040 STE (son stéréo DMA, scroll hard, palette étendue ...).

Pour finir, Atari sort en 1992 un petit bijou, afin de relancer le marché de la micro-informatique familiale Atari commencent à se faire grignoter par les Amigas et PCs. Le Falcon 030 est lancé, il reprend le look de la gamme STF/STE mais passe en 32 bits (68030). Grande nouveauté dans le monde de l'informatique, un DSP (Digital Sound Processor) accompagne le processeur central dans certains calculs (pour le son principalement). Le TOS devient multitâche, l'affichage permet le mode VGA et même plus.

Cet ordinateur, n'ayant pas rencontré le succès escompté, oblige Atari à laisser tomber le marché de la micro-informatique au profit du monde de la console (Lynx et jaguar). 1998, Hasbro rachète la marque afin de récupérer les licences de vieux jeux Atari pour les ressortir à la sauce 3D.

Atari reprit par les utilisateurs.

Ce monde n'a pas attendu que de grosses sociétés diverses remettent de l'essence dans le moteur, la communauté Atari s'est développée un réseau de chercheurs et de fabricants avec de petits moyens mais de grandes idées. Les micro-ordinateurs d'Atari ont subi

quelques changements. Ils sont passés à des processeurs bien plus puissants (68060 et bientôt ColdFire et PowerPC), les périphériques standards se sont greffés au reste (CD-ROM, disques durs hautes capacités...).

Il existe désormais des clones plus ou moins compatibles TOS :

L'Hades (System Solution) : 68040 ou 68060, bus PCI et ISA, ports EIDE et SCSI, modem interne...

Le Milan (Milan Computers) : 68040 et bientôt 68060, bus PCI et ISA, ports IDE. Il est livré avec le TOS 5 et NAES (multitâche amélioré). Un Milan 2 (68060) devait être créé, mais le projet fut annulé.

Le Phenix (Centek) : Ce clone surprenant fut annulé suite à un arrêt du développement du système d'exploitation : Dolmen. Il devait comporter 1 à 2 68060, 1 DSP 56301, des ports IDE, Ultra SCSI et USB, et donc un nouvel OS 100assembleur et multitâche.

2001, description les systèmes d'exploitation utilisés sur compatibles Atari sont toujours le TOS (bien amélioré) et le Mint, basé sur Unix.

Les ordinateurs au mont Fuji sont aujourd'hui en pleine effervescence, de nouveaux clones approchent à base de Coldfire ou PowerPC. Décidément, on est pas prêt de voir la fin de la saga TOS.

Screech, à l'assaut du mont Fuji

ACORN ? *Humeur...*

Acorn, ké kse ksa ? Qui connaît cette marque de fabricant de micro ordinateur ? Personne, et c'est bien normal, puisque personne n'en cause ! Seuls quelques initiés....Je n'ai pas de chiffres de ventes des machines Acorn sur le territoire, j'oserais dire ici que notre importateur et / ou Acorn lui même n'ont pas voulu ou pu assurer une diffusion digne de ce nom dans le public. Nous sommes donc combien en France à utiliser ces micros ? Je l'ignore et peu m'importe. Mais si nous sommes très peu nombreux en France à utiliser ces jouets, est ce cependant une raison pour ne pas évoquer ces machines assez originales ? J'ai toujours considéré un énorme vide de la presse spécialisée, eu égard soit au sasfeplus, soit pire à des machines disparues mais dont les développements continuent. Doit-on nécessairement être muselés parce que nous n'entrons pas dans le moule du "standard" ? Avec l'arrivée de cette nouvelle revue, un nombre assez important d'utilisateurs, de passionnés, trouveront ce qui fait défaut sur les rayonnages des maisons de presse. En tout cas espérons le ! Cette revue j'en ai longtemps rêvé... et aujourd'hui je me retrouve acteur. Acteur sans

doute modeste, trop modeste, je ne suis qu'un minable utilisateur lambda, pas au top. (*ndlr : Euh, ... Ne saute pas Jean-Luc ! ;*) Mais ayant suivi d'assez près l'aventure Acorn, je me propose dans le prochain numéro, faute à pas le temps pour vous concocter un premier vrai article, de démarrer un chapitre consacré à cette marque. Vous retrouverez un historique, une présentation de la gamme, une description détaillée du BBC qui fut assez connu, puis du premier micro RISC grand public, (l'Archimedes) et enfin de leur dernier joujou, le RiscPC. Il devrait être principalement question des fameux processeurs ARM, et évidemment de RiscOS qui est le système d'exploitation qui anime ces machines. Je serais assez mal placé pour aller au fond des choses, je ne suis ni informaticien, ni journaliste d'ailleurs et ma passion micro est tombée au point mort depuis longtemps. J'espère que d'autres mordus prendront le relais pour évoquer le présent, qui paraîtrait être bien vivant. N'ayant pas Internet, et sans l'aide de la presse française (!), j'ai bien du mal à être au courant de la succession qui semble donc être bien la. En tout cas, si l'informatique actuelle vous

donne des boutons, si vous désirez posséder une machine originale, ou plus sérieusement vous polariser sur l'assembleur ARM par exemple, vous pouvez toujours vous procurer du matériel NEUF chez nos voisins Anglais. Car ARM et RiscOS

sont nés là bas. Comme jadis les Amstrad, Sinclair, Oric, Dragon, New brain (etc). Sont étonnants ces Anglais ! Donc, rendez vous au prochain numéro.

Jean-Luc

AQUA un jeu étonnant qui ne prend même pas l'eau... *par Kokinou*

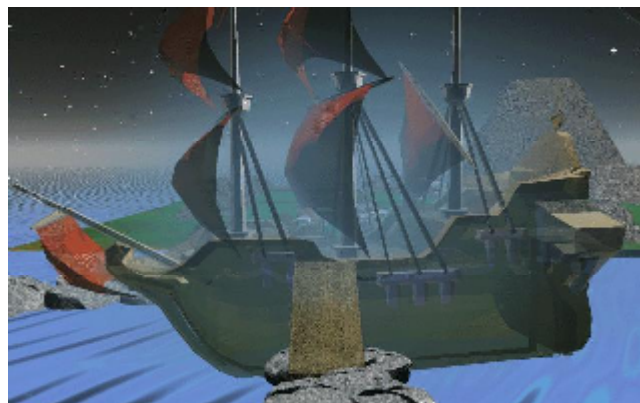
Les bons jeux bon marché sont rares... Aqua est pourtant de ceux-ci, une bonne surprise qui nous vient tout droit de chez Crystal Interactive... Coup d'oeil averti sur un jeu qui sent les profondeurs...

L'HISTOIRE (et la géographie)

Tout a débuté lorsqu'un violent orage, qui a éclaté au large, a causé la destruction totale d'une plate-forme métallique et de son contenu, plate-forme érigée dans le but de faire l'étude du mode de vie des baleines dans les profondeurs océanes... Boudiou ! Vous êtes aussitôt envoyé sur les lieux pour tenter de récupérer l'essentiel des travaux effectués, et afin de voir ce qui s'est passé exactement pour que la construction soit engloutie, elle qui devait résister à tout... Pour vaquer sous l'eau, c'est pas un char d'assaut qui vous faut ; impossible d'y aller à la nage, vous qui nagez avec l'aisance d'un fer à repasser... Non, c'est un petit sous-marin de location qui vous permettra de débiter cette étrange mission. Etrange, le mot est faible...

LE BEGINNING

Vous voilà donc sur le ponton au bas duquel est amarré votre sous-marin de poche (voir Tintin et le trésor de Rackham le rouge, pour ceux qui ne sauraient pas ce qu'est un sous-marin de poche). Hop, ouverture de l'habitacle (étanche, hein), entrée dans la bestiole, mise en route des gaz et c'est parti... vers le bas. Votre sous-marin descend à la verticale, et vous voilà dans de beaux draps au beau milieu de l'océan... Une rapide inspection de votre minuscule cabine vous permet de repérer un petit placard mural si l'on peut dire, à l'intérieur duquel sont placés un livre, une feuille de carnet hâtivement arrachée et un mini enregistreur vocal. Vous allez devoir avant tout essayer de comprendre les agissements des baleines, et ce en un temps record grâce aux notes des chercheurs qui, eux, ont mis des mois et des mois (vraiment, y'en a bien qui sont payés à rien faire :-)) pour découvrir le principe d'orientation des baleines... Rapidement, vous apprenez que les baleines effectuent leurs trajets en usant de petites chanson personnelles (qui ressemblent plutôt à de vagues cris glauques ; oui, un peu comme Larusso dans ses, euh, chansons) : voilà l'élément de base de votre mission. Autant dire que c'est pas gagné...



Un bateau fantôme comme en fait plus

LES CHIFFRES...

6, 3, 2, 4, 0. Voilà. Hormis ces chiffres peu significatifs, penchons-nous sur le côté technique du jeu. J'ai commandé le soft directement sur le site de Crystal Interactive, et j'ai rapidement reçu le colis, qui n'était en l'occurrence qu'une enveloppe renforcée avec mon adresse écrite dessus, adresse apparemment écrite par un autiste atteint de la maladie de Parkinson si l'on en juge par l'originalité de l'écriture :(J'ouvrai donc le colis pour y trouver un petit sachet plastique tout minable, avec un vulgaire papier de 10 cm2 qui m'explique tout sur l'interdiction de duplication du programme. Le papier est vite parti à la poubelle, vu que je laisse le piratage à d'autres, qui excellent en ce domaine... Le CD lui-même n'est pas très beau non plus (une étiquette mal collée), ce qui n'a rien d'engageant : l'aspect premier du soft laisse penser à quelque distribution amateur. Rapidement, la galette est insérée dans le lecteur, et je peux enfin profiter de ce programme. Aqua tourne sur tout Amiga AGA, avec ou sans carte graphique. Pour les cartes graphiques, tout passe par la gestion du RTG ; à priori, le Picasso 96 était géré (c'est sûr), mais le CyberGraph'X restait incertain. Confirmation : le CGX4 fonctionne à merveille ! Le jeu tient sur un seul Cédérom ; comme je l'annonçais en sous-titre, il s'agit-là d'un clône de Myst, ou plutôt de Labyrinth of Time, à savoir que vous progressez dans un monde imaginaire, et que tout est représenté sous forme d'écrans statiques en images de synthèse. Pour info, le jeu a été créé par l'auteur de Beauty School (vous savez, le logiciel testé dans Boing 11 qui vous permet d'appliquer une perruque sur un visage :-), auteur très sympatoche au demeurant et qui, comme vous, lira ce test puisqu'il a commandé ce numéro :-)) Avant de débiter l'aventure, vous avez droit à une petite intro pas piquée des vers : on a vu mieux, mais on a surtout vu bien pire... Le jeu lui-même se découpe en 4 parties principales : Le sous-marin, le monde extérieur et ses 3 îles pour le côté jardins, le bateau fantôme, et la dimension parallèle (la plus surréaliste d'ailleurs).



