

Fanzine garanti sans
viande de cheval !

AmiMag

Le mag de la geek attitude !

La nostalgie Amiga, Atari et cie. Numéro 1-Volume II

NOUS SOMMES DE RETOUR APRÈS 13 ANS !!!

L'Atari 2600 et les hits de l'Atari sur micro.

L'Amiga chez le Dr Clic de Micro Kid's

La CD-32 de Commodore et... et... la Pin-Up d'AmiMag !!!



Elansar :
le Mystlike
multi OS

Tout sur la vague du retrocomputing
Les interviews du créateur d'Elansar
et de Imré Antal (Amiga Concept) !



Amiga : Comment changer son disque dur

L'EDITO:

Bonjour ami(e)s de la viande chevaline !

Cette nouvelle formule marque le retour du fanzine qui, de 1995 à l'an 2000, a lutté pour la survie de l'Amiga. Sur un coup de tête, j'ai eu envie de relancer l'aventure en format digital.

Le cocktail de cette nouvelle version du mag' est le même que celui de l'époque : de l'informatique alternative et des rubriques « extra » avec en plus une bonne dose d'humour ;-)

AmiMag va vous abreuver d'articles sur les ordinateurs qui ont marqué l'histoire informatique, des machines comme le mythique Commodore 64, l'Amiga, mais aussi l'Atari -l'ennemi d'hier- car les temps ne sont plus à l'intégrisme informatique, je crois sincèrement qu'il est possible de prendre le meilleur de chaque univers pour que chacun y trouve son bonheur.

Un dernier mot encore sur la formule retenue pour cette renaissance. Le format PDF a été choisi afin d'être compatible avec le plus grand nombre de machines, mais aussi de tablettes tactiles. Ainsi AmiMag peut à nouveau se glisser dans votre poche comme à la belle époque ;-)

Bonne lecture,

JF (Amiga Kid), Rédac' chef

Greetings...

Je remercie toutes les personnes qui ont collaboré à la réalisation de ce numéro. Un coup de chapeau spécial à Jacky, qui a réalisé un grand nombre des photos présentes dans ce mag'. Bravo à tous les passionnés de vieilles bécane. Un gros bisou baveux à notre Pin-up alias EvAmiga ;-)



Image de couverture réalisée par AmigaKid.
« L'A500 prend la pose »

LE SOMMAIRE:

Page 2: [The Time Machine](#), Page 3-4: [Historique AmiMag](#), Page 5-7: [La vague nostalgique](#), Page 8-14: [L'Amiga hier et aujourd'hui](#), Page 15-16: [L'Atari 2600](#), Page 17-20: [L'interview de Imré Antal](#), Page 21-22: [Micro Kid's](#), Page 23-24: [DémoMania](#), Page 25-26: [3583 bytes free](#), Page 27-28: [La CD-32](#), Page 29-30: [Remplacer son disque dur](#), Page 31-32: [L'interview de Orion_](#), Page 33: [La Pin-Up](#), Page 34-38: [ExtrAmiMag](#).

AmiMag: zéro euro zéro centime, mais il fait le maximum !



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

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

La collaboration au magazine est bénévole et ouverte à tous.

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

Ont collaboré à ce numéro:

JF. Horvath, José Grillière, Lipy, Jacky, CCarl84, Daniel Labriet, Guy Dedecker, Cathy Sugiyama et EvAmiga, notre pin-up !

The Time Machine:

RETOUR EN 1995

Attachez bien vos ceintures, car nous allons remonter le temps ! Non, non, je vous assure nous ne sommes pas dans *Génération Top 50* ;-). Je vous propose de revenir en bref sur les événements d'une année précise. Pour ce premier numéro, arrêtons-nous début 1995; c'est de plus l'année de la création d'Ami-Mag version papier.

Cette année-
lààààà (sors de ce corps, Cloclo ;-)) fut une année charnière pour la machine de Commodore. Analysons la presse Miga de l'époque pour nous en convaincre.

Dans le **numéro 11** (janvier '95) du magazine **Amiga Concept**, toute l'équipe s'enthousiasmait pour le salon « **World of Amiga** » de Londres. La bande à Imré attendait beaucoup de David Pleasance, car c'est lui qui devait sauver l'Amiga !

Malgré la faillite de Commodore survenue un an plus tôt, la communauté était enthousiaste. Une flopée de jeux était annoncée:

The DeathMask (un sous Doom pour A500), **Kick Off 3**, **Subware 2050**, **Fields of glory**, **Marvin's Marvellous Adventure**, **le Roi Lion**, **Mortal Kombat II**, **Tower Assault...** Du côté de Team 17, on nous annonçait un clone de Doom joliment nommé **Alien Breed 3D**.

Pour en revenir à David Pleasance, AC offrait à ses lecteurs toute une page d'interview, mais je ne vais vous en livrer qu'une phrase essentielle: **-Amiga Concept** : Avez-vous gagné le marché de l'Amiga ? **-DP** : Bien sûr, vous en doutiez ? ». Ben, on aurait dû en tout cas ;-)

La rédac s'extasiait également devant **Super Stardust** en version CD32 de Team 17, ainsi que devant les previews de **Jungle Strike** et surtout de **Poom** ! En effet, l'année 1995 fut marquée du sceau de la Doom-mania. Grâce aux FPS, l'Amiga put prouver qu'il en avait encore dans le bide.

Deux mois plus tard, en mars donc, le magazine **Dream** se concentrait, lui, sur les compatibles Amiga annoncés. Dans le **numéro 16**, c'est l'A2200 cana-

dien qui enthousiasme l'équipe. Je vous livre les capacités de la bête, qui se décline en deux versions : **L'A2200-1** pourvu d'un 68EC020 tournant à...14 MHz (Nom de Zeus ! On ne se refusait rien !), tandis que version plus musclée **-l'A2200-2-** offrait, elle, un processeur 68030 tournant à 40 MHz assisté d'un coprocesseur. Le tout pour 1600 \$.

On retrouve en page 12 du même magazine, David Pleasance qui est toujours persuadé de remporter le rachat de Commodore.

La nouvelle gamme Amiga version DP devait se présenter ainsi : **Moteur RISC gérant le mapping 3D temps réel, le contrôle des polygones, 22 voix 16 bits et le MPEG hardware**. Nous aurions dû trouver dans les boutiques une console de jeux CD (dite « Ultra 64 killer !!!) ainsi qu'une station graphique 35x plus puissante qu'un Amiga 4000. Windows NT devait aussi tourner en complément de l'Amiga OS.

Toutes ces merveilles auraient dû arriver deux ans plus tard, soit en 1997. Pour garder l'Amiga dans la course, mister P. prévoyait de sortir une machine à base de 68030 avec lecteur CD, chipset AGA dans un boîtier au look d'A3000. Les cartes 68060 portaient aussi beaucoup d'espoir.

Quand on lit de telles choses, on se dit que David Pleasance avait une vision assez réaliste de la situation et du potentiel Amiga. L'avenir de la bécane aurait pu être bien différent si une telle ligne de conduite avait été suivie par les repreneurs effectifs de la marque. Mais on ne refait pas l'histoire !

Allez, remontons dans notre DeLorean, et direction le futur... enfin le présent quoi ;-). À pluche !

AmigaKid

Zoom sur:

L'HISTOIRE D'AMIMAG

Voici un petit retour dans le temps sur les cinq années de la première vie d'AmiMag... La version papier a été éditée entre 1995 et l'an 2000 pour un total de 31 numéros. Retour vers le passé !

ETE 1995, un premier numéro de 20 pages A5 sort des photocopieuses. Je suis seul à tout faire pour ce numéro. C'est une sacrée aventure, car je n'ai **AUCUNE** idée du monde du fanzinat. Qu'attendent les lecteurs ? et surtout aurai-je des lecteurs ???

Ce numéro 1 est simple, quelques petits dossiers, j'y parle des jeux sortis et surtout de la nouvelle vague de l'époque les Doomlike qui fleurissaient sur le Mi-ga. C'est un succès d'estime, mais je suis déjà aux anges, car **Dream** -un magazine Amiga- a consacré quelques lignes à AmiMag dans son numéro 23 !

Du numéro 2 au 10, j'apprends sur le tas. Je cherche l'orientation définitive du fanzine. Je n'ai aucune aide pour réaliser toutes ces éditions. De mensuel, je passe à bimestriel. J'ai une volonté sans faille, je m'investis à fond les manettes !

Dans le n°10, je lance un défi au Dr Click, l'animateur virtuel de l'émission *Micro Kid's* de FR3, va-t-il le relever et parler un peu de l'Amiga ? Coup de théâtre, l'équipe de *Micro Kid's* relève le défi, et réalise un dossier sur l'Amiga (alors que plus personne ne parlait de la bécane depuis une paie !). On y parle même de mon « little zine ». Je n'en reviens pas !!! C'est la gloire !

Cependant, pour d'obscures raisons, aucun magazine Amiga officiel ne parle de ce fait historique !

Du n°11 au 20, je trouve un peu d'aide ! Peu à peu, je reçois de temps à autre des articles, et surtout un dessinateur pro, Guy Dedecker, réalise désormais nos

covers et certaines illustrations !