De joyeux drilles³ sillonnent la dimension parallèle

Tout est construit sous l'égide d'un scénario simpliste mais intéressant, qui met en scène si l'on peut dire une entité suprême maléfique qui, pour satisfaire sa soif de pouvoir, canalise en son sein l'ensemble des énergies de toutes les dimensions d'Aqua ; trash, c'est vrai mais abordable pour nos cerveaux de bon vieux français anglophobes. Le jeu est en effet en nangle, mais cela ne pose aucun problème majeur de compréhension, car le texte est relativement restreint (hormis 2 ou 3 bouquins à découvrir) dans Aqua. Tout se joue donc sur le principe d'écrans en images de synthèse. Pour ce qui est de la qualité des images, tout dépend des passages dans le jeu. Certains lieux (surtout dans le monde extérieur, au début) ne sont pas transcendants ; d'autres par contre (comme par exemple dans la tour ou dans le bateau) vous plongeront dans l'ambiance surréaliste du jeu. C'est malgré tout, dans l'ensemble, de très bonne facture. Le jeu ne se contente pas de simple écrans, mais propose aussi des animations à de multiples endroits du scénario, animations qui vous feront frémir, car accompagnées de musiques et sons très proches d'une telle ambiance mystérieuse et mystique. L'ambiance sonore, parlons-en d'ailleurs... C'est terrifiant ! Il est fortement déconseillé de jouer à Aqua seul, par une nuit d'orage dans un manoir abandonné en pleine Transylvanie. Bon OK, y'a peu de chances pour que ce soit le cas, mais c'est préférable car l'ambiance du jeu est son point fort exclusif. Les musiques et bruitages ont été soigneusement sélectionnés, pour votre plus grand plaisir. Le scénario est riche

en rebondissements, et atteindra de véritables délires dans le bateau fantôme est ses squelettes facétieux. La durée de vie est intéressante, sans plus. Pris dans l'engouement du jeu, je n'ai pas vu le temps passer et l'ai fini en moins de 4 après-midi (une quinzaine d'heures environ, si l'on prend son temps). Chaque partie du jeu possède ses propres difficultés, et tout niveau a son issue même si l'on paraît bloqué. Il faut dire aussi qu'avec Mômôo, qui m'a secondé dans ces périples, nous avons eu pas mal de chance dans le bateau fantôme, ça aide :-)



Le service de sécurité n'a pas l'air commode !

EN CLAIR ET SANS DECODEUR

Comment passer à côté d'un petit bijou comme celui-là ? Proposé par Crystal Interactive pour moins de 200 francs, accessible à tous (du moindre petit Amiga 1200 + Cédérom au gros 4000 PPC, tout le monde y trouve son compte), et d'une qualité d'ensemble indéniable, Aqua mérite d'être découvert par votre propre ego surtout si, comme moi, vous êtes fan de ce type de jeux. Pour faire son acquisition, il vous faudra passer par le site www.crystal-interactive.com ; il se peut qu'un revendeur français le propose dans son catalogue au moment où je vous parle. Si par malheur ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à me dire si le jeu vous intéresse, on pourra envisager une commande groupée. Bonne aventure à tous !

L'émulation Playstation sur Amiga *par pitit Neo*

Emuler un Game Boy ou une NES, c'est bien... Mais émuler la Playstation, c'est mieux :) Et c'est désormais chose possible sur nos bons vieux Amigas, avec, dans un premier temps, la sortie d'un certain SOPE, puis celle, plus récente, de FPSE.

Il faut tout d'abord préciser que dans l'état actuel des choses, l'émulation PSX sur Amiga en est encore à un stade expérimental. Cela signifie que si vous espérez pouvoir jouer à Gran Turismo 2 en 60 images par seconde dans une fenêtre de votre Workbench, il va falloir attendre un peu :). Pour l'instant, il y a encore de nombreux bugs, le son n'est pas émulé, et c'est très lent (du moins sur ma machine). Pourquoi essayer un tel programme alors ? D'abord pour le fun indéniable que procure le fait de voir tourner un jeu PSX sur son Amiga. Ensuite, pour pouvoir admirer les nombreuses démos de coders créées pour

la Playstation et qui jonchent le Net. La Playstation étant une console 32 bits, la config requise pour faire tourner SOPE et FPSE est relativement musclée. PPC603/604 sous WarpUp 4+, carte graphique sous Cgfx 3+, 32 Mo de RAM et OS 3.0 sont le strict minimum. SOPE exploite aussi une éventuelle accélération 3D matérielle par le biais de Warp3D (v 3+). Il faut impérativement posséder une copie du fichier image du BIOS (ROM) de la Playstation (la version SCPH1001 étant à préférer)... C'est parfaitement illégal si vous ne possédez pas de Playstation, et la diffusion en est interdite à cause du copyright de Sony, donc il vous sera assez difficile de le trouver sur le net... difficile mais pas impossible ;) Au pire, si après des heures de recherches infructueuses, vous n'avez rien trouvé, écrivez moi.

³n.m. [drij] (de l'ancien Français "drille" : chiffon.) • Joyeux drille, homme jovial

SOPE

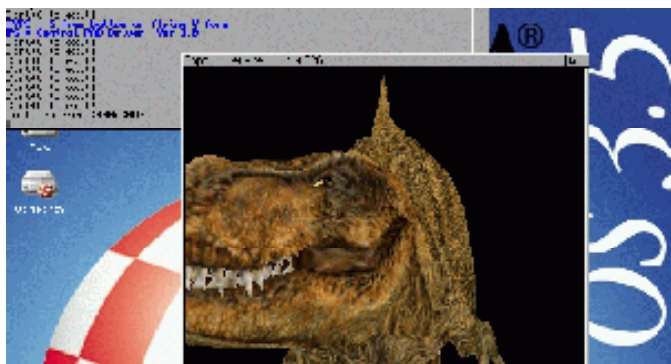
Premier à être sorti, SOPE a été porté sur Amiga par Mathias "Amidog" Roslund, la dernière version en date étant la v000502. Contrairement à FSPE, SOPE peut utiliser MiniGL pour le rendu, grâce à Warp3D, mais la version MiniGL est moins fidèle à la PSX que la version "rendu software", sans pour autant être beaucoup plus rapide (avec ma BVision, du moins). SOPE peut lancer des exécutables PSX (#?.exe) dans une fenêtre du Workbench ou dans un écran propre, en 16 ou 32 bits, mais ne supporte pas le CD-ROM (il ne sert donc à rien de mettre un jeu Playstation dans son mange-disques, ça de démarrera pas...).

	Fenêtre WB (fps)	Ecran 16bits (fps)
SOPE		
dynamique, rendu software	1,5	2,1
dynamique, rendu MiniGL	2,1	2,1
"interpretive emulation", soft	1,2	1,8
"interpretive emulation", MiniGL	1,9	2
FPSE	2,3	6,5
(en mode dynamique, mais l'option "interpretive" existe)		

Tests réalisés avec la démo "T-Rex"

Sope

L'installation de SOPE est des plus simples : décompactez l'archive où bon vous semble, ajoutez le fichier BIOS (renommé ainsi) dans le tiroir où se trouvent les différentes versions de SOPE et c'est tout ! Pour démarrer SOPE, augmentez d'abord la pile (stack 100000 <entrée>) puis choisissez la version de SOPE que vous voulez utiliser (MiniGL ou pas, émulation dynamique ou recompilation "interpretive") et exécutez la commande "sope<nom de la version>.exe <nom de l'exécutable psx>.exe <options éventuelles> <entrée>". SOPE n'a pas de GUI (FPSE non plus). Je n'ai pas pu lancer un seul jeu avec SOPE, en fait j'ai juste pu exécuter les démos se trouvant sur un antique CD fourni avec les premières Playstations, nommé DemoOne. Sur ce CD se trouvent deux démos sympathiques : Manta, une raie... manta en 3D qui nage magestueusement au milieu d'une myriade de petits poissons (oulala keskecebô :)). Le pad (qui est en fait notre clavier usé par des heures d'intense travail) permet de diriger la caméra et d'appeler les poissons. L'autre démo (ma préférée) s'appelle Trex, et c'est, comme vous ne l'avez pas deviné, un T-Rex en 3D :).



SOPE

Ici le pad, en plus de déplacer la caméra, permet aussi de faire faire différentes grimaces au saurien (tourner la tête, ouvrir la

gueule, montrer les dents). Si vous voulez vous procurer ces deux démos écrivez-moi, je vous les enverrai (elles ne font que quelques centaines de Ko). Celle du T-Rex m'a servi de référence pour comparer la vitesse des deux émulateurs (cf tableau). SOPE est, dans sa version "rendu hardware", très fidèle à la Playstation au niveau de la gestion des lumières et de l'affichage des textures. Par contre il est lent, mais alors LENT ! Notre pauvre T-Rex plafonne à 2 images/sec sur ma 603 à 200Mhz... et ce, en rendu software comme avec MiniGL. L'émulation utilisant la "recompilation dynamique" est sensiblement moins lente que l'émulation dite "interpretive" sans changer grand chose du point de vue du rendu. L'atout majeur des versions MiniGL est la possibilité d'activer le bilinear filtering, c'est-à-dire le lissage des textures (quasiment sans perte de vitesse), et c'est tout de suite plus beau :).

FPSE

FPSE, pour Free Playstation Emulator, est un émulateur en Open-Source, porté lui aussi sur Amiga par Mathias Roslund (que ferait-on sans lui, je vous le demande :)). Il en est à sa version 0.08 et ça promet ! En plus de reconnaître différents types de fichiers image de d'exécutables PSX, il supporte les CD-ROMS et a une bonne compatibilité avec les jeux (les jeux anciens, car je n'ai pas réussi à faire tourner beaucoup de jeux ayant moins de trois ans...). Comme pour SOPE, il est possible de lancer FPSE dans une fenêtre du Workbench ou dans un écran. Il n'existe en revanche pas de version Warp3D (donc pas de lissage...). L'installation de FPSE est strictement identique à celle de SOPE, à la différence près que le BIOS de la Playstation doit être nommé "scph1001.bin". Son lancement se fait également comme celui de SOPE. FPSE utilise au démarrage les fichiers "fpse.ini" et "fpse.cfg" contenant les réglages par défaut des différentes options, ce qui est bien pratique lorsqu'on utilise toujours les mêmes (il suffit alors d'éditer ces deux fichiers comme on veut et c'en est fini des commandes interminables au lancement de chaque émulation). Dans la pratique, FPSE s'est révélé en effet compatible avec quelques jeux relativement anciens. En fait, il démarre correctement la plupart du temps : écran Sony Computer Entertainment, puis logo Playstation, etc... jusqu'à un certain moment - le plus souvent, lorsque la Playstation doit afficher des graphismes 3D - où l'émulateur bloque.



FPSE

J'ai pu constater que FPSE lisait les vidéos correctement (à environ 2 images/sec, donc mieux vaut utiliser Frogger pour les admirer :) et affichait bien les écrans 2D (menus, logos...) avec pourtant parfois des erreurs de palette. Parmi les jeux ou démos de jeux que j'ai essayé de lancer, ceux qui n'ont pas bloqué sont : Nightmare Creatures, ISS 98 (les joueurs n'ont pas de tête !), Crash Bandicoot 2 (lentissime : moins d'1 image/sec, et avec des bugs d'affichage des polygones), Fantastic Four, Colin Mc Rae Rally (seul le ciel apparaît, il n'y a ni route, ni voiture...), Le Cinquième Élément, Command & Conquer (les palettes de couleurs du jeu sont mauvaises), Pitfall 3D et bien sûr Manta et T-Rex. J'ai été désolé de voir que Metal Gear Solid, Final Fantasy IX, Tomb Raider 2/3 ou Quake 2 (entre beaucoup d'autres) ne fonctionnent pas... pour le moment, espérons-le. Cela est probablement dû au trop grand nombre de fonctions non implémentées, et exploitées habituellement par ces jeux récents. Il faut être patient et attendre des versions plus poussées :). Question vitesse, FPSE est meilleur que SOPE. On atteint les 6,5 images/sec en moyenne (on a des des pointes à 10) avec le T-Rex. Question rendu, le dino est moins beau qu'avec SOPE (pas de gestion de la lumière ni de lissage) mais au moins, même si ça reste lent, on n'a pas l'impression d'un diaporama de captures d'écran et on peut faire tourner des jeux ! J'ai eu droit à quelques plantages du PPC, et il me semble que de la RAM à outrance soit nécessaire lors de la lecture des vi-

déos.

Conclusion.

SOPE est résolument orienté démos. C'est le plus fidèle à la Playstation (en rendu software) et il ne peut lancer que des exécutables PSX. C'est donc l'émulateur à utiliser pour visionner de belles démos récupérées sur le Net. FPSE est plus polyvalent puisque déjà compatible avec quelques jeux. C'est aussi, et de loin, le plus rapide, mais la vitesse reste insuffisante pour pouvoir jouer convenablement (les jeux tournent moins vite que le T-Rex). Pour l'instant, l'émulation Playstation sur Amiga n'en est qu'à ses balbutiements, mais, si SOPE cesse un jour d'évoluer (ce qui n'est vraiment pas à souhaiter), FPSE est Open-Source et on peut espérer que son développement va se poursuivre rapidement. Quand à la question de la lenteur, cela risque de changer avec un G3 et une Voodoo3, donc patience... Téléchargez SOPE et FPSE depuis le site de Mathias Roslund. <http://www.amidog.com/emu/>

Config de test : A1200T, PPC603@200/040@25, BVision, 40 Mo RAM, OS 3.5, WarpUp 4, Warp3D 4, Cgfx 4.

Tom Granger / pttitneo@free.fr

EARTH 2140 La Terre en 2140 (y'a du souci à se faire) par Kokinou

Après Exodus, c'est Earth 2140 qui vient s'ajouter à la liste des jeux de stratégie sur Amiga. Aperçu détaillé de ce qui est désormais une référence en la matière...

L'HISTOIRE

Tout se passe en 2140 (wouah, c'est même dans le titre !), alors que la Terre a été ravagée par les nombreux désastres écologiques... Depuis le temps qu'on le leur dit à ces Messieurs bien pensants qui nous gouvernent ; fallait bien que ça arrive un jour... Sur Terre, seules deux grandes forces subsistent : l'UCS (qui regroupe en fait l'Amérique, l'Europe Occidentale et l'Afrique du Nord), et l'ED (rien à voir avec la chaîne de supermarchés allemands, ce sont juste les pays d'Europe de l'Est et d'Asie). "Et l'Australie ? Et le reste de l'Afrique ?" me demanderez-vous... Et bien tout est désert par là, car désormais inhabitable ! Comme par hasard, malgré l'état critique de la planète, les deux super-puissances restantes ne peuvent pas s'empêcher de se mettre sur la tronche... Cette année 2140 est le paroxysme de ce conflit : de l'UCS ou de l'ED, une seule puissance ne restera... Pas de bol, c'est vous qui êtes aux commandes de l'une d'entre elles...

C'est donc 50 missions que vous allez devoir vous taper ; après plusieurs jours de jeu et de découvertes, j'en suis encore à la mission 7 :-). Avant toute chose, il va vous falloir procéder à l'installation. Lors de celle-ci, le logiciel vous installe sa propre library (earth2140video.library), qui sera fort utile pour l'intro. Trois modes d'installation sont possibles : minimal (la plus petite, de 5Mo qui garantit de nombreux accès CD), le mode recommandé (47Mo tout de même, pour un minimum de confort) et le mode large (100Mo, gros disque dur requis, pour un presque maximum de confort). Quoiqu'il en soit, même en installation type large, le Cédé est nécessaire pour lancer le jeu, alors... Toujours avant de débiter le jeu, vous pouvez jeter un oeil attentif sur l'intro : sans valoir l'intro d'Exodus, celle-ci s'en rapproche fortement : d'une durée de plus de 5 minutes, elles se présente sous forme d'animation très explosive qui vous présente des cybersquelettes prenant d'assaut la base ennemie, le tout dans une ambiance très futuriste, et à la bande-son style "Paramount" du cinoche.

C'est impressionnant, et ça donne bien un avant-goût de ce qui vous attend quelques minutes plus tard, dans le jeu

lui-même... Une fois l'intro terminée (si vous voulez passer sur celle-ci, un simple clic sur le mulot la stoppera instantanément), vous tombez nez à nez avec les options ; le menu original, car sous forme de tunnel en pierre que vous faire tourner à 180°, vous propose déjà de choisir votre camp (j'opte pour l'UCS, vu que j'habite un peu en Europe Occidentale), ou de charger une mission (ça, c'est si vous en avez déjà sauvegardé auparavant et que vous ne voulez pas à chaque fois toutes les refaire), puis le choix du niveau de difficulté (j'opte pour le mode Easy parce que je sais que je suis un gros blaireau à ce type de jeux), puis vous laissez sélectionner sur la carte du monde le lieu des affrontements... Pour cette option-là, pas le choix, une seule est possible au début : le nord de l'Amérique centrale :-). Dès que tout est choisi, ben c'est parti...

JE L'AI DIT, C'EST PARTI !

Pas tout-à-fait, parce qu'il y a encore une petite animation d'une trentaine de secondes pour faire joli... Le pire, c'est que ça fait vraiment joli :-). Là, c'est parti pour de vrai et pour de bon (et pas pour du beurre). Apparemment, tout reste assez classique : vous dispo-

sez de bâtiments et de troupes, le minimum vital, quoi. Au tout début, vous n'avez d'ailleurs même pas de bâtiment à l'écran, vu que votre maison-mère est sous forme de gros engin, un camion du style l'outilleur Auvergnat qui vient sur la place du marché de votre patelin

une fois par mois... Là, c'est pareil, sauf qu'en guise de matériel agricole et d'ustensiles quotidiens, ce camion cache un bâtiment entier du style building : vous placez votre camion sur une surface bien plane, et cliquez hargneusement dessus pour lui dire de s'installer là. Cela aura

pour conséquence de mettre en place, à une vitesse que même Bouygues et ses maisons de maçons n'égalent pas, une immense structure qui laissera place ensuite à votre maison mère. Ce principe est illustré de superbe manière par la fig. Bécassine-c'est-ma-cousine.



Earth 2140



Earth 2140

En fonction du type de bâtiment que vous créez, celui-ci vous sera d'une utilité différente : le Robot Factory vous permettra de créer vos troupes d'infanterie, le Heavy Tech construira vos véhicules blindés et autres walkers d'attaque, le Power Plant fournit l'énergie, etc... Une fois habitués au graphisme des bâtiments, il est très simple de se repérer pour savoir qui fait quoi. Pour ce qui est des troupes, celles-ci évoluent au fil des missions. Si au début vous n'êtes limités qu'à 3 ou 4 types de véhicules par exemple, de nouvelles armes toujours plus puissantes (comme le Tiger Assault, une sorte de gros Walker qui balance des missiles) feront leur apparition, du fait de l'efficacité de vos scientifiques. Tout le monde le sait de toutes façons, les scientifiques sont toujours très efficaces pour mettre le boxon... Mais gaffe tout de même, car le camp dirigé par l'Amiga accroît lui aussi son arsenal ! Méfiance, donc... Plus techniquement, c'est excellent : les graphismes sont d'une finesse exemplaire, et le résultat est plus joli qu'Exodus, même si moins coloré. La bande-son se compose de bruitages et de musiques. Celles-ci sont de tous styles : 2 ou 3 mu-

siques assez planantes, 2 ou 3 musiques style "peplums" et Jason et les Argonautes, 2 techno-dances de bonne facture, une musique à base de cris d'oiseaux pour une ambiance champêtre, et même une musique plutôt orientée hard-rock ! C'est varié, c'est bien composé et on ne s'en lasse pas. Seul regret, une fois les 9 pistes passées, la bande-son se limitera aux seuls bruitages. Attardons-nous légèrement sur l'animation : de ce côté-là, c'est clair que c'est pas un A500 qu'il vous faut. Un gros 040 est le strict minimum, et le 060 est plus que conseillé pour ne pas avoir trop de saccades... A déconseiller aux épileptiques, donc. Que les possesseurs de PPC se rassurent, celui-ci est supporté et soulage grandement l'affichage. Autre chose à noter, le choix du mode d'écran, qui vous permet de goûter aux joies de la stratégie en 800*600. Terminons avec un facteur assez important : la possibilité de jouer en réseau, et de mettre en lice 6 joueurs humanoïdes : juste histoire de passer une bonne soirée entre amis...

INCONTOURNABLE ?

Presque ! Très agréable à utiliser, doté d'une difficulté progressive, beau, intéressant et impressionnant : voilà les maîtres-mots de Earth 2140. Deux seuls défauts sont à relever : tout est en nan-glé (mais c'est vraiment un défaut mineur pour ce type de jeu où tout est très visuel), et il se peut que vous ne compreniez pas toujours le but de chaque mission... La nécessité de posséder une méchante config' (060 ou PPC très recommandés) sera aussi un frein pour tous les possesseurs de petits Amiga. Espérons que ceux-ci réagiront à l'appel de l'AmigaOne... Proposé au prix de 325 frs chez nos revendeurs bien à nous, il reste abordable car inférieur à son prix de vente initial sur Pécé ; car il s'agit en effet d'un portage... Comme quoi, y'a pas que du mauvais sur la plate-forme la moins alternative de la planète... Sa présentation vous bluffera totalement, le jeu est en effet proposé (comme Simon the Sorcerer 2) dans un magnifique boîtier style DVD-Rom du commerce. Non, vraiment, Epic Interactive et Pagan n'ont pas fait les choses à moitié : un bijou de stratégie, tout simplement...



Earth 2140

PAYBACK Je suis un bandit, j'écrase des gens et c'est mon choix, par Le Baron / Mr Belett'

Vous rêviez d'être un gangster ? Vous le pouvez désormais grâce au travail d'Apex Design effectué sur Payback, qui n'est ni plus ni moins qu'un clone de GTA. Voyons voir...