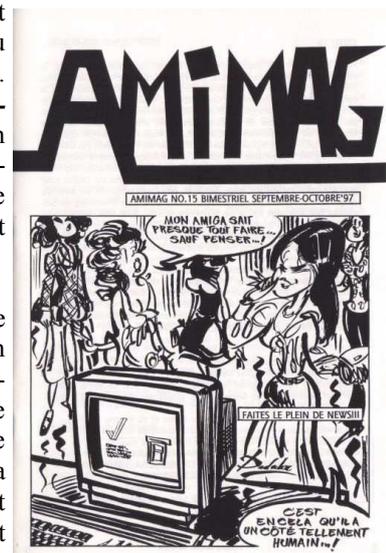
Le rythme du fanzine est trouvé. C'est un cocktail de news, de dossiers, de tests et de vérités bonnes à dire. La BD prend aussi de l'importance dans nos pages, avec une large place aux jeunes talents. La partie ExtrAmiMag est une bouffée d'air dans le fanzine.

Les meilleurs jeux arrivent à la redac' -souvent testés avant les magazines pro- grâce à des créateurs de softs de talent comme Vulcan ou ClickBOOM. **Génération Amiga**, un magasin bruxellois, propose notre fanzine à ses clients. C'est un petit succès...

Du n°21 au 28, le zine gagne en professionnalisme. Maquette et mise en page agréables. La publication atteint 40 pages A5, et avec une disquette contenant des compléments aux articles du fanzine et surtout la version offline du Webzine Alliance Micro. Désormais, on traite aussi des consoles et du Mac dans nos pages.

Le succès est enfin au rendez-vous (après quatre ans), mais la situation de l'Amiga s'est trop dégradée. Je prends alors un pari risqué !

Le n°28 sera le dernier numéro de la formule... **Le n°29** en arrivant chez les fans surprend. Désormais, les articles Amiga sont sur une disquette au format HTML, et le zine papier ne traite plus qu'en grande partie de BD, japanimation et fantastique. La nouvelle formule d'AmiMag vivra 1 an. Jusqu'au moment où j'estime avoir trop donné à ce monde souvent trop ingrat du fanzinat.



Après quelques mois de préparation, un site Web est lancé fin février 2001 en reprenant la formule traditionnelle, à savoir Amiga et une partie "Extra", avec de la BD, du fantastique et de belles images.



Le tout premier numéro du fanzine. 20 pages au format A5. J'ai tout réalisé tout seul, de la couverture à la dernière page, avec en exclusivité une interview de la belle Delphine de l'émission *Micro Kid's* (première version) de France 3.



décidez ainsi.

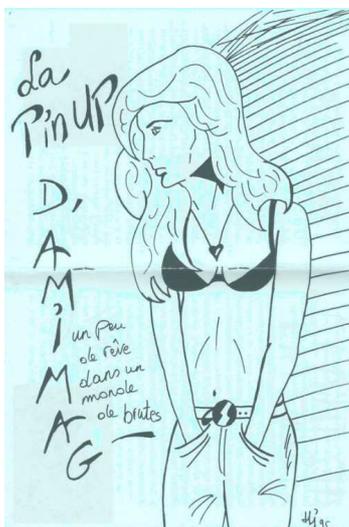
La vraie nouveauté vient de la partie PC, car, entre temps, je suis passé sur ce micro... Mais les temps ont changé et ayant perdu la majorité de mes rédacteurs, je me lasse de tout faire seul, et le site est laissé à l'abandon petit à petit.

Ce n'est qu'en 2013, que, tel le phénix, AmiMag renaît de ses cendres pour revivre de nouvelles et longues aventures, si vous, chers lecteurs, vous en

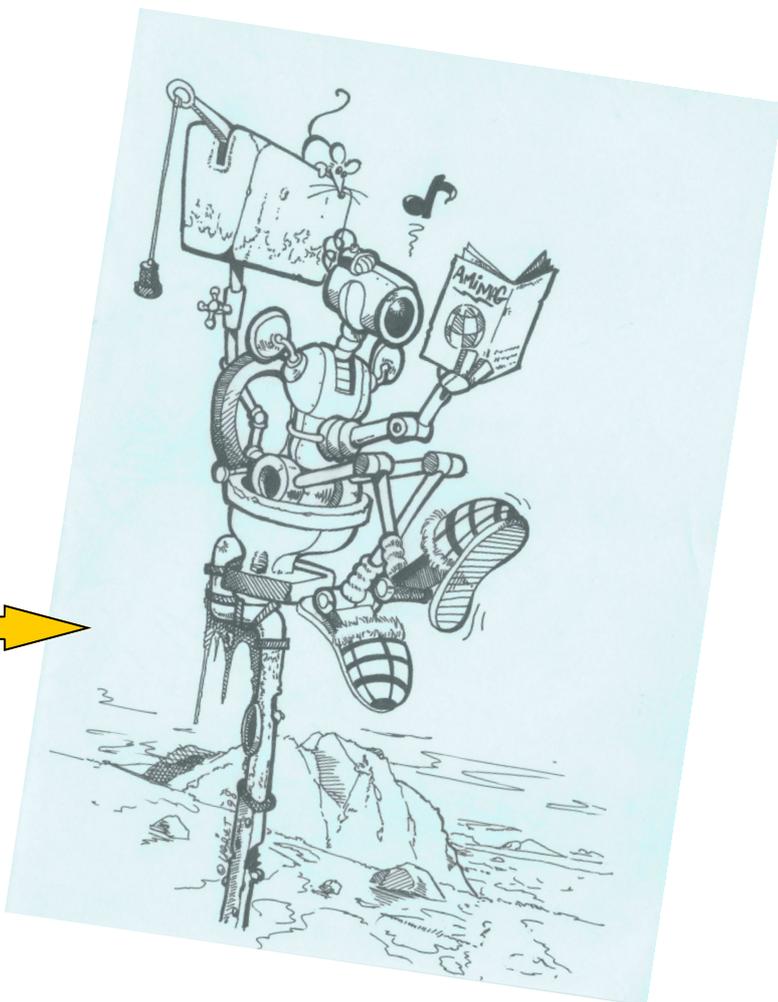
AmigaKid

Les illustrations des couvertures des numéros 12 et 15 sont de Guy Dedecker. Le cover du numéro 28 est l'œuvre de Pascal Serra.

La toute première pin-up du fanzine dessinée par moi. Pourquoi des pin-ups dans le zine ? Tout simplement car *Amiga Concept* du grand Mr Antal a toujours été notre modèle !



Dessin de Daniel Labriet réalisé pour la couverture du numéro 25 d'AmiMag mai-juin 1999. Daniel a réalisé de nombreux covers pour le fanzine, et son style très précis était fort apprécié des lecteurs.



Le point sur...

LA VAGUE NOSTALGEEK

La nostalgie sévit dans tous les domaines. On ne compte plus les émissions consacrées aux années 80 et 90 à la télévision ou en radio. Les créateurs s'inspirent des modes passées pour leurs collections tandis que les adolescents écoutent Chantal Goya tout en visionnant de vieilles VHS du Club Dorothée après une dure journée de travail.

Le domaine de l'informatique et des consoles ne fait pas exception. Les nostalgiques ressortent les C64, les CPC ou les ZX80. D'autres s'éclatent en jouant à Pac-Man ou Space-Invaders sur Atari 2600...

Au commencement était la puce...

Je ne suis pas là pour analyser le pourquoi de cette vague rétro, mais je pense tout simplement que les adultes que nous sommes se souviennent avec plaisir de leur jeunesse passée. On repense tous à nos mercredis après-midis quand nous regardions avec des yeux écarquillés les exploits de nos héros nippons sur nos écrans pas encore plats.

Durant ces mêmes années, l'informatique familiale était à ses débuts. Les premiers jeux à leds sont apparus dans les années 70 (**Racer** de Mattel, par exemple) suivis par les consoles de salon sur lesquelles nous nous éclatons fébrilement sur des jeux comme Pong.

Quelques traits et des bips-bips suffisaient à notre bonheur. Fin des années 70 début des années 80, deux consoles se livraient une concurrence féroce. Il y avait l'**Atari 2600** et le **Philips Videopac**. Ces machines avaient l'avantage d'offrir un large panel de jeux grâce à leurs cassettes interchangeable. La qualité était encore loin d'être au rendez-vous, mais un nouveau pas venait d'être franchi dans la course technologique.

À cette époque, beaucoup de sociétés se lançaient dans l'aventure avec l'espoir de faire beaucoup de dollars. Certaines machines connurent un beau succès, d'autres disparurent presque aussitôt.

Les premiers ordinateurs individuels commençaient aussi à envahir pacifiquement les foyers les plus fortunés. En 1983, ma première machine fut un **TRS-80** fort de ses 16 K de mémoire vive et de son écran... vert et blanc. Quelques mois auparavant était sortie une bécane qui allait connaître un succès faramineux : le **Commodore 64** ! Cette machine offrait un grand avantage par rapport aux consoles, étant un

véritable ordinateur, il était possible de programmer, de calculer, de dessiner, de faire de la musique... Il

```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
```

était aussi plus facile de faire avaler la pilule aux parents en demandant un ordinateur pour Noël plutôt

qu'une console en leur sortant des arguments du genre : « *Ben oui quoi, je vais m'en servir pour faire mes devoirs. Mais non ça ne sera pas pour jouer. C'est un ordinateur !* »

Le Commodore 64 fut un succès planétaire. Avec son microprocesseur 8 bits, sa mémoire de 64 Ko et sa fameuse puce sonore SID, il allait marquer l'histoire de l'informatique.