PRESENTAGE

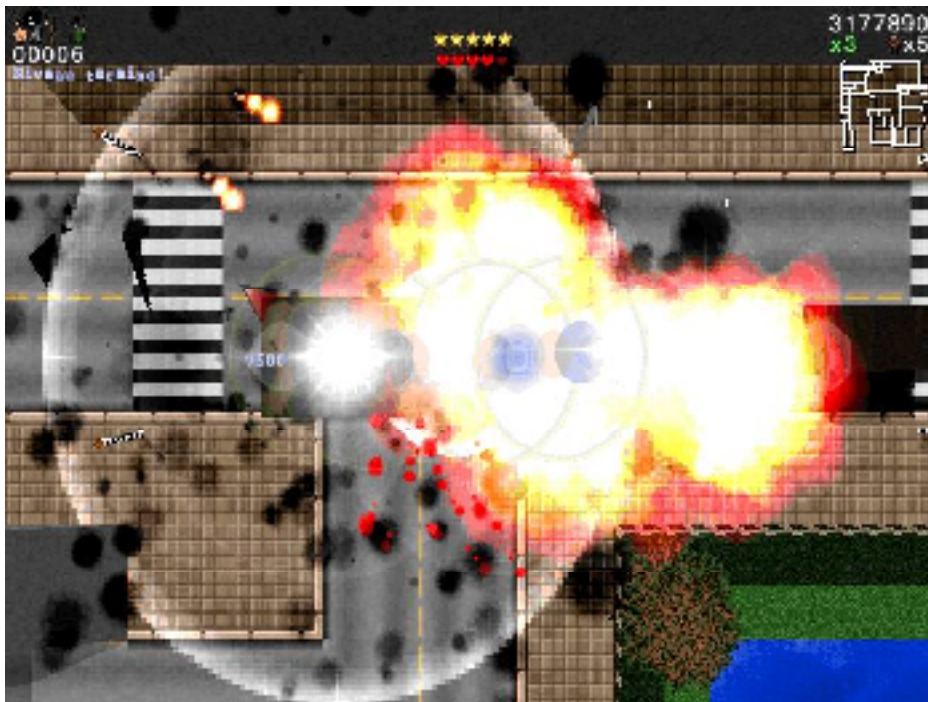
Avant toute chose, je tiens à préciser que les fans de GTA sur PC et PlayStation ont tout de suite mordu... Résumons : comme dans toutes les histoires de truands, il y a tout en haut de la pyramide un boss qui vous donnera différentes mis-

sions à accomplir. Ces missions sont très variées : par exemple, voler une banque, massacrer des policiers, assassiner, voler des marchandises, tuer un gang rival, un livre, un jour, voire même piquer un tank pour tuer avec frénésie et moi j'adore ça. P'tain c'est de la tuerie... La vie d'ici se passe aux Etats-Unis (on dit aussi "USA", "States", "première puissance mondiale", "Nation de c**s dirigée par un c**", etc...). Les décors de la ville sont très variés, et il en va de même pour les niveaux. Il y a pléthore de détails, et on en déduit que les graphistes s'en sont

donnés à coeur joie, avec notamment les chutes de neiges en pleine nuit qui sont saisissantes de réalité.

La force du jeu réside en l'intelligence artificielle : vous participerez à de vraies courses poursuites avec la police quand vous ferez des choses pas bien. Forcément si vous tuez des piétons avec une voiture volée (quoique, même si elle est à vous) vous risquez fort d'avoir la police aux fesses. En fait, Payback c'est tout un sport. Mais comment savoir si les flics ne vous en

veulent pas, histoire que vous partiez commettre vos larcins l'esprit tranquille ? Vous avez tout simplement une mise à prix qui apparaîtra en haut de l'écran avec des étoiles.



Promenade de santé ...

S'il y a 4 étoiles, ils dresseront des barrages et vous ferez office de chargeur vide comme nulle part ailleurs. A vous de négocier au mieux vos sorties du samedi soir...

DANS LE VIF DU SUJET

Payback peut se jouer dans n'importe quelle résolution, que ce soit en AGA ou avec une carte graphique. Un bémol tout de même, pour ceux qui sont équipés de 030 ou 040, le 320*240 est de rigueur pour avoir un bon rapport de FPS. Quant à nous, possesseurs de 060, on peut se permettre de jouer en 640*480 mais il faut reconnaître que ça rame même si ça reste jouable. Depuis, l'éditeur a sorti des patches qui améliorent un peu la chose. Mais ce qui est certain, c'est que le résultat sera directement lié aux performances de la carte graphique. Vous êtes prévenus...

Avant de débiter le jeu lui-même, vous vous trouverez nez-à-nez avec une intro qui, il faut l'avouer, n'est pas franchement terrible et qui, cerise sur le gâteau, rame. Au vu de la qualité du jeu on aurait pu s'attendre à quelque chose qui fasse pleurer les violettes, et bien non y'a pas de quoi casser trois pattes à un canard :- (Bon, on dira que la beauté du jeu suffit amplement. Pour résumer, l'introduction n'est ni plus ni moins qu'une course poursuite entre vous et la police lors d'un braquage de banque, et le tout d'une banalité affligeante... A côté, le point route après le journal de 13 heures est bien plus exaltant...

Après tout ça, on doit alors s'occuper de la configuration et des paramètres dans les options, dont le menu est composé d'objets en 3D à la Wipeout (manette, disquette, meilleurs scores).

FAIS CHAUFFER ROBERT !

Une fois la partie chargée, on se retrouve dans un parc où plusieurs téléphones publics sonnent : c'est en décrochant que vous aurez votre mission, un

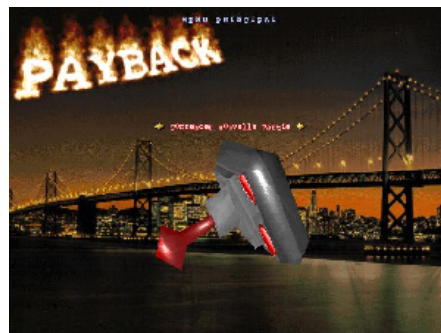
TEST JEUX TOS

Bois qu'un coup !

Boinkout vous fera passer un petit moment agréable en sa compagnie. Grâce à lui, retrouvez les joies enfouies du casse-briques. L'avantage de cette n-ième version est de fonctionner sous GEM et donc de s'accomoder de la machine qui l'accueille (il fonctionne très bien sous Magic par exemple). Qui plus est, il est entièrement paramétrable. On peut donc, à loisir, modifier le décor

... Dossier

peu comme dans les Drôles de Dames :) La mission apparait dans une barre en bas de l'écran. A ce propos je tiens à remercier Elwood qui s'est chargé de faire la traduction... Apparaît alors une flèche rouge qui indique le chemin à suivre pour arriver à bon port. Mieux vaut ne pas avoir de scrupules pour aller plus vite : piquez une voiture, et qui plus est un modèle rapide ! Il existe en effet plusieurs modèles de véhicules possibles, très différents les uns des autres ! Les GTI, véritables bombes : (diablo, vapour, pug gti...), auxquelles il ne manque plus que l'autoradio Pioneer et le sapin magique, mais aussi des gammes moins rapides mais beaucoup plus résistantes comme les Pick-Ups, ou les fourgons. A ce sujet, l'équipe d'Apex a une imagination débordante puisque que l'on peut même se retrouver dans la peau d'un marchand de glaces :) En appuyant sur la barre d'espace, une jolie musique se fait entendre, qui couvre les cris des piétons écrasés. Enfin, la gamme poids lourd, plus résistante aux tirs des fusils à pompe et pour défoncer les barrages...



Payback

Les armes sont variées et au nombre de huit : fusil de chasse, fusil-mitrailleur (mon préféré pour faire de la tuerie a

de fond en chargeant une image de son choix (au format img), charger différents modes de jeu, ...).

Un Fent Vort, euh vent fort, souffle...

Fanwor (appelé aussi - The Legend of GEMda - v. 1.12) se présente comme un remake de la célèbre Légende de Zelda. Il s'agit du tout premier volet de la série qui était sorti à l'origine sur Nintendo N.E.S. Cette adaptation est fidèle. On re-

la volée :-), lance-flammes, grenade, bazooka, la bombe à retardement, etc... Vos armes se trouvent au coin des rues mais ce sont les plus banales, et il faudra vaincre votre vertige en montant sur les toits pour en trouver de meilleures pour une boucherie assurée...

CONSEILS... DE GUERRE

Rouler à tombeau ouvert n'est pas la meilleure solution si l'on ne veut pas refaire tous les murs de la ville. Un peu de délicatesse dans un monde de brutes ne vous fera pas de mal pour arriver sain et sauf... De même évitez de cogner tout le monde lors d'un embouteillage, sinon c'est l'explosion ! Et ne restez pas devant les ponts ou vous risquez de vous faire écraser, car les adversaires aiment particulièrement écraser les gens devant les ponts, d'ailleurs... Un détail très important : quand vous êtes sur la neige, vous mettez plus de temps à tourner, et sur la glace n'y comptez même pas car votre voiture est incontrôlable. Le plus simple pour tourner, si vous roulez un peu trop vite, c'est de se servir du frein à main. Dernier conseil, ni votre voiture ni vous ne savez nager, alors sortez vite de l'eau...

ALORS ?

Si vous aimez être un gangster, tuer des petites vieilles, des gangs rivaux et voler des voitures, achetez Payback. Il vous en coûtera peut-être 420frs mais il les vaut à condition d'avoir une configuration un tant soit peu musclée. Pour les mieux équipés d'entre vous, le jeu sera certainement adapté sous PCC, et c'est là qu'il prendra toute son ampleur alors patience...

trouve globalement les mêmes écrans de jeu. Testé sur un Falcon non accéléré, le jeu apparaîtra lent, trop lent pour susciter l'intérêt pendant plusieurs heures. On le laisse donc rapidement tomber. Dommage car c'est le genre de jeu captivant. Par contre, il fonctionne sur toute la gamme Atari car il utilise une interface GEM. Au niveau des options, le jeu gère le joypad Jaguar aussi bien que le clavier. Mais ce dernier est à déconseiller car il répond plus lentement qu'un joys-

tick. Le jeu propose en fond sonore, un soundtrack (fichier mod) de la musique originelle de la série. A voir mais espérons qu'une version plus optimisée arrivera prochainement. A noter l'existence d'une page linux où l'on pourra trouver les sources de ce jeu, ce qui laisse à penser que les améliorations seront nombreuses par la suite. C'est tout le mal que l'on souhaite à cette bonne idée.

http://www.uni-ulm.de/~s_thuth/atari/fanwor_e.html

Cinq gonds

Pentagon appartient à la catégorie des jeux de réflexion. Fonctionnant sous GEM, il vous fera passer un agréable moment. Il est réalisé par Mario Becroft et propose à deux joueurs de s'affronter sur une grille de 5 par 5. Chaque joueur, tour à tour, peut déposer une pièce ronde de n'importe quel côté de la grille. L'arrivée d'une autre pièce au même endroit provoquera le glissement de la pièce déjà en place. Le vainqueur sera celui qui arrivera à créer un ligne, verticale ou horizontale, de cinq pièces, le match nul étant possible. Pentagon est donc un proche parent de puissance 4 et se révèle tout aussi prenant. Dernière note, deux machines peuvent être connectées par protocole TCP. En théorie car cela n'a pas été vérifié par nos soins.

<http://gem.win.co.nz/mario/software/pentagon.html>

Pousse ta caisse !

Orb est un clone du célèbre jeu de pousse-caisses (ou Sokoban), fonctionnant sous GEM. Le principe : pousser des caisses sur les emplacements prévus à cet

effet. Mais, il est impossible de les tirer. Simple, non ? Bien que très dépouillé, notamment graphiquement, il se révèle sympathique à parcourir. Il comporte une ribambelle de niveaux, tous plus tortueux pour les méninges les uns que les autres. Heureusement, un code vous est octroyé à la fin de chaque niveau, permettant de ventiler votre cerveau bouillonnant en vous accordant une pause. Rien à dire, la réalisation est très sobre mais elle importe peu dans ce type de jeu. Jeu réalisé par Mario Becroft.

<http://gem.win.co.nz/mario/software/orb.html>

Asteroids

Mario Becroft, encore lui, propose de retranscrire le plaisir de jeu procuré par le Asteroids des arcades sur interface GEM. A nous les joies du graphisme dit "fil de fer", le tout en noir et blanc comme à l'époque ! Le jeu est sans surprise : on détruit avec bonheur les astéroïdes et les navettes passant par là. Attention cependant à bien paramétrer le jeu car selon votre machine, la vitesse peut rapidement rendre la partie injouable. C'est en tous cas le cas sur G4 à 466 MHz équipé de MagiCMac ! Sympa mais c'est du déjà vu. En tous cas c'est une bonne idée de développer des jeux au standard GEM, ainsi n'importe quelle machine compatible TOS est à même de pouvoir le faire tourner. Certains fans de certains jeux ST (au hasard Dungeon Master) tentent même d'adapter des jeux ST pour les faire fonctionner dans une fenêtre GEM ! (astscrenn.gif ; astsettings.gif)

"Je suis une boule de flipper"

Pinball Dreams est un ancien jeu commercial, édité il y a maintenant plus de cinq ans. Il vient récemment de passer freeware : l'occasion pour nous de reparler de ce superbe jeu de flipper, en provenance directe de l'Amiga (une version PC existe aussi). Sachez tout d'abord qu'une fois téléchargé, il faut placer les fichiers sur une disquette et lancer install.prg. Sinon, impossible de l'installer. Une fois cette manipulation effectuée, vous êtes accueilli par une musique soundtrack (Fort heureusement le fond sonore n'a rien à voir avec le célèbre "tube" de Corinne Charby). et un menu proposant un choix entre quatre tables de flipper. La réalisation est plus qu'honorable : les flippers répondent parfaitement, les rebonds de la bille sont réalistes, et certaines tables proposent un bon challenge à relever. Graphiquement c'est simple, clair et précis et l'animation est sans faille (notamment le scrolling vertical). Un seul reproche : les musiques ont tendance à repartir de zéro dès qu'un événement sonore intervient pendant le jeu. Et ne dites pas que le Falcon ne sait pas gérer plusieurs voies, ce serait lui faire injure. Hormis ce petit défaut, Pinball Dreams saura vous passionner. Le jeu fonctionne indifféremment en RGB comme en VGA. La finesse du point étant cependant plus agréable en RGB. Un des rares jeux édités sur le Falcon à côté duquel personne ne doit passer. Une initiative très désintéressée de la part de Fatal-Design. Pourquoi ne pas faire de même avec la plupart des jeux commerciaux du ST ?

<http://www.fatal-design.com/pinball/>

Cours d'économie ! un regard sur le marché des logiciels, par Lionel Menou

Le marché des logiciels non ludiques est monopolisé depuis de nombreuses années par une société proposant des produits coûteux, de qualité souvent médiocre, face à une concurrence ayant proposé des produits de qualité supérieure (AmigaOS, par exemple) et/ou gratuit (Linux, pour n'en citer qu'un). Pour quelle raison ? Conspiration mondiale ? Phénomène surnaturel ? Des mécanismes beaucoup plus simples permettent, en fait, d'expliquer cet état de fait...

Rentabilité ?

On sait que la production d'un système d'exploitation, ou d'un logiciel "commercial" a un coût élevé, car elle nécessite l'intervention d'un grand nombre de personnes hautement qualifiées à tous les niveaux de la conception. Par contre, une fois finie, la duplication du logiciel ne coûte quasiment rien, est presque instantanée, et n'est pas limitée... Donc plus le nombre de logiciel vendu est important, plus le coût de revient diminue, jusqu'à "pratiquement

rien". Le bénéfice par logiciel vendu va donc augmenter au fur et à mesure des ventes. Ainsi, si Machinsoft dépense 10 000 000 francs pour développer un logiciel, le coût de revient sera

de 10 000 FF si il s'en vend 1000

de 1 FF s'il s'en vend 10 millions...

Ce n'est évidemment pas le cas pour le reste de l'industrie, y compris celle du hardware informatique. En raison de ce phénomène, le marché finit toujours par se limiter à quelques grosses boîtes pouvant vendre en masse pour rentabiliser

et soutenir leur développement. Les bénéfices obtenus pourront toujours servir pour faire de la pub et bourrer encore plus le mou des consommateurs sur les "qualités" de leur produits.

Les externalités de réseaux et l'impossibilité d'un marché concurrentielle

Mais cela n'explique pas tout. En effet, la concurrence pourrait s'exercer dans ce milieu, et une petite start up pourrait bouleverser la donne avec un produit innovant, si un deuxième facteur majeur ne venait pas interférer. Dans le cas où les utilisateurs d'un produit forment un réseau, par exemple s'ils doivent échanger des infos entre eux, apparaissent certaines "externalités" liés à ce produit. Les "externalités de réseaux" designent le fait que l'utilité du produit croît avec le nombre de personnes l'utilisant. Ainsi, je peux ne pas aller voir un film même si des millions de personnes l'ont déjà vu, où préférer une voiture peu vendue à une autre, parce que je pourrais (si je ne suis pas trop sensible à la mode) faire des choix, basés sur le prix, la qualité du véhicule, mon goût personnel... Par contre l'utilisation de Word, de Windows ou des cassettes VHS, apporte un intérêt, parce que pratiquement tout le monde l'utilise déjà, et que c'est donc beaucoup plus facile pour acheter ou s'échanger un document, un exécutable ou un film. Donc, n'en déplaise aux informaticiens bavant les discours marketing de Microsoft, la principale raison d'utiliser Windows... C'est que tout le monde l'utilise déjà ! L'effet de ces externalités de réseaux est en boule de neige : dès qu'il est relativement majoritaire, le produit tendra à représenter 90-95% du marché. Pas

d'équilibre possible (supporteriez vous de ne pouvoir visionner que la moitié des titres vidéos disponibles sous prétexte que l'autre moitié est produit dans un format conçu pour un type de magnétoscope différent ?).

Ventes forcées et "prix" des logiciels gratuits

L'exploitation de phénomènes d'externalités a conduit à élaborer des stratégies de "tapis de bombe", consistant à inonder le marché avec son produit "gratuit" pour le rendre incontournable. Ainsi, au début des années 90, Netscape s'est installé sur le marché pratiquement vierge des Browsers, et l'a rapidement dominé, avec son logiciel quasiment gratuit. Se sentant menacé sur un marché stratégique, Microsoft, a, on s'en souvient, lancé la grosse cavalerie. N'ayant pu s'acheter Netscape, il a fallu à la société, en plus de proposer son Browser maison "gratuitement", le fournir directement avec Windows, et forcer la porte d'Apple pour l'imposer sur Mac... La ficelle était grosse, tellement grosse d'ailleurs, qu'elle a valu à Microsoft un procès très médiatique. Mais la technique ne marche pas à tous les coups. Linux tarde à s'imposer dans le grand public, des suites bureautiques gratuites ont des parts de marchés ridicules malgré leur compatibilité avec Office ... Cela parce que Windows arrive déjà installé sur la machine, et que le prix des logiciels est dilué dans celui de l'ordinateur. Gros problème, donc, pour l'informatique alternative non "Libre" : il n'y a pas de possibilité de noyer le prix du développement dans le prix de l'ordinateur ou des "services". Les browsers comme d'autres lo-

giciels sont donc vendus au lieu d'être "offerts", et ils sont d'autant plus chers que la communauté est restreinte.

Microsoft et le piratage "autorisé"

Autre paradoxe lié à ces fameuses externalités : le piratage représente en fait un facteur compétitif pour les grosses sociétés. Au dessus d'un certain revenu, les copies piratées permettent d'occuper le terrain dans des "segments de marchés" (principalement des particuliers) ne pouvant pas se permettre d'acheter le produit, et donc clients potentiels de solution moins chères ou réellement gratuite (pourquoi utiliser Linux si on peut avoir Windows gratos ?). Le piratage représente donc un puissant moyen de "casser les reins" des concurrents. La disponibilité de copies pirates de logiciels professionnels permet aussi d'éduquer des utilisateurs débutants à un produit donné, produits qui sera par la suite préféré (et acheté) durant la carrière professionnelle. Donc la position de Microsoft lui permet de bénéficier du piratage, qui en propageant des logiciels pour "Windows", affermissent ses parts de marchés, et occupent l'espace pouvant rester à la concurrence. Si l'on se procure une version "pirate" d'un logiciel "qu'on n'aurait de toute façon pas acheté", on commet en apparence un larcin limité. Cependant, on entretient de cette façon les réseaux de piratage, et on alimente le cercle vicieux qui conduit les éditeurs à l'arrêt des activités sur sa plate-forme alternative. Etre sur une plateforme alternative à un prix, celui de vos logiciels. Ne piratez pas.

SATURN DANS MA TETE : Partie 1

Critiquée par la presse (spécialisée ou non) et par les joueurs lambda (les possesseurs de l'autre 32bits), mise au rancard les grandes surfaces et relayée à l'arrière boutique des magasins spécialisés parisiens. Elle nous revient aujourd'hui sur devant de la scène sous le nom de la machine des « otakus » ou encore des « hard core gamers » (terme totalement fantaisiste inventé par un journaliste peu scrupuleux en mal de sensations fortes et relayé par la masse media ?). Mais que connaît le joueur moyen de ce standard Sega ? Rien ou

à peu près rien. (ndlr : chic, on va apprendre plein de trucs !)

Avant d'aller plus loin dans le vif du sujet je tiens à préciser aux profanes de l'import que toutes les informations ou presque sur la machine et l'économie de Sega sont pour le Japon. Si cela peut sembler arbitraire, vous comprendrez en lisant ce dossier.

Le lancement

En 1994 Sega ne contrôlait plus que 10% du marché japonais, le reste étant

détenu par Nintendo. C'est sur ce constat accablant que la société Sega lancera sa 32bits, suivis de peu par la machine de Sony qui est un autre concurrent de taille car soutenues par de multiples éditeurs dont Namco (frère ennemi de Sega en arcade). Les objectifs de Sega sont à ce moment très ambitieux : 500 000 consoles vendues avant la fin de l'année, et 2 millions avant la fin 1995. Pour y parvenir Sega avait du réorganiser son système de distribution, afin de proposer sa machine dans plus de 7000 points de vente au Japon. Il créa donc sa propre so-

ciété de distribution (Sega United), passa des accords avec Hitachi media force, qui commercialisa la Saturn dans son réseau de magasins d'électroménager, et d'autres avec Toshiba-Emi, qui la proposa dans ses différents magasins de musique.

Le 22 novembre 1994 Sega sort la Saturn officiellement, le score est sans appel : il s'est vendu 200 000 machines en deux jours, grâce au succès de Virtua Fighter. Sega allait enfin goûter au succès sur son propre territoire. Fort du succès de la machine auprès du public, bon nombre d'éditeurs ne tardèrent pas à gonfler la liste des jeux prévus sur la Saturn. Par la suite bon nombre de titres sortirent sur la machine et nombre d'entre eux étaient de qualité exceptionnelle sur 32bits (on peut citer pour 95-96 : Sakura Taisen, Dragon Force, Lunar). Mais que fait la concurrence ? Hé bien elle se reposait sur ses lauriers ! En fait la Playstation ne proposait que des titres au succès ponctuels tel que Tekken2 ou Ark the Lad. Le public ne s'était pas trompé, les indécis ou les possesseurs d'une Playstation, blasés, se ruèrent sur la Saturn, pour arriver à une situation que l'on ne reverra jamais où la Saturn se vendait six fois plus que sa concurrente. Mais c'était sans compter avec Square, qui dégoûté par les techniques marketing de Nintendo et la faiblesse de la N64 décidèrent de développer sur la machine de Sony. L'effet ne fut pas immédiat, mais avec la sortie de Fi-

nal Fantasy 7 les ventes de la playstation ont atteint des sommets. Cela eut aussi un effet bénéfique sur la créativité des développeurs sur Saturn, la contre-attaque ne se fit pas attendre avec des titres comme Grandia ou Shining Force III : l'équilibre était maintenu.