Nombreux sont les informaticiens d'aujourd'hui qui ont tapoté fébrilement leurs premières lignes de code sur ce micro. Qui ne s'est jamais éclaté les yeux (optiiiiiiiiiiiike 2000 !) en recopiant des centaines de lignes de Basic pour avoir à la fin des longues heures de labeur une phrase courte, mais explicite se résument à « **Syntax error** » !?

Le vieux matos de nos jours

Il suffit d'aller sur des sites de ventes aux enchères pour voir que les prix s'envolent assez vite, surtout si la pièce est rare. Ces ordi, qui n'intéressaient plus personne il y a encore quelques années, se vendent maintenant comme des petits pains. Les vénérables bécanes qui affichent fièrement 8, 16 ou 64 Ko de mémoire et les modèles un peu plus récents comme les **Atari** ou **Amiga** sont très recherchés malgré leur puissance de calcul devenue risible face aux monstres de la technologie actuelle.

Certains vendeurs n'hésitent pas à demander des prix exorbitants pour ces dinosaures d'un autre âge, et ce



parfois pour des modèles tout à fait ordinaires.

Ne parlons même pas des Amiga à base de processeurs 68030 ou 060, de

Power PC ou du « Saint Graal » pour beaucoup de nostalgiques: le **Falcon 030** de chez Atari.

Néorétro

Commodore USA a eu une idée simple, mais très efficace au niveau du marketing : proposer dans la coque d'un C64, un ordinateur aux performances d'aujourd'hui. Malgré des prix plutôt corsés, ils se vendent bien. Fort de ce succès, des nouveaux Amiga (qui n'ont d'Amiga que le nom) ont également vu le jour.

Les Émulateurs

Il existe également des programmes payants ou non qui permettent d'émuler –simuler le fonctionnement d'un ordinateur choisi- sur un PC moderne ces antiquités machines. Cela va des émulateurs les plus exotiques aux émulateurs plus classiques comme ceux des Atari ou Amiga. Pour ce dernier, on peut citer le fameux **Amiga Forever** de Cloanto ou **WinUAE**, qui a l'avantage d'être gratuit.

Pour l'Atari, il y a **ARAnyM**, **Hatari** ou **SainT**. Comme toujours avec les émulateurs, il faut les tester et choisir celui qui vous convient le mieux. Cependant même si l'émulation offre l'avantage de n'utiliser qu'une machine pour en simuler un grand nombre, rien ne remplace une vraie bécane pour les dingos que nous sommes ;-)

Mais pourquoi donc ?

Telle est la question que l'ont peut se poser. Pourquoi diable utiliser de vieux ordis ou consoles, alors que les machines contemporaines offrent des prestations mille fois supérieures ? Il n'est pas simple de répondre à cela. Il n'y a sans doute pas de réponse vraiment rationnelle, car on touche ici le domaine émotionnel.

Dans mon cas précis, l'Amiga me rappelle les bons moments passés à réaliser la version papier d'AmiMag. Je me souviens aussi de la multitude de jeux et d'utilitaires testés et les parties endiablées de **Master**

Blaster contre mon cher papa... L'important d'ailleurs n'est pas à chercher du côté du rationnel, car quand on aime la raison est rarement proche, pas vrai ?

Que choisir pour se lancer ?

Envie de vous lancer dans le retrogaming ou computing ? Quelle machine choisir ? Vous aurez sans doute envie de retrouver vos sensations d'enfant, et de vous tourner vers une machine que vous avez possédée dans le passé.

Les consoles 8 et 16 bits sont très faciles à trouver. Ce sont principalement des Nintendo et Sega. Elles sont nombreuses sur les sites de ventes, mais attention aux prix ! N'hésitez pas à comparer les offres et les sites. Avec un peu de chance, vous dénicheriez de petites merveilles sur les brocantes, et les prix sont souvent plus avantageux.

En ce qui concerne les ordinateurs, notre cher Amiga a la côte. Il est très facile de trouver toute la gamme de Commodore, cela va du 500 au 1200. Les Amiga 2000 et 3000 sont plus rares. Le haut de gamme de l'époque, l'A4000, pointe assez fréquemment le bout de sa souris sur la version allemande d'un site de ventes bien connu. La moyenne des prix tourne au-



tour des 300 euros, mais cela peut grimper sérieusement si la config' est plus musclée.

Au rayon des 8 bits, la vedette reste le Commodore 64. Il est simplissime à trouver, et les prix ne sont en général pas très élevés.

Chez Atari, les 520 et 1040 restent les plus faciles à dénicher. Le Falcon 030, lui, se fait plus discret, mais on tombe en moyenne sur 2 ou 3 annonces par mois. Attention, les prix se situent entre 250 et 400 euros en général.

À vos joysticks !

Voilà, il ne vous reste plus qu'à trouver la perle rare de vos rêves, et de vous replonger dans l'histoire informatique. Amusez-vous bien au son des bips-bips et des pixels d'un autre âge.

AmigaKid



Amiga 500, comme on peut en trouver à vendre sur le net ou sur les brocantes.

Quelques bonnes adresses:

Commodore USA:

<http://www.commodoreusa.net/>

WinUAE (émulateur Amiga):

<http://www.winuae.net/>

ARAnyM (émulateur Atari):

<http://aranym.org/>

Une émission sur la technologie des années 80:

<http://www.youtube.com/watch?v=AV0D61Z2Iew>

Les photos de l'Amiga 1200, des C64 et de l'A500 sont signées par Jacky.

Vous avez aimé ce numéro ? Bien qu'AmiMag soit gratuit, vous pouvez soutenir la création libre et indépendante en faisant un don via Paypal. Cela nous encouragera à poursuivre l'aventure avec vous ! Contactez-nous par email à l'adresse: amimag_team@yahoo.fr avec comme sujet "Don" dans votre message faites-nous savoir le montant que vous désirez envoyer via votre compte Paypal. Vous recevrez en retour toutes les infos pour pouvoir concrétiser votre don. Nous vous remercions d'avance.

Où trouver de bonnes affaires ? (petit supplément à l'article)

Les meilleures affaires peuvent être faites sur les brocantes. Malheureusement, on ne trouve que rarement du matos Commodore ou Atari. Par contre quand c'est le cas, les prix sont souvent assez concurrentiels.

Sur les sites de ventes comme **eBay**, les prix sont parfois très surfaits, car les vendeurs savent que les ordinateurs et les consoles vintage sont très recherchés. Attention donc à ne pas vous faire plumer !

J'ai remarqué qu'il y avait moyen de faire de très bonnes affaires sur **eBay Allemagne**. Les prix sont souvent intéressants, et l'on y trouve de vrais petits trésors. Il reste encore à signaler des sites comme **Seconde main** ou **Le Bon Coin**.

Allez, cherchez bien ;-)

AmiKid



Dessin de D. Labriet



Dans ce grand dossier, nous allons faire le point sur l'Amiga. Qui est-il en réalité cet ordinateur de légende ? Qui sont les utilisateurs ? A quoi peut-on encore employer un Miga en ce début 2013 ? J'ai aussi posé cinq questions à des fans purs et durs de l'ordi de Commodore. Nous commençons ce dossier par leurs réponses. Je remercie tous les participants pour leur aimable collaboration.

5 Questions à 5 fans de l' Amiga.

Voici cinq questions posées à 5 utilisateurs ou ex-utilisateurs d'Amiga. Il est en effet intéressant de connaître l'avis de ceux qui ont fait vivre la machine pendant tant d'années. Comment sont-ils venus à la bécane ? Quels étaient leurs programmes favoris ? Comment ont-ils vécu la chute de Commodore ? Grâce à AmiMag, vous allez tout savoir non pas sur le zizi, mais bien sur le Miga ;-)

Les personnes interrogées sont dans l'ordre : José, ex-fondateur du fanzine AMIGAZette ; Boboche, qui avait réalisé les compils coquines OrgASMIGA ; Jacky, un collectionneur fanatique de Commodore ; Raphaël, qui fut distributeur de DP mieux connu sous le nom de The Black Tiger et JF alias Amiga-Kid, ben ça c'est moi ;-)

1 : Comment êtes-vous devenu utilisateur d'Amiga, et pourquoi ?

(José) J'ai commencé mon aventure informatique sur Oric Atmos jusqu'au moment où le lecteur de disquette est tombé en panne.

Désirant monter d'un cran, j'ai pris le meilleur ordinateur du moment : l'Amiga. C'est avec un **A2000B** (sans disque dur) que j'ai commencé cette aventure en vue de l'utiliser pour faire des montages vidéo (Genlock), mais entre-temps j'ai fondé AMIGAZette83

(Boboche) Ben j'étais un utilisateur de **C64/128** (j'avais les 2 !!) et un ami vendait un **Amiga 1000** en panne pour une bouchée de pain ; je l'ai acheté, fait

réparer et évoluer. Et après de longues années de bons et loyaux services j'ai migré vers A1200, qui lui aussi a bien duré.