La saturn

L'année 1998 fut sans aucun doute un des meilleurs crus en matière de jeu sur Saturn, mais Sega mis fin à tout les espoirs des possesseurs de leurs 32bits. En effet la sortie prématurée de la Dreamcast, causa la désaffection de beaucoup d'éditeurs tiers ou l'annulation de certains titres par d'autres. Mis au pied du mur par des milliards de dollars de dettes Sega ne pouvait plus faire autrement (à cause du bide commercial en occident, voir plus loin dans le dossier) malgré les excellents chiffres du Japon.

Une politique chaotique

Pour l'histoire, il faut savoir qu'avant de se lancer seul sur le territoire européen, Sega était épaulée par Virgin, avec le succès que l'on connaît. C'est en juillet 1995 que la Saturn arriva en

France dans l'indifférence la plus totale, et pour cause : la date était mal choisie ; aucune couverture médiatique ne fut prévue. C'est sur un terrain préparé à l'avance par son concurrent (la honte !) que vint s'installer Sony quelques mois plus tard, relayée par de grandes campagnes publicitaires.

Et ce n'est pas tout, après de nombreux licenciements au sein de leur groupe aux USA et en Europe, les dirigeants de Sega World ne trouvèrent mieux que de diminuer de jours en jours les irresponsabilités de leurs filiales. A tel point que la seule fonction des employés était d'allumer le fax et attendre en lisant un magazine afin de se tenir au courant des nouvelles de Sega, le comble pour une grande société !

En arcade ce fut pire encore, avec sa politique de course à la technologie, Sega devint le roi incontestable, mais les prix des bornes était de plus en plus élevés. Les petits exploitants mirent la clé sous la porte un par un, jusqu'au jour où les jeux n'étaient plus rentables. Sega se mit alors à construire de grands complexes, regroupant les jeux de la marque (tel que « la tête dans les nuages » à Paris). Il a ainsi proprement tué le marché et les jeux se font de plus en plus rares, malgré les cartes Naomi (carte d'arcade basées sur la Dreamcast) qui sont peu onéreuses à l'achat.

A suivre...

Scène Amiga

Le douzième numéro du Fanzine Boing Attack vient de paraître. Les adhérents de l'association Triple A trouveront au sommaire des 28 pages les tests de Earth 2140, Aqua, Payback, des reportages sur le Sintep et l'Amiga@fun et toute l'actualité de l'Amiga. En parallèle, l'association Triple A organise #1'@Ichimie# qui sera une amigabouffe se déroulant les 29 et 30 Septembre 2001 dans la région de Valence. Dans une salle pouvant accueillir 200 personnes, de nombreuses surprises sont prévues lors de ce week-end festif. Pour la Feri@2000 (notre première manifestation), des Amigafans venus de très loin se sont à peine remis de l'événement ; quant à #1'@Ichimie# n'espérez pas en ressortir indemne. "Triple A Style Garanti !".



A très bientôt. Nous vous répondrons sur : m.belett@voila.fr

Décrypter d'urgence !

La maladie de la vache folle a vraiment tapé fort... Si vous en voulez une preuve, allez jeter un coup d'oeil sur le site de l'e-zine anglais "The crypt" www.thecrypt.uklinux.net

"La crypte" est un fanzine amiga, certes, mais les rédacteurs ayant adopté la recette du gloubiboulga comme ligne éditoriale, on retrouve de tout et surtout du n'importe quoi dans chaque édition.

Recettes de cuisine, coups de gueule, histoires en tous genres, jolis dessins, parfois des choses sur l'Amiga et surtout, surtout, des tonnes de blagues sont au menu, et vous vous régalez, si tou-

tefois vous ne maîtrisez pas trop mal la langue et la culture anglaise (parce que parfois, c'est à la limite du patois). Si par contre, vous êtes anglophobe, vous risquez l'indigestion grave, la taille de l'archive lha étant en moyenne de 2 à 3 Mo (avec un record pour le numéro 17, avec

3.8 Mo, soit la taille d'une bonne grosse démo jouable)

Les numéros sortent tous les deux mois (en gros, hein...), mais vous pouvez consulter les numéros récents directement sur le site, avec une interface semblable à la version originale...

Alors, si vous avez envie de rigoler un peu (quelque soit votre plate-forme) allez lire au hasard un ou deux articles sur le site (ou allez voir l'histoire du magazine, ça vous donnera vite le ton).

Bill McEwen, big boss d'Amiga Inc. en interview !

En exclusivité pour la communauté francophone, Bill McEwen, Président/PDG d'Amiga Inc. depuis le dernier rachat à Gateway en janvier 2000, s'exprime au sujet des projets en cours de la marque et de son avenir. Explications d'un retour tant attendu, prévu pour cette année...

Question : Bill, tout d'abord quelques renseignements personnels : pouvez-vous vous présenter et nous dire quelques mots à propos de votre parcours avant Amiga Inc. ?

Bill McEwen : Mon nom est Bill McEwen, je viens juste de fêter mon 39^e anniversaire. J'ai un fils de 6 ans, William, une fille de 12 ans, Carolann, et je suis marié depuis 7 ans à ma femme, Trish. Je suis dans l'industrie software depuis 15 ans. J'ai une moto V-Twin 1500cc Victory, un quad Polaris, trois chevaux, un scooter des mers et un 4x4 John Deere. Tout cela remplit pleinement mes week-ends :-).

Question : En janvier 2000, vous avez racheté tous les droits et licences Amiga à Gateway, pourquoi ? Quelles étaient vos réelles motivations avec Fleecy Moss (votre Vice-Président - Responsable du Développement) ?

Bill McEwen : Les réelles motivations ? Nous n'avions jamais eu la chance sous Gateway de mettre en oeuvre nos projets et notre stratégie. Nous croyions à notre mission et à nos objectifs, le seul moyen d'y parvenir était alors que nous rachetions Amiga et d'aller ainsi dans le sens de la stratégie que nous avions prévue.

Question : Qu'est-ce qu'un "Amigaïste" pour vous et le fameux "Esprit Amiga" ?

Bill McEwen : Un Amigaïste est quelqu'un qui comprend qu'un ordinateur est simplement un outil et qu'un Amiga est derrière cet outil. C'est une présentation élégante de la forme et de la fonction. C'est un système qui motive l'utilisateur et qui lui donne les moyens d'accomplir des choses exceptionnelles. Un Amigaïste est le premier à se tourner vers le

futur, et le premier à trouver la voie du futur, avec plein d'idées et enthousiasme. Un Amigaïste ne dit jamais que c'est impossible, il y a toujours d'autres chemins pour accomplir sa tâche.



Bill Mc Ewen aux commandes

Question : Pouvez-vous présenter Elate, conçu par Tao Group, et votre nouvel AmigaDE (Digital Environment) ? Pourquoi est-il si "révolutionnaire" ?

Bill McEwen : "Intent" est le produit sur lequel nous développons l'AmigaDE. "Intent" est un produit exceptionnel qui propose un noyau indépendant de l'hardware avec le même code machine exécutable sur plus de 14 processeurs différents et 10 systèmes d'exploitation. C'est exponentiel et de plus en plus avancé. Ce sont toutes les clés de la réussite que nous projetons pour le nouvel Amiga, et qui nous garantissent au-delà de 4 ans de travail intense en nous consolidant avec un partenaire formidable. Ne vous méprenez pas, Tao est notre partenaire d'aujourd'hui et de demain.

Question : Pouvez-vous nous donner des exemples concrets des possibilités et

d'applications AmigaDE ?

Bill McEwen : Comme l'AmigaDE est capable de tourner sur différentes plate-formes et systèmes, il trouvera sa place au sein de votre télévision, chaîne hifi, palm, lecteur MP3, console de jeux, lecteur DVD, téléphone portable, ordinateur de bureau, borne interactive, et appareils Internet. Ce qui signifie une interface commune pour l'utilisateur final et une nouvelle expérience d'utilisation à travers tous ces systèmes numériques. Pour les développeurs cela signifie qu'ils peuvent créer des applications qui se déploieront sur chacun des systèmes mentionnés sans changement de leur code source.

Question : Combien d'applications AmigaDE possédez-vous aujourd'hui ? lesquelles ? avec beaucoup de jeux ?

Bill McEwen : Nous avons actuellement un peu plus de 300 titres AmigaDE. La plupart de ceux-ci sont des outils, mais beaucoup sont des jeux et autres applications. Nous avons un client de courrier électronique, un client SMS, un client ICQ, Doom, Quake, Planet Zed, Convex, AmiSame, Joyride, et des centaines d'autres qui sont en cours de développement. J'aimerais encourager chacun à aller visiter notre site Internet (ndlr : <http://www.amiga.com>) et regarder la variété de titres qui sont prêts et ceux en cours.



Question : Pourquoi pensez-vous que vous réussirez à côté des autres compagnies et leurs environnements (Microsoft, Windows, Linux,...) ? où BeOS a échoué et Apple/Macintosh essayé depuis de longues années...

Bill McEwen : Notre plus grande différence sur "Be" est que nous avons une

base définie, et le plus important est la communauté Amiga. "Be" a essayé d'être un autre ordinateur Apple. Quand la Be-Box a échoué, ils ont essayé d'être un OS compatible x86 pour machines Windows. Enfin, ils ont décidé d'être une compagnie de système d'exploitation pour appareils Internet. Ils ont changé d'objectif si souvent qu'ils ne pouvaient plus se concentrer. Nous, chez Amiga, nous avons exactement la même stratégie et l'objectif commercial que nous avons en 1997 au moment de démarrer cette mission. Nous avons le même plan commercial que nous avons utilisé il y a 18 mois pour lancer cette société, et nous allons nous y tenir et réussir. L'AmigaDE sera présent sur plusieurs systèmes et plusieurs de ceux-ci seront sur Linux et des produits Microsoft.

: Pour les produits AmigaDE, vous annoncez il y a un an quelques grands partenaires : Sony, Sun, Corel, JVC, Motorola,... Sont-ils toujours vos partenaires ? Proposeront-ils bientôt quelque chose de concret avec vous ?

Bill McEwen : Dans votre liste, nous annonçons seulement Corel comme partenaire. Nous annonçons aussi Tao. Nous précisons alors que Tao a des partenariats avec les autres compagnies mention-

nées. A Saint-Louis (ndlr : mars 2001), j'ai annoncé Sharp et Psion. Sharp a commencé à présenter des applications Amiga au Tokyo Business Show il y a deux semaines (mai 2001), et ils en montreront au JavaOne cette semaine (ndlr : San Francisco, juin 2001). Psion sortira des produits dans les prochaines semaines, et il y aura beaucoup plus d'annonces et de partenariats dans un futur très proche. Concernant Corel, depuis le départ de Mr. Cowpland nous n'avons plus eu d'autres contacts avec eux, et nous devons voir quelle direction leur compagnie va prendre.

Question : En mai, au Business Show 2001 de Tokyo, Sharp a donc présenté des applications fournies par Amiga pour le système AmigaDE sur leur palm pilot "Zaurus". C'est réellement votre premier produit sous AmigaDE avec un grand partenaire. Mais quand pourrons-nous acheter ce Zaurus sous AmigaDE ?

Bill McEwen : Le premier produit est seulement destiné au Japon. La sortie mondiale de ce produit viendra avant la fin de l'année. Je ne peux pas donner de dates exactes pour le moment, désolé.

Question : Pourquoi le Zaurus est-il aussi présenté sous Linux et Java au meeting JavaOne de San Francisco, et pas

sous AmigaDE ?

Bill McEwen : Parce que les premières unités seront en Java et sous Linux. L'AmigaDE n'est pas assez abouti pour fournir toute l'architecture des drivers et être déjà supporté comme un unique produit standard. Ces produits sont prévus pour s'interconnecter avec des caméras numériques, des modems, des systèmes d'édition, des ordinateurs de bureau, etc... Nous avons besoin de supporter plus de drivers performants et d'autres infrastructures avant de pouvoir proposer quelque chose de pleinement utilisable.

Question : Pensez-vous que vous obtiendrez de gros contrats pour l'AmigaDE avec d'autres partenaires dans les prochains mois ? Pouvez-vous nous donner quelques noms ou les types de produits développés avec eux ?

Bill McEwen : Absolument, et non, je ne peux pas. Je peux seulement dire que nous sommes vraiment occupés et que nous avons des difficultés pour pourvoir pleinement toutes les affaires sur lesquelles nous travaillons actuellement.



<http://www.amiga.com>

Hyperion Entertainment joue la carte de l'alternatif *par Ben Yoris*

Si les jeux Windows sont légion, si on ne sait même plus où donner de la tête, la situation sur les OS alternatifs est radicalement différente. A tel point que la conversion de quelques gros titres sur Mac apparaît parfois comme miraculeuse. Il y a pourtant quelques développeurs qui misent tout sur les marchés niches. Un peu plus un peu, ça commence à faire quelque chose. Telle est la philosophie d'Hyperion.

Né de la frustration Amiga.

Ben Hermans, juriste belge de son état, avoue avoir fondé Hyperion sur la base d'une frustration. "Avant de créer Hyperion, l'Amiga avait de nouvelles cartes PowerPc, des cartes graphiques avec des possibilités 3D, et rien ne se passait. C'est comme si tout cela était sorti dans le vide" confie-t-il. Ne voyant personne relever le défi, Ben Hermans et son associé Evert Carton fondent Hyperion.

Pour programmer, Ben Hermans va aller recruter des personnes d'expérience sur Amiga et c'est tout naturellement vers les fameux frères jumeaux Thomas et Hans-Joerg Frieden que se porte son choix. Les deux allemands sont à l'origine du portage de Descent et Abuse sur Amiga. Pour Descent, les deux frères ont même créé une couche 3D bas niveau pour l'Amiga nommée Warp3D. Le recrutement s'est poursuivi, toujours avec des programmeurs certes passionnés mais pas forcément amateurs. Steffen Haeuser, un autre "nom" du développement Amiga a vite rejoint l'équipe.

Restait à faire des jeux. Délaissant le développement original (bien trop long et coûteux), Hyperion va commencer à contacter des éditeurs Pc afin d'obtenir des licences Amiga, mais aussi Linux et Mac, pour le portage de "vieux" jeux. Par là, il faut comprendre des jeux Pc sortis il y a un ou deux ans et qui n'ont plus énormément de valeur commerciale pour les éditeurs du monde Windows. Il n'en res-

tent pas moins des jeux de qualité que les joueurs

Des accords avec les plus grands

C'est ainsi qu'Hyperion va très vite signer des accords de licence avec de grosses pointures de l'édition Pc : Activision pour Heretic II, Sin, Soldier of Fortune, Interplay pour Freespace, Monolith pour Shogo et son moteur Lithec3D, Team17 pour Worms Armaggedon etc... Le but d'Hyperion est de maximiser les possibilités de ventes en demandant systématiquement une licence pour les 3 OS alternatifs : Amiga, Mac et Linux. Soit trois marchés encore bien en place et qui manquent cruellement de jeux. L'addition de ces 3 marchés niches permet au final de pouvoir régler la note aux éditeurs Pc.

Paradoxalement, il n'a pas été si difficile que cela de convaincre certains éditeurs. Beaucoup ont débuté à la grande époque Atari/Amiga/Amstrad et ça ne

les dérange pas d'accepter cet argent facile en souvenir du passé. C'est là que l'on voit notamment que l'aura du nom "Amiga" est encore bonne dans la profession. Mais parfois, les chiffres demandés par certains de ces éditeurs sont hors de proportion avec la réalité de ces petits marchés. "Nous avons essayé quelques refus de grandes sociétés" avoue Ben Hermans. "C'est vraiment dommage car c'est vraiment un rapport gagnant-gagnant. L'éditeur empoche de l'argent sans rien faire et redore son blason auprès des consommateurs alternatifs, et nous, nous avons la possibilité de donner à ces communautés des jeux fantastiques" explique-t-il.

Un courage à toute épreuve

Le premier titre d'Hyperion fut Heretic II, sorti l'année dernière sur Ami-

gaPPC. Les ventes n'ont pas été faramineuses, mais il faut dire que les cartes PPC sur Amiga ne sont plus fabriquées et que tout le monde attend le nouvel AmigaOne prévu pour cet été. Hyperion a également sorti Shogo pour les 3 OS il y a quelques semaines. Et cela va mieux. L'avenir chez Hyperion passe par la concrétisation de tous les accords de licence. Le prochain sur la liste est Freespace d'Interplay sur Amiga. Ce jeu est l'exemple type de l'excellent produit nécessitant peu de puissance et qui tourne parfaitement sur les configurations les plus modestes. "Des jeux comme ça, il y en a des tonnes sur le marché Pc, et ce n'est pas parce qu'ils sont sortis il y a plusieurs mois qu'ils sont inintéressants" explique-t-on chez Hyperion, "parfois même, certains jeux passent inaperçus sur Pc car ils sont noyés dans la

masse, et ils ne trouvent le succès qu'une fois convertis sur des systèmes où il y a moins de jeux". Effectivement, lorsqu'on est les parents pauvres de l'industrie vidéo-ludique et qu'on voit arriver quelque chose, on a tendance à ne pas le louper et à le ronger jusqu'à la moëlle. Enfin, Hyperion ne fait pas que du jeu vidéo. La société belge a été choisie par Amiga Inc. pour développer la partie couche 3D ainsi que les pilotes pour cartes graphiques du nouvel Amiga OS 4.0. Et autant dire que la liste des candidats potentiels était plutôt réduite.

Hyperion entrevoit l'avenir sereinement. Nouveaux Mac, nouveaux Amiga et démocratisation de Linux amèneront chaque jour un peu plus de personnes dans le monde de l'alternatif. Et nul doute qu'ils auront envie de jouer pour se détendre...

Amiga : Vers un nouveau (nouveau) standard ? *Par Matthieu Debailleul*

L'histoire tourmentée de l'Amiga semble prendre un nouveau virage. Quelques éclaircissements sur la situation actuelle...

La solution AmigaOne-AmigaDE

A l'heure actuelle, les utilisateurs Amiga constituent une communauté dynamique et (encore) enthousiaste. Toutefois, il faut bien avouer que ses 'partisans' ressemblent à un noyau d'irréductibles : beaucoup d'utilisateurs ont quitté la plate forme, lassés par les annonces sans suite. Il est vrai que le "ballottage" subi par la communauté Amiga aurait de quoi en rendre névrosé plus d'un ! Fort de ce 'sevrage psychologique', les fidèles de la marque à la balle rouge et blanche sont aujourd'hui optimistes ! Evidemment, l'Amiga n'en finit plus de (ne pas) revenir diront les mauvaises langues ! Il est vrai qu'il serait assez long de faire un rappel de tous les projets de 'futur amiga' plus ou moins abandonnés : Amijoe, Boxer, MCC, Iwin...

Pourtant les derniers événements nous permettent d'être raisonnablement optimistes. On entend déjà les râleurs dans le fond de la salle : "Pourquoi cela serait-il différent cette fois ?" Bref rappel des derniers événements : en janvier 2000, la boutique est rachetée à Gateway par la société Amino Development emmenée par Bill Mac Ewen et Fleecy

Moss. En octobre 2000, Amiga Inc. annonçait l'AmigaOne, en quelque sorte le cahier des charges MINIMUM à respecter pour le standard Amiga, supportant l'AmigaDE le nouveau système qui à l'instar de JAVA, repose sur le concept de machine virtuelle ('compile once, run everywhere'). Ces futures machines devront, entre autre, respecter les spécifications suivantes (spécifications dites 'Zico') :

- PPC, Arm, Mips, X86, etc.
- Une carte graphique Matrox
- PCI, Agp, Usb
- 64 Mo de Ram

Eh oui, le prochain système POURRA tourner sur x86 avec les standards du monde PC ! Ne fuyez pas : les premières machines Amiga à supporter ce standard devraient être les "AmigaOne" 1200 et 4000 à base de G3/G4, de la société anglaise Eyetech (<http://www.eyetech.co.uk>).

Un AmigaOs PPC sinon rien !

Ces cartes au format ATX, à priori disponibles avant l'AmigaDE, s'utiliseront dans un premier temps avec une carte mère 1200/4000 pour un maximum de compatibilité. AmigaOs (68K) sera d'abord émulé via le G3/G4 de ces cartes profitant toutefois des développements PowerPC déjà existants.



Enfin, le système deviendra (rapidement) PowerPc natif (AmigaOs 4.0 puis 5.0). Les AmigaOne, constitueront à terme une solution complète (comprendre : sans les cartes mères 1200/4000). Annoncées pour Septembre 2001, ces cartes se présentent comme une nouvelle base pour la prochaine génération d'Amiga. Rappelons que la plate forme matérielle actuelle (carte mère 1200/4000) n'est plus fabriquée.

Du PCI pour l'Amiga !

Entre temps, les annonces de hardware pour Amiga (1200/4000) se sont multipliées : MediatorPCI (Elbox), Predator SE (Eyetech), GrexPCI (DCE), Prometheus 4000 (Matay), carte filles Shark G3/G4 (Elbox), BPlan... Aujourd'hui, le Mediator PCI d'Elbox, le Predator d'Eyetech ou le Prometheus sont bel et bien disponibles, permettant l'utilisation des cartes PCI peu onéreuses : cartes graphiques, son, réseau... Depuis la chute de Commodore, le marché Amiga n'a jamais autant bougé que ces derniers mois !

Remarquons d'ailleurs que la plupart des tâches courantes sont facile-

ment faisables sous AmigaOS 3.9 aujourd'hui : Internet & réseaux, ICQ, retouche photo, MP3, gravure de CD, bureautique... Les logiciels sharewares sont nombreux (aminet) et les logiciels commerciaux continuent d'arriver sur le marché à un rythme, il est vrai, bien moins soutenu : on pense évidemment aux navigateurs web sous AmigaOS qui souffrent de la comparaison avec d'autres plates formes.