(Jacky) Je suis devenu utilisateur Amiga, car j'avais déjà un **Commodore 64**. J'ai continué à évoluer avec ces machines, puisque j'étais satisfait de cette marque et de ses performances. C'était vraiment la machine la plus intéressante vu notre âge et l'orientation musique, images et jeux vidéo. Elle proposait des performances qu'aucun autre ordinateur n'avait la possibilité d'offrir pour le même prix !



(Raphaël) Par hasard, un ami avait cette machine et j'ai donc acheté mon premier **A500** tout début des années 1990... Au départ le but étant principalement ludique.

(JF) J'avais un **TRS-80** dans les années 80. Petit à petit je me suis désintéressé de l'informatique. Durant mon adolescence, les filles et la musique me passionnaient plus que les ordinateurs ;-). Puis un ami m'a montré les performances de l'Amiga. J'ai directement cra-

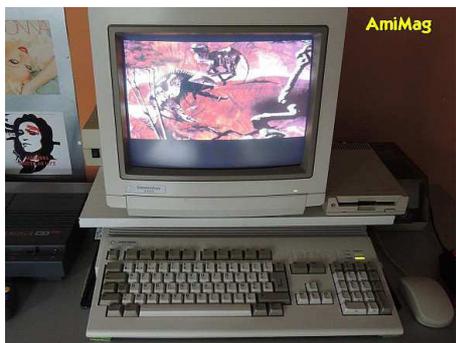
qué pour cette bécane, et je suis passé sur **A500**. Plus tard, j'ai évolué vers l'**Amiga 1200**, et j'ai créé un peu avant le fanzine AmiMag, en version papier.

2 : Continuez-vous à utiliser votre Amiga de nos jours ? Si oui ou non, veuillez détailler votre réponse. Quels programmes utilisez-vous encore ? Si vous avez abandonné l'Amiga, expliquez-nous dans quelles circonstances.



(José) Il m'arrive encore d'allumer mon **Amiga3000** qui est toujours prêt à me venir en aide. Je ne l'utilise plus autant qu'à l'époque où je devais faire la rédaction d'AMIGAZette, mais de temps à autre j'appuie sur le bouton « Marche » et il répond présent. Aujourd'hui j'ai créé mon entreprise de dépannages à domicile, jamais d'Amiga, mais énormément de PC sous Windows... ce qui est un peu la cause de ne plus vraiment utiliser mon A3000 assez bien équipé (Ethernet/Internet, USB, écran VGA 1024x768..., tout SCSI)

(Boboche) Ben non et à regret !! Avec le déclin de l'Amiga, le support tant logiciel que matériel n'était plus ça !! Et puis surtout avec mon déménagement à l'île de la Réunion !! J'ai tout mis dans un carton, et



tout donné dernièrement (6 mois environ) !! Même s'il existe maintenant le **X1000**, L'Amiga OS ne gère pas encore

le potentiel matériel, cela est trop long à mon sens. Et le manque de nouveaux logiciels sur cette plateforme est criant. Ce sont les logiciels qui déterminent si un ordinateur est agréable ou pas à utiliser.

(Jacky) Oui, j'utilise encore mon Amiga de temps en temps, c'est l'un des derniers modèles sortis dans les années 1990 : le A1200. Je l'utilise par nostalgie la plupart du temps avec **Directory opus, Mégalo-sound, Techno sound, Demomaker** ... Je remets aussi quelques jeux en souvenir. Je n'ai pas abandonné l'Amiga puisque j'en possède encore, mais évidemment comme la machine a été dépassée technologiquement au fil du temps, et que plus rien ne sortait dessus, il a fallu se résoudre à passer à autre chose en parallèle.

(Raphaël) Je l'ai utilisé jusqu'à la fin... Après la faillite de **Commodore, Escom, AT, Gateway**... Mais force est de constater qu'après 1999-2000... Cela a commencé à décliner au niveau des nouveautés, tant du point de vue logiciel que matériel. Les repreneurs n'ont pas été capables de créer une seule nouveauté hormis le pack **A1200 Magic**, mais qui reprenait l'A1200 standard sans innovations...

(JF) Je suis passé au PC début 2000 par obligation professionnelle, mais je n'ai pas tout de suite remis mon Amiga dans sa boîte. Cela s'est fait graduellement, car la communauté se dispersait trop entre ceux qui étaient passés sur les **Power Amiga** et ceux restés sur les Amiga classiques par nostalgie ou faute de

budget. J'ai rebranché mes Migas (j'ai aussi un 500) de temps à autre, puis, l'été passé, j'ai eu envie de m'y remettre ; c'est d'ailleurs ainsi que l'idée de la relance du fanzine a germé ;-) Les programmes que j'utilise pour le moment sont plutôt des players musicaux comme **HippoPlayer** ou **EaglePlayer**. Je suis passé à l'OS 3.9, et j'ai aussi remplacé mon disque dur par une carte SD.

3 : Seriez-vous prêt à investir dans une nouvelle machine (avec des caractéristiques modernes, mais gardant la philosophie de l'époque) Amiga ?

(José) Pas vraiment, ou alors il faudrait relancer Amigazette ;-) (Voir fin de réponse précédente)

(Boboche) Si c'est pour jouer à des vieux jeux, NON !! Il faudrait vraiment un bon support logiciel. Et plutôt qu'une nouvelle machine, je verrais plutôt une carte fille à glisser dans un PC, cela réduirait le coût. Mais si quelque chose sort à un prix raisonnable, avec des logiciels de bon niveau, pourquoi pas ?

(Jacky) Oui et non. Oui si cette machine a un véritable suivi comme à l'époque. Je l'imagine avec un système informatique Androïde ou Microsoft, et le concept Amiga avec l'ordi dans le clavier. Non si c'est avec un Workbench complètement incompatible avec les périphériques actuels et dont le suivi est beaucoup trop limité (aucun revendeur ou presque). Mais pourquoi pas un Workbench compatible avec tout les périphériques modernes et performants comme un Linux (OS vision) dans une machine ayant la forme d'un 1200 futuriste !?

(Raphaël) Pour l'instant, je suis sur **iMAC** car il faut bien l'avouer, cette machine sortie il y a 10 ans approximativement, offre une réelle alternative au



monde PC qui plante toujours autant depuis une trentaine d'années. Donc, investir dans une nouvelle machine, pourquoi pas, mais comment rattraper plus de 10 années de retard ? De toute façon, des systèmes d'exploitation alternatifs (**NDLR: Ubuntu, par exemple, que je teste depuis peu**) existent.



(JF) Je crois qu'une telle machine est très hypothétique dans l'univers informatique actuel. Il n'y a d'ailleurs pas que l'Amiga qui est resté sur le carreau dans le passé. Cela dit, une machine performante reprenant la philosophie Amiga, c'est-à-dire simplicité et convivialité pourrait séduire le grand public. Maintenant serais-je prêt à y investir ? Cela dépendrait des performances et surtout du prix, car c'est toujours le nerf de la guerre !

4 : Quelles étaient les qualités de l'Amiga OS face à Windows ou Mac OS, selon vous ?

(José) À l'époque où j'ai débuté sur Amiga (1994), je voyais l'Amiga bien supérieur au PC et Macintosh, mais aujourd'hui, si l'on parle de l'Amiga classique, ce dernier est largement dépassé. Je ne peux pas me prononcer vis-à-vis de l'OS4.0 que je n'ai jamais utilisé.

(Boboche) Un VRAI multitâche et la bidouille

(Jacky) A l'époque les PC étaient encore en Dos ou Windows 1.0 voire 3.1 plus tard. Le Workbench était pour sa part plus rapide, moins gourmand et plus accessible. Malheureusement même s'il était très évolué pour l'époque, il n'a pas été suffisamment exploité pour en retirer une utilisation bureautique. De plus, le Workbench 1.2, déjà présent sur l'Amiga 500, était très peu connu puisqu'il n'était pas utile au lancement de la plupart des jeux. De ce fait, la majorité des Amigaïstes ne l'utilisait presque jamais.

(Raphaël) Les qualités étaient un système d'exploitation sur EPROM et donc une réelle rapidité... ET un vrai multitâche aussi... Mais sans vouloir porter Apple aux cieux, force est de constater qu'ils ont fait énormément d'améliorations entre le passage de **Mac OS 9** à leur système **Unix OSX**... Et depuis ce passage, je dois avouer que je retrouve ce vrai multitâche de l'époque d'Amiga... Les nouveaux IMac proposent même de remplacer le disque dur par un disque SSD pour accélérer le tout... Par contre les PC nagent toujours et encore dans la semoule entre les **XP, Vista, Millénium, Windows 7, 8**... Sans compter leurs sous-versions... Même les professionnels du PC ne s'y retrouvent plus...

(JF) Le Workbench était très intuitif, stable et rapide. Il avait plusieurs longueurs d'avance sur les concurrents, c'est certain !

5 : Quelles ont été, selon vous, les erreurs de Commodore vis-à-vis de l'Amiga ?

(José) D'avoir fait de grosses erreurs en stratégie commerciale sans voir la montée de Windows et Mac OS ; ne voyant que le côté rapport financier dans la vente et distribution de licences et oublier les supporters de la marque.

(Boboche) Commodore s'est dispersé !! Il s'est mis à faire du PC, au lieu de se concentrer sur l'Amiga (ça a été du gâchis, vu les performances de la machine, qui était en avance pour son époque). Et surtout le marketing AMIGA était quasi nul !!! On ne peut gagner de nouveaux utilisateurs dans ces conditions, et donc vendre de nouvelles machines.

(Jacky) La plus grande erreur de Commodore, pour moi, a été de sortir trop de modèles inutiles et incompatibles. Par exemple, celui qui avait un A500 et qui achetait un 1200 voyait plus de la moitié de ses jeux ne plus fonctionner. Même si un relkick 1.3 fut développé pour utiliser les anciens titres, c'était quand même dommage. La concurrence était rude entre Amiga et Atari, mais je crois que Commodore s'est trompé d'ennemi. Il aurait dû lancer des modèles bureautiques pour les sociétés, et ainsi concurrencer le PC qui, lui, était situé dans une branche professionnelle. Le PC a également su s'adapter au multimédia pour le grand public. Les gens au boulot travaillaient sur PC alors ils voulaient le même ordinateur à la maison. Si cela avait été l'inverse, nous serions à présent tous sur Amiga, et nous aurions peut-être la nostalgie du PC ;-)

(Raphaël) Je pense qu'il s'agissait plus d'un problème de gestion interne à l'entreprise... Commodore n'a pas fait tellement d'erreurs... Ils ont sorti de nouvelles machines en avance sur leur temps tous les 2 ans en moyenne... Par contre, les repreneurs après la faillite citée plus haut n'ont fait que de fausses promesses en visant le rendement à court terme, et ont mis fin à l'avenir de l'Amiga...

(JF) Les erreurs ? Une gamme de machines pas assez cohérente. Des prix souvent excessifs également. Puis Commodore s'est surtout endormi sur ses lauriers en ne voyant pas l'évolution lente, mais constante du PC... C'est comme l'histoire de la tortue et du lièvre, on en connaît tous le dénouement.

Et voilou notre petit tour d'horizon touche à son terme. Il y aurait encore beaucoup à dire, et justement (remarquez la subtilité) si VOUS, oui vous là, vous avez envie de vous exprimer sur le même sujet, n'hésitez pas ! Répondez aux cinq questions, et envoyez le tout à l'adresse email de la rédaction:

amimag_team@yahoo.fr Vos réponses seront publiées dans un prochain numéro et, cerise sur le gâteau, cinq lecteurs recevront un exemplaire de l'ancienne version papier, ça, c'est du collector ou je ne m'appelle plus Bill Clinton ! ;-)



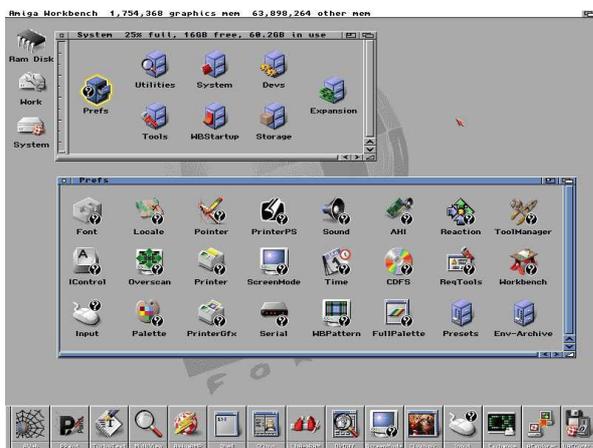
AmigaKid

Découverte:

LE WORKBENCH

Bienvenue à tous ceux qui ont choisi l'Amiga comme compagnon de loisirs, ou de travail, mais peut-être ne comprenez-vous pas encore tout ce que vous propose cette adorable machine. Je vais volontairement essayer de rester simple dans le développement des explications, on verra par la suite si tout le monde suit.

Pour commencer partons du principe que l'utilisateur, c'est-à-dire vous, est sur son Workbench et qu'il essaye de le comprendre. Mais au fait, c'est quoi le Workbench ?



Le Workbench en version boostée

C'est l'interface utilisateur que vous obtenez lorsque vous démarrez sur votre disque dur, ou alors à partir de la disquette Workbench (Ndlr: l'équivalent de Windows ou de Mac OS X). En français, c'est votre atelier d'où vous pouvez lancer des commandes, formater et copier des disquettes, lire le contenu des disquettes, de votre disque dur, en bref, faire plein de choses intéressantes et utiles.

L'environnement

Volume > Répertoire > Fichiers

Voici trois termes que l'on rencontre très souvent dans le langage informatique. Un volume c'est le nom que l'on donne au support informatique. Une disquette, un disque dur, une partition sont des volumes. Double cliquez celui que vous avez sur votre écran (la disquette ou votre disque dur).

Dans la fenêtre apparaisse des tiroirs, ce sont les répertoires. Double cliquez un répertoire, dans cette nouvelle fenêtre apparaisse des fichiers (et peut-être aussi d'autres tiroirs, des sous répertoires). Le fichier

sera par exemple le résultat de votre travail réalisé à l'aide d'un logiciel (dessin, pages de texte, etc....).

Un peu de ménage

Pour retrouver rapidement un répertoire ou un fichier il est important de leur donner des noms cohérents : « Images 1 » « Image 2 »... Ne donnent pas trop d'informations sur ces images alors que, par exemple, « cheval », « animaux », donne plus d'indications sur le contenu.

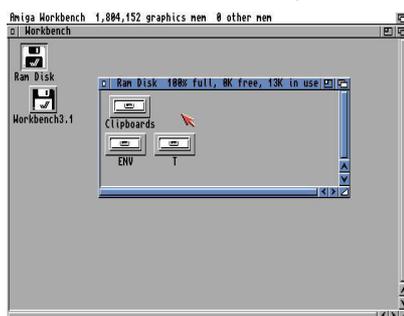
Considérez votre ordinateur comme un bureau qui comporte des tiroirs et des classeurs. Vous savez que la feuille texte est dans le classeur travail qui se trouve dans le tiroir secrétariat de votre bureau. Dans votre Amiga, c'est à peu près pareil. Remplacer la feuille par votre fichier appelé texte que vous avez sauvegardé dans le sous répertoire travail qui se trouve dans le répertoire secrétariat, le tout est dans le volume work. Exemple de volumes : RamDisk, disquette (DF0), partitions du disque dur, RAD.

La disquette

C'est le premier support que l'on rencontre en informatique. C'est ce petit disque souple qui va donner un souffle de vie à votre ordinateur en y démarrant un Workbench ou un jeu.

Le RamDisk

C'est un volume volatile, son contenu s'effacera à



chaque redémarrage de l'ordinateur. Ce volume est en fait la mémoire vive (Ram) de l'ordinateur qui peut être utilisé pour des stockages momentanés d'informations.

Il s'utilise comme une disquette, et s'il indique toujours qu'il est plein à 100 %, il faut comprendre

qu'il est utilisable à 100 %. Sa capacité n'est limitée que par la quantité de mémoire disponible. On peut s'en servir comme moyen de stockage pour une copie de fichier, d'une disquette vers une autre, ou alors y sauver momentanément un fichier (texte, dessin, etc.) pour une utilisation ultérieure (attention aux coupures d'électricité).

Disque dur et partitions

Le disque dur, pour les néophytes, c'est une grosse disquette dont les accès sont plus rapides et sur lequel on peut enregistrer beaucoup plus de choses. La capacité des disques durs devient de plus en plus importante, il est conseillé de les partager en partitions, c'est-à-dire qu'un même disque sera partagé logiquement en plusieurs morceaux qui seront indépendants.

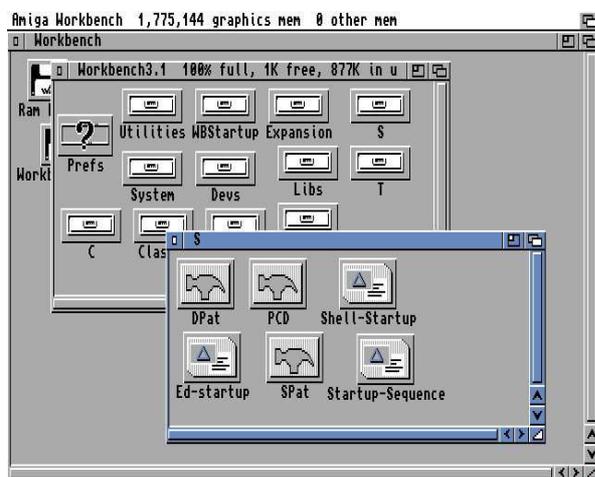
Chaque partition sera vue par l'ordinateur comme un volume à part entière. Avec ce partitionnement vous pouvez ainsi faire un volume système (Workbench), un volume de travail (Work), et selon la capacité de votre disque dur d'autre partition contenant vos jeux, logiciels, etc. Ce sera déjà le premier pas vers un arrangement logique.

Le RAD

C'est un volume qui utilise la ram, comme le Ram-Disk sauf que sa capacité est définie (en général 880 Ko). En cas de redémarrage au clavier son contenu n'est pas effacé, pour s'en débarrasser il faut faire un arrêt/marche de l'ordinateur. L'ordinateur considère le RAD comme une disquette. Pour l'utiliser il faut l'invoquer par un fichier qui se trouve dans le répertoire DEVS > mountlist pour les Wb 1.3 et dans le répertoire Storage > DosDrivers des Wb 2.0 et+.

À la découverte du Workbench

Il se trouve en général sur la première partition du disque dur. On y trouve tout (ou presque) ce qu'il faut



Le contenu du répertoire S

pour piloter l'Amiga. Les répertoires principaux pour le bon fonctionnement sont : Fonts, S, C, L, Libs, Devs, Prefs. On n'y voit également d'autres répertoires qui contiennent toutes sortes de choses utiles : System, Tools, Utilities, WBStartup (2.0 et 3.0), Storage (2.0 et 3.0).

Les répertoires principaux

Fonts : il contient toutes vos polices de caractères. Pour être utilisable, une police Bitmap doit être composée d'un répertoire contenant la police et un fichier *Nom de la police.font*.

S : c'est là que l'Amiga va trouver le scripte qui détermine la séquence de démarrage. On y trouvera d'autres choses utiles au système et aussi pour les logiciels qui se servent quelquefois du S pour y mettre leurs préférences.

C : celui-ci contient toutes les commandes utilisables dans un CLI (ou Shell). Pour être utilisés, ces commandes doivent être écrites au clavier dans l'interface CLI.

L : contient des éléments propres au système.

Libs : les bibliothèques contenues dans ce répertoire sont des fichiers qui sont composés de routines programmées pour être exploitées par les programmeurs pour leurs créations comme par exemple pour afficher des boîtes de dialogue (chargement, sauvegarde, etc...).

Devs : c'est là que l'on va définir ce que l'on appelle les « Device » (prononcez « Deuvaïce »). Un device c'est un gestionnaire. Par exemple, celui qui va servir à gérer la sortie imprimante est le Printer.device.

Prefs : abréviation de préférences. Vous y trouverez tous les réglages de votre système.

Voilà pour cette entrée en matière pour ceux qui viennent de découvrir l'Amiga et ses capacités à faire autre chose que jouer. C'est aussi un puissant outil de travail, sa puissance étant relative au travail demandé, mais avec un 500, 600 ou 1200 de base on peut encore faire un tas de choses.

Je vais donc continuer sur cette voie pour vous aider à mieux comprendre votre environnement. À bientôt dans un prochain numéro ?

José

Article paru à l'origine dans AMIGAZette 18

Zoom sur:

L'INFORMATIQUE FAMILIALE

L'informatique familiale, c'est si facile avec l'Amiga ! Ce genre d'affirmation peut paraître tout à fait banale pour quelqu'un qui connaît bien son Amiga et qui s'est doté du matériel et logiciel adéquat. Malheureusement il est très courant de constater que bon nombre de personnes laissent tomber leur vieux compagnon faute de logiciels, ou faute de savoir les utiliser, ou alors dans un désir de compatibilité avec le reste du monde.

Toutes ces raisons sont fort louables, mais ce qui est dommage c'est de laisser tomber un "outil informatique" pour un autre qui ne sera pas non plus utilisé au maximum de ses possibilités, et c'est là que doit intervenir le petit coup de pouce qui peut tout changer. Je ne veux pas dire par là que je vais organiser des séances de miracles, loin de là, juste apporter quelques idées, et peut-être, avec un peu d'espoir, donner l'idée aux Amigafans de faire de même!

Questions ?

Tout d'abord réfléchissons sur ce que nous attendons d'un ordinateur. Me prenant pour exemple (désolé mais je n'en ai pas d'autre sous la main) je me fiche complètement de pouvoir regarder des films et écouter des kilomètres de bandes musicales mp3 (ou autres) sur mon Amiga sans parler des jeux nouvelle génération, j'ai déjà tout le nécessaire audio visuel, un PC pour aller sur Internet et gérer le site d'AMIGAZette.

En fait, ce que je demande à mon Amiga c'est de me fournir à la demande de quoi capturer et visionner des images et le nécessaire pour les retraiter, de me donner tous les moyens en bureautique familiale, PAO (AMIGAZette), graphisme, graver, lire des CD, imprimer, scanner, tout ceci en relation avec mes activités quotidiennes sur mon vieux 3000, à chacun de faire le bilan de ses besoins et de ses moyens.

Toutefois, je ne dénigre nullement le fait d'avoir en plus un autre type d'ordinateur, PC ou Mac car il faut savoir utiliser le meilleur de chacun. Evidemment, et

quelque soit l'ordinateur, il faut des logiciels pour les faire vivre et avoir un écran vide n'a rien de passionnant. Personnellement, la logithèque Amiga actuelle, sans chercher le truc impossible, me paraît amplement suffisante (c'est mon avis personnel) et je peux aisément me passer d'un outil type PC pour toutes les tâches courantes que l'on peut demander à un ordinateur (sauf pour mon accès ADSL, le seul défaut de mon Amiga)

La compatibilité

L'Amiga a l'avantage d'avoir une bonne collection de logiciels, autant dans le domaine commercial que dans le domaine public, et aujourd'hui on ne peut pas dire que l'Amiga ne sait rien faire.

Voyons donc les problèmes de compatibilité, avec nos logiciels qui paraissent dépassés, et pourtant toujours d'actualité, on trouve toujours un moyen pour contourner les problèmes. Tout d'abord le transfert de fichiers.

Le Workbench est aujourd'hui capable de lire, écrire et formater les disquettes au format PC et Mac, 720 Ko ou 1,4Mo pour ceux qui disposent de lecteur haute densité. Une autre solution

"hardware" est le transfert par câble Nullmodem en utilisant PC2Amiga.

Fat 95 doit pouvoir permettre la lecture de médias en format PC (disque et support amovibles) - personnellement je n'ai pas cherché à approfondir le fonctionnement de Fat95. Donc côté transfert de fichier on a ce qu'il faut.



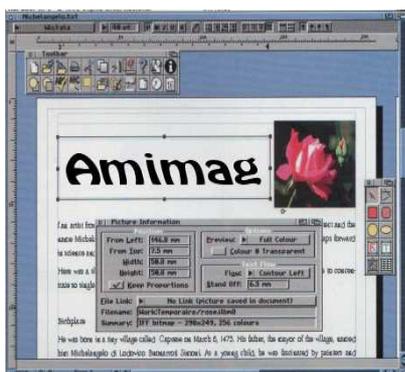
La solution logiciels

En bureautique, si WordWorth ne dispose pas de filtre Word (de chez Kro\$oft), un fichier texte peut être sauvé en RTF ou en WordPerfect 5 ce qui permet de garder les caractéristiques de mise en page. TurboCalc est compatible avec Excel 4. Il suffit alors d'effectuer les bonnes conversions et les transferts entre OS deviennent réalité.

En dessin, l'Amiga sait lire toutes sortes de types de fichiers images les plus courants: BMP, GIF, JPG, PNG, PCX et l'incontournable IFF/ILBM, tout cela principalement grâce à ses datatypes, en plus des possibilités logiciels

En musique, il sait également lire le mp3, en plus de tous les types de formats musicaux qui ont été exploités depuis longtemps sur Amiga.

Pour les outils d'archivage il en est de même. Hormis le LZX qui, je crois, est particulier à l'Amiga, les échanges peuvent s'effectuer d'une manière presque transparente avec le plus connu: le .LHA et ses dérivés, mais aussi TAR et ZIP...



WW: LE traitement de texte !

Donc pour revenir à mon utilisation quotidienne avec mon Amiga, en bureautique j'utilise WordWorth 6.0 (upgradé 7.0) qui, à mon avis, contient la plupart des fonctions que l'on peut rencontrer sur d'autres systèmes. De plus il était distribué avec les "A1200 pack-magic" en version SE. De même pour TurboCalc V4.0 que j'utilise de temps à autre. Mon éditeur de texte préféré étant EditPad (Wb 3.9)

En graphisme, je dispose de DPaint IV et V qui sont devenus incompatibles avec l'affichage picasso II. Pour plus de souplesse d'emploi, j'utilise PPaint 7.1 (distribué sur le CD Amiga ForEver), très fort en 2D et animation Gif - PPaint 6.4 était distribué avec l'Aminet Set 6 ainsi qu'avec le PackMagic. Pour effectuer certaines tâches (par exemple: les titres des pages AMIGazette) j'utilise PerfectPaint 2.91 qui propose de nombreuses options d'effets de textes.

Et pour la retouche de photos scannées ou digitalisées avec la carte Vlab, c'est ArtEffect qu'il faut! La version 1.5 qui avait été distribuée avec l'Aminet Set 8 suffit déjà amplement pour un usage ponctuel. Pour les accrocs de l'image et du dessin, je leur suggère de

s'offrir la dernière version qui offre beaucoup plus de possibilités.

Un petit outil fort utile dans la conversion de formats d'images: GfxCON. Pour visionner les images et photos, YAV fait très bien l'affaire, mais j'ai également essayé et adopté Photoview qui semble plus rapide pour l'affichage, permettant une navigation avant/arrière. Evidemment le bon fonctionnement de



AMPLifier pour le MP3

ces utilitaires nécessitent de disposer des datatypes correspondant aux formats d'images.

Pour scanner les images, ayant un scanner HP SCSI, j'ai trouvé mon bonheur avec BetaScan v3.08 et pour digitaliser avec la carte VLab, VlabTV 0.16 qui supporte très bien la carte Picasso.

La partie gravure de CD est évidemment réalisée avec MakeCD 3.2 sur un CRDW Yamaha. Et pour écouter la musique, j'ai le choix entre Amplifier proposé avec le Wb3.9, ou alors SongPlayer qui gère assez bien le MP3.

Il faut tout de même ajouter qu'il est conseillé d'avoir une configuration matérielle assez consistante pour avoir un résultat correcte, sinon il suffit de chercher des logiciels et utilitaires moins gourmands en puissance.

José

Pour résumer :

AMIGA.....PC
Wordworth.....Word
Turbocalc.....Excel
PPaint 7.0.....?logiciel 2D?
ArtEffect.....Photoshop
MakeCD.....logiciel de gravure

Article paru sous une forme différente dans AMIGAZETTE n°58

Zoom sur la console:

ATARI 2600 (ET SES RIVALES)

Lipy vous propose de revivre l'aventure extraordinaire de la console Atari 2600. Si vous avez entre 30 et 40 ans, vous avez sûrement eu cette console entre les mains dans votre jeunesse. Voici un petit rappel de sa fabuleuse histoire, qui débuta fin des années 70.

L'Atari 2600 à l'origine appelé Atari VCS sorti en 1977 est l'arrière-grand-père des consoles de jeux modernes. Il a été vendu à 30 millions d'exemplaires, et en collaboration avec d'autres sociétés, des centaines de millions de cartouches ont été écoulées sur trois décennies. De nos jours encore, des jeux sont produits pour lui. Mais qu'avait-il dans le ventre ?

CPU: model 6507. Vitesse: 1.2MHz. RAM: 128 Bytes.

Ridicule me dites-vous ? De nos jours certainement, mais à l'époque ça déchirait grave !!!! La console était vendue 5280 francs belges (€132) livrée avec un jeu (**Space Invaders** ou **Missiles Command**) et deux joysticks dont la forme est restée célèbre.

Chaque jeu se présentait sous la forme d'une cartouche. Une fois insérée dans la machine tout s'affichait instantanément. Il ne restait plus qu'à jouer sur la TV du salon.

Un peu d'histoire

Début des années 70, pour la première fois, les jeux d'arcade connaissent le succès. Le public découvre **Pong**, **Tank**, **Astéroïdes** et d'autres titres qui envahissent les parcs d'attractions, les bars, et les salles d'arcade.

En 1976, Caméra Fairchild & instrument introduit le système **F Channel**, le premier système de jeux vidéo à domicile qui fonctionne avec des cartouches. Cette compagnie fut la première à reconnaître que les systèmes à cartouches représentaient l'avenir du jeu vidéo. En janvier 1977, RCA publie le **Studio II**, un système à cartouches, mais



ne fonctionnant qu'en noir et blanc et qui se concentre sur les programmes éducatifs.

Quelque temps après, en octobre de la même année, Atari sort le **VCS** (Video Computer System) avec une offre initiale de neuf jeux. Ce système, rebaptisé par la suite **Atari 2600**, dominera l'industrie du jeu vidéo pour de nombreuses années.

En 1980, la concurrence arrive, mais la boîte fondée par Nolan Bushnell, trouve la parade en offrant avec sa console les deux Méga Hits du moment, le fabuleux **SPACE INVADERS** et **MISSILE COMMAND**, Les conversions sont si proches de l'arcade que les gens achètent la console juste pour avoir l'opportunité d'y jouer chez eux.

1980 voit aussi la sortie du jeu **ADVENTURE** qui est le premier titre à posséder un «easter egg» (avec une certaine manip', on fait apparaître le nom du programmeur). L'année 1980 est aussi importante pour une autre raison. **Activision** devient le premier producteur de jeux indépendant sur Atari.

La société a été créée par quatre ex-employés de la firme de Sunnyvale déçus par les conditions de travail de l'entreprise. Les premiers jeux furent: **Dragster**, **Fishing Derby**, **Checkers** et **Boxing**.

Ces réalisations ont été très bien reçues par le public, prouvant ainsi que l'Atari 2600 était capable de bien meilleurs jeux que ceux produits jusqu'alors.

La compagnie de Sunnyvale essaiera d'empêcher la vente des jeux d'Activision mais échouera. Activision empochera 70 millions de dollars cette année-là ! C'est toujours cette maison qui sortira LE jeu référence de la console: **PITTFALL**, le premier jeu de plates-formes et le plus vendu de l'Atari avec quatre millions d'exemplaires à travers le monde.



Après le succès d'ACTIVISION, d'autres sociétés sont apparues comme **Venturevision, Spectravision, Telesys, CBS, 20th Century Fox...**

ATARI régla la question en demandant des royalties

en échange de la liberté de programmation.

ACTIVISION

Aujourd'hui, vingt-quatre ans après sa sortie, le 2600 a encore un grand nombre de fans qui se souviennent des innombrables heures passées à jouer sur la bécane. Il y a même des jeux produits de nos jours par des amateurs; toujours sous forme de cartouche, avec une étiquette couleur et un manuel d'accompagnement.

Le déclin

En 1982, le **COMMODORE 64** fera migrer les joueurs de la première heure vers la micro-informatique avec la possibilité pour les utilisateurs de programmer leurs propres jeux. Les grands titres d'arcade sortiront aussi sur cette machine, mais avec cette fois une conversion parfaite !



La société de Sunnysvale ripostera avec son **65XE** mais ce sera un coup dans l'eau... Toujours en 1982, **COLECOVISION** fera également de l'ombre au 2600 avec sa superbe conversion du jeu **ZAXXON** en 3D isométrique et d'autres grands titres.

En réponse, ATARI baissera le prix du 2600 à \$100 (77€) et sortira le modèle **5200**, un système technologiquement comparable.

1984 sera une période très calme pour les consoles. Les jeux sortent au compte-gouttes. Les versions d'arcade trop évoluées (pour l'époque) sont mal converties.

Les ordinateurs prennent de plus en plus de place, et le marché de la console est considéré comme mort. Il faudra attendre 1985, et la sortie de la Nintendo NES, pour le relancer. La compagnie californienne en

profitera pour sortir le modèle **7800**, qui aura la bonne idée d'être rétrocompatible avec les jeux du 2600, alors que le 5200 ne l'était pas.

Mais sa vie sera courte avec l'arrivée en 1986 de la **SEGA MASTER SYSTEM**, qui sera la référence en jeux d'arcade ! La cruelle guerre des consoles avait commencé....

SEGA®

Mais sa vie sera courte avec l'arrivée en 1986 de la **SEGA MASTER SYSTEM**, qui sera la référence en jeux d'arcade ! La cruelle guerre des consoles avait commencé....

Lipy

Note du rédac' chef

J'avoue avoir énormément la nostalgie de cet "âge de pierre" des consoles. À l'époque, on s'amusait avec juste quelques pixels grossiers et des sons répétitifs. En ce temps-là, il y avait une certaine magie que l'on ne retrouve plus dans les jeux d'aujourd'hui.

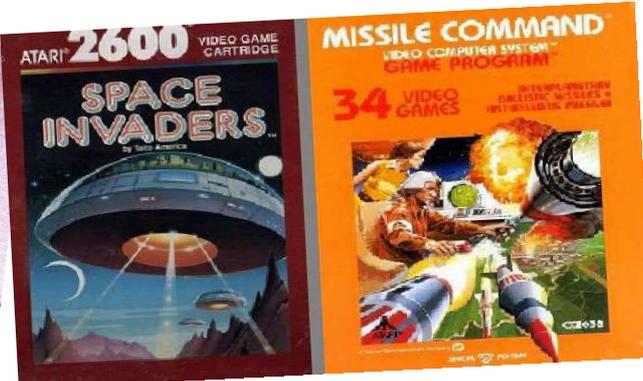
Oh ! je ne veux en aucun cas passer pour un vieux c.. mais je trouve que chasser des fantômes avec une grosse boule jaune ou encore s'éclater à tirer sur des soucoupes dans **Space Invaders** avait quand même plus de charme que de tirer à la Kalache sur des zombies dans des jeux bien trop axés sur la surenchère technologique et l'excès d'hémoglobine. Voilà qui est dit ;-)

Si vous souhaitez vous replonger dans les jeux cités par Lipy (et bien d'autres aussi !), visitez vite ce site: <http://www.toupty.com/jeu-arcade.html>

Amusez-vous bien !!

AmigaKid

Les images qui illustrent cet article viennent du Net, elles appartiennent à leurs auteurs respectifs. L'image de l'Atari 7800 est © AmiMag.



L'Interview de:

IMRÉ ANTAL (A CONCEPT)

Pour ce premier numéro, je vous propose une interview du GRAND Imré Antal, celui qui fut le rédac' chef du cultissime magazine Amiga, j'ai nommé: Amiga Concept ! L'entretien a été réalisé il y a de cela quelques années pour le site web, mais je pense qu'il a toute sa place ici, dans ce numéro du retour !

1: Imré peux-tu te présenter en détail à nos lecteurs ? Qui es-tu, d'où viens-tu ?

Journaliste freelance et auteur spécialisé dans le multimédia, je suis également administrateur indépendant de réseaux informatiques. Créateur et ancien rédacteur en chef de plusieurs magazines informatiques, dont **Amiga Concept**, **CD-Rom Magazine** et **PC Jeux** par exemple, j'écris aujourd'hui principalement pour **l'Ordinateur Individuel**.



2: Te souviens-tu de ta première "rencontre" avec l'Amiga ?

Avec la complicité d'un ami d'enfance, je suis tombé dans la bidouille de l'informatique dès 1983. Pas encore âgé de 13 ans, un Sharp 1401 dans la poche et un ZX-81 sous le bras, on passait pour des illuminés à vouloir écrire un ouvrage réunissant une cinquantaine de jeux programmés en Basic.

Sept ans plus tard, je rentrais en IUT d'Informatique et de Statistique et je devais faire le choix d'un micro-ordinateur pour assurer le succès de mes études. Tous mes camarades de classe, poussés par l'instinct grégaire, s'étaient résignés à acheter un PC, 386 à l'époque.

Pour le même prix, j'ai craqué pour la puissance et la convivialité d'un Amiga 500 - dont le prix était devenu beaucoup plus raisonnable - en y ajoutant une carte d'émulation PC. Et je ne l'ai pas regretté : le coup de foudre ! Sa couleur grisâtre lui donnait en revanche une apparence trop austère. Alors je l'ai repeint d'un blanc brillant et éclatant.

3: Tout le monde se souvient du formidable mag' Amiga Concept, comment avais-tu débuté cette aventure ?

Cette aventure a commencé par un formidable

concours de circonstances ! Passionné d'Amiga, de jeux, de programmation et de bidouilles informatiques en tout genre, je suis rapidement devenu un fervent défenseur de l'Amiga ; un fanatique au même titre que tous les autres utilisateurs. Porté par l'enthousiasme de cette communauté, j'ai diffusé une petite annonce dans Amiga Revue pour organiser un tournoi de Tennis sur Great Courts 2.

C'est à cette occasion que Jérôme Quettard, rédacteur en chef du fanzine Furax Fanzine, m'a contacté. Il cherchait lui aussi à organiser un tel tournoi. Je l'ai rencontré avec ses amis, Alexandre Bel, Fabien Dupressoir (Fabinou) et Séverine Ducluy. Ils m'ont présenté leur fanzine - qui en était à son troisième numéro - et je me suis tout de suite découvert une vocation.

J'ai relooké la maquette avec Publishing Partner Master (PageStream), amélioré les rubriques et assuré la médiatisation en participant à différents salons informatiques... Furax Fanzine, qui était ainsi passé de quelques lecteurs à près de 200 abonnés en moins de deux mois, a suscité l'intérêt d'investisseurs suisses italiens. On a failli succomber au charme diabolique des sirènes du lac Léman de Genève...

Après mûre réflexion, on s'est donc décidé à lancer nous même un magazine "pro" en diffusion nationale et francophone. En réunissant seulement 70.000 F - mais en s'appuyant sur une caution immobilière conséquente - sans la moindre expérience du monde de la



Imré et Alexandre sur le lac de Genève en pleine discussion pour la création d'Amiga Concept

presse, nous nous sommes lancés dans cette aventure, non sans quelques belles frayeurs financières. J'ai mis un terme à mes études et, de nos élucubrations passionnelles, est né **Amiga Concept** qui aurait d'ail-

leurs pu s'appeler Amigalibaba, Amiga Furax ou encore Amiga Magazine.

4: Quand tu es passé du côté obscur de la force [au PCul pour ceux qui ne suivent pas :)] certains dans l'univers Amiga l'ont pris comme



une trahison, comment as-tu vécu les événements ?

Si Commodore avait eu la présence d'esprit - et le choix diffi-

cile - de partager la technologie de l'Amiga avec d'autres constructeurs pour en faire un standard mondial domestique, et surtout professionnel, nous serions aujourd'hui des dizaines de millions à tapoter fièrement sur un Amiga doté du Workbench 12. Commodore s'est contenté, durant des années, de récolter les fruits engendrés par cette communauté enthousiaste - et enthousiasmante - sans anticiper le futur. La puissance de l'Amiga, sa convivialité et ses performances graphiques notamment ont construit la notoriété de la machine.

Mais c'est à sa communauté d'utilisateurs que l'Amiga doit son succès naguère persistant, et sa perte également en partie à cause du petit piratage domestique. C'est avec amertume et nécessité professionnelle que nous nous sommes adaptés au PC. Ce que nous avons perdu en enthousiasme d'utilisation nous l'avons gagné en compatibilité, en richesse logicielle et en variété d'équipement.

Le roi est mort, vive le roi...

5 : Tu avais créé ton propre mag', Amiga Wave, il n'a jamais réussi à se retrouver dans les kiosques, peux-tu nous expliquer les raisons de cet échec ?

Amiga Wave se voulait une sorte d'édition française du fameux Amiga Format outre Manche. Un magazine fort de sa pagination de 150 pages, consacré aussi bien à l'univers du jeu, du matériel que celui des logiciels professionnels.

Après avoir créé Amiga Concept puis CD Concept avec mon associé, Jérôme Quettard, ce dernier n'a pas su gérer de front le succès d'Amiga Concept et l'échec financier de CD Concept. Erreur de jeunesse ? Sans aucun doute. Les deux magazines ont donc déposé leur bilan parce que les comptes financiers étaient liés.

Avec mon équipe rédactionnelle nous avons donc entrepris la mise en œuvre d'Amiga Wave. En moins

d'un mois, nous avons vendu nos voitures pour réunir 210.000 F, constitué la nouvelle société, emménagé dans de nouveaux locaux, élaboré la nouvelle maquette et enthousiasmé l'ensemble des annonceurs publicitaires de feu Amiga Concept et de Dream (ex Amiga Dream). En juillet 1995, quinze jours avant d'éditer le premier numéro d'Amiga Wave, notre banquier de la BRED nous a fait faux bon, nous privant du prêt de 100.000 F dont nous avons besoin, malgré deux cautions solidaires.

Dream a profité de cette crise pour " récupérer " mon jeune associé fébrile et tout a basculé. Il ne faut pas croire que les professionnels de l'Amiga étaient plus compréhensifs, plus solidaires ou mieux intentionnés que dans le monde du PC ou du Mac. C'est la loi du business malheureusement.

6: Te considères-tu encore comme un défenseur de l'informatique alternative, ou le PC a-t-il définitivement gagné tes faveurs ?

L'informatique alternative doit subsister et permettre aux utilisateurs de choisir une solution adaptée à leurs besoins. L'informatique alternative garde un sens tant qu'il s'agit de travailler mieux tout en payant moins cher. C'était le cas d'ailleurs pour l'Amiga. Dans un registre software, la suite bureautique (gratuite) Star Office, de Sun, constitue par exemple un excellent palliatif à Office de Microsoft. Mais gardons bien à l'esprit tout de même que dans bien des cas la gratuité d'un logiciel - ou d'un service sur Internet - n'est que passagère selon un principe de promotion commerciale bien connu, autrefois utilisé par un certain Bill Gates pour imposer son MS DOS.

Linux, par exemple, requiert encore des compétences techniques que l'utilisateur moyen ne peut acquérir aisément. Quant au Macintosh, sa spécialisation dans les arts graphiques l'a littéralement sauvé. Le PC a heureusement - ou malheureusement ? -

normalisé la micro-informatique pour la banaliser finalement. Il faut garder les yeux ouverts, et ne pas suivre la masse comme un mouton. Surtout ne pas succomber aveuglément à la nouveauté qui vous entraîne dans la spi-



rale du renouvellement du matériel.

Les logiciels freewares ou sharewares suffisent dans bien des cas et ne réclament que de modestes configurations. Je cherche systématiquement à les valoriser dans mes articles.

7: Le Net connaît un formidable essor depuis plusieurs années, comment vois-tu son développement ?



Imré et sa bande

Vaste sujet. Internet supplante déjà la télévision auprès de nombreuses couches de la population. Moi même, je ne regarde presque plus la télévision car les informations y sont distillées, simplifiées, parfois manipulées et les programmes souvent aliénants. Internet, sorte de média alternatif, nous offre aujourd'hui un accès à toutes les informations. La richesse de ces informations nous entraîne à la réflexion, au discernement.

Demain, Internet nous permettra - je l'espère - de contribuer aux mécanismes d'Etat par une consultation véritablement démocratique (comme le soulignait Rousseau et tel que la mairie d'Issy les Moulineaux semble vouloir l'appliquer prochainement, par exemple). Mais la croissance exponentielle du net, et l'avènement du haut débit, risque d'accroître la fracture sociale et les inégalités.

Il y aura une tranche croissante de la population qui n'aura pas les moyens d'accéder