AmigaOS, AmigaDE, LinuxPPC, MacOs et...MorphOS

Notons tout de même que si le principal intérêt réside dans AmigaOS, la plateforme Amiga a toujours été une plateforme ouverte. Elle autorise entre autre l'utilisation de MacOS (via l'émulateur Powermac, IFusion) ou de LinuxPPC.



PegasOS : un Amiga bi G4 pour Mars 2002 ! (Et cette fois, c'est sûr ! ;o)

Evidemment, ces systèmes sont assez gourmands en ressources, contrairement à AmigaOS. Enfin, on ne peut parler des différents systèmes sans toucher un mot de MorphOS, cet OS développé indépendamment d'Amiga Inc. Même s'il est encore en version "Beta" et difficilement installable sur certaines machines (certains 1200), ce système possède de sérieux atouts puisqu'il est 100% PowerPC est compatible avec AmigaOS. Beaucoup voient en ce système le "vrai" AmigaOS

PPC. Rendez-vous en Mars 2002 chez Bplan pour la sortie du PegasOS !

Une évolution dans la continuité que semble devoir suivre à court terme AmigaOS, désormais développé par Haage & Partner mais aussi Hyperion pour le support 3D ou encore l'équipe de Picasso 96, déjà responsable de l'excellent système RTG (support carte graphique)...

Le bout du tunnel ?

Les récentes annonces et le dynamisme du marché actuel, même restreint, permettent donc d'être raisonnablement optimiste. Entre un AmigaOS PPC qu'on espère ultra performant au vu de la version 68K actuelle, l'AmigaDE ou MorphOS, le choix est donné aux utilisateurs. Le prochain rendez vous étant pris pour la fin de cet été, avec la sortie des Amigaone...

La guerre des nerfs prendra-t-elle fin en 2001 ?

L'annuaire Amiga francophone *Un amigaïste près de chez vous*

L'Annuaire Amiga Francophone est né du constat qu'il manquait à la communauté Amiga un support complet, suivi et mis à jour régulièrement, où chacun pourrait trouver rapidement un contact et des réponses près de chez lui, mais aussi entrer en contact avec n'importe quel autre amigaïste francophone dans le monde. Avec lequel finalement chacun verrait qu'il n'est pas si isolé qu'il le croyait. Cet annuaire renforcerait alors les liens tout en aidant la communauté. C'est ainsi qu'a été lancée l'idée de l'Annuaire Amiga Francophone, gratuit et sans pub, un après-midi de juin 2000 sur la mailing-list de discussion d'AmigaImpact.com ;-). L'enthousiasme qu'a déjà suscité l'annuaire a permis de recueillir plus de 540 inscrits depuis sa création, de France, dont La Réunion, mais aussi de Belgique, Suisse, Canada/Québec,...



Un amigaïste près de chez vous !

Son principe d'envoi régulier (environ tous les deux mois) assure également le

suivi et la prise de contact vers les amigaïstes que ne proposaient pas encore les méthodes existantes, et des nouveautés sont venues aussi l'agrémenter au fur et à mesure des mois pour renforcer son côté convivial. En envoyant un simple mail à l'adresse électronique de l'annuaire ci-dessous, chacun peut s'y inscrire avec ses coordonnées (prénom, nom, et/ou pseudo, adresse complète ou seulement la ville et son n° de département, pays, e-mail, site Web perso., configuration machine, centres d'intérêts sur Amiga,...). En retour, tous les inscrits reçoivent régulièrement par e-mail le nouvel annuaire réactualisé. Chacun peut ensuite faire suivre le message autour de lui en renvoyant l'adresse de l'annuaire à tous ses contacts, en parler sur Internet dans ses pages Web en y ajoutant un lien avec sa bannière, mais aussi sur IRC, les news-groups, les mailing-lists, ou encore dans les fanzines, lors d'Amiga-Bouffes ou d'Amiga-Party,...L'Annuaire Amiga est bien sûr également l'annuaire des amigaïstes non connectés au Net. Dans ce cas, pour s'y inscrire il suffit soit de passer par quelqu'un de connecté qui

enverra les coordonnées à sa place, ou soit d'écrire directement à l'adresse postale ci-dessous. Chaque nouvel inscrit par courrier recevra en retour son 1er numéro par la poste en échange d'une enveloppe timbrée pré-remplie. Les numéros suivants seront envoyés de la même manière sur simple demande. Pour tous ceux qui ne s'y sont pas encore inscrits, participez à ce formidable élan en envoyant à votre tour vos coordonnées à l'annuaire et alors, "De fil en aiguille, la toile Amiga se tissera..." :-)

annuaire-amiga@libertysurf.fr
ou

Sébastien Jeudy,
"Jedi" 12, Noehlen Weg
68000 COLMAR
FRANCE

(joindre une enveloppe timbrée avec ses coordonnées pour recevoir l'annuaire par courrier) ou tout simplement en passant par son site internet, ainsi que tout renseignement.

<http://www.annuaire-amiga.org>

Les tripes du Risc PC par Patrick Claude

En route pour l'autopsie d'un Risc PC !

(1) Verrous à fermeture un quart de tour, ils permettent d'enlever le capot en un tour de main et sans outils, il y en a 2 autres pour retirer la "première tranche" (au dessus de l'alim (3) et en dessous du lecteur de CDROM (5))



La boîte ouverte

(2) Les baies d'extensions aux nombres de 2, elles se placent horizontalement et viennent s'enficher dans un connecteur spécial nommé "backplane", il possède un connecteur supérieur afin de pouvoir enficher un autre "backplane" pour rajouter 2 autres cartes et ainsi de suite "tranche" par "tranche"

(3) le bloc d'alimentation, il possède la particularité d'avoir son ventilateur à l'intérieur de la machine, ce qui permet d'assourdir le bruit...

(4) Le lecteur de disquette 3 1/2 1M44, capable de relire des disquettes PC 720 et 1,44.

(5) Le lecteur de CDROM à la norme IDE ATAPI. (Fig 2)

la carte mère apparaît dans toute sa splendeur. A droite on aperçoit le disque dur, un 3 gigas, deux tiers RISC/OS, 1/3 ArmLinux. Le disque est simplement calé entre des ergots et est maintenu par une bride. Les nappes disques ont été retirées.

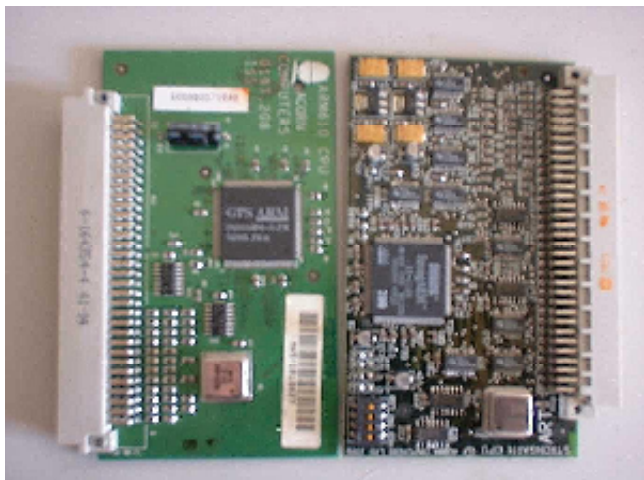


Fig 4 : Tirer la bonne carte...

(Fig 3)

Test hardware

(1) La ROM qui contient le système d'exploitation, le Basic, le Gestionnaire du Bureau (WIMP) A ce stade on peut parfaitement se servir de la machine, bon, d'accord il faudrait rebrancher l'alim, une carte processeur, l'écran, le clavier et la souris. Quelques secondes, et puis zou, le bureau s'affiche, parfaitement fonctionnel, il suffit de ne pas teindre la machine... Pour sauver ses fichiers, pas de problème : on peut créer un Ramdisk à la volée, et sans redémarrer. Le rêve.

(2) Le connecteur pour carte processeur, un pour un processeur ARM, l'autre pour un processeur PC INTEL, permet d'exécuter dos ou windows 3 dans une fenêtre du WIMP...

(3) Connecteur IDE ATAPI et floppy

(4) de haut en bas : Le bouton reset, sortie audio (casque), port vidéo PC 15 broches, port clavier PS/2, port souris (format PS/2 propriétaire), port parallèle, port série.

(5) connecteur servant à connecter une/la carte réseau Ethernet.

mes indications sont plutôt "cheap", il serait intéressant d'avoir des renseignements supplémentaires sur les composants.

(6) Alimentation Carte mère

(7) Barrette Mémoire Vidéo (extensible à 2 méga)

(8) barrette Mémoire principale

(9) connecteur d'extension (reçoit le fameux "backplane")

(Fig 4)

A gauche une carte avec un processeur ARM 610, à droite une carte avec un processeur StrongARM (5)

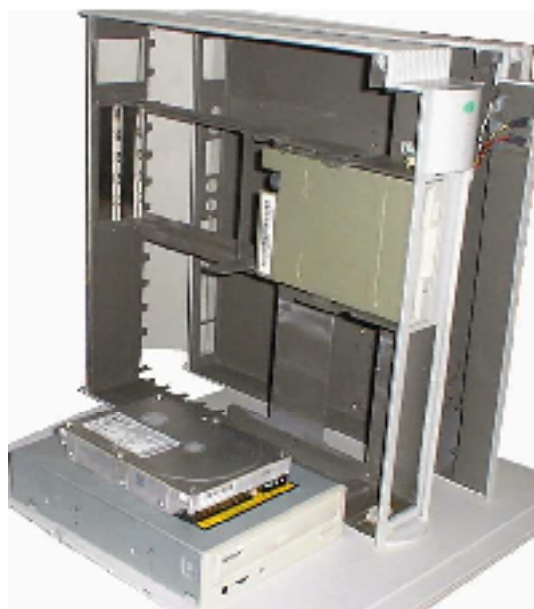
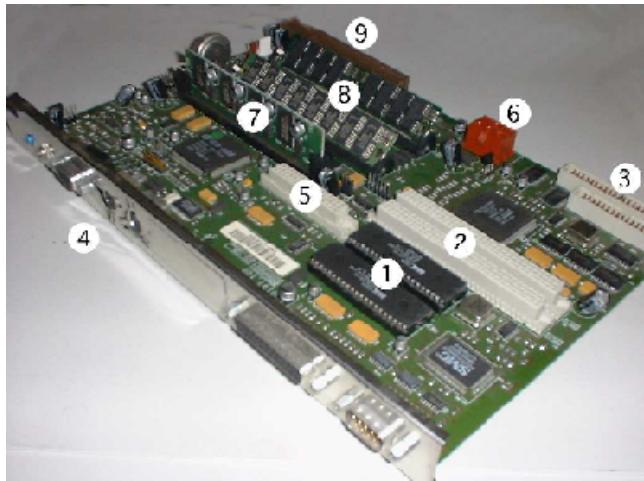


Fig 5 : Vue d'ensemble

Le lecteur de CDROM, le disque dur, la première tranche, le fond, tout ceci posé sur le couvercle...

Fig 3 : la mère de toute les cartes

Fig 2 : la tranche en moins...



Conclusion :
Bon, ben y'a plus qu'à remonter tout ça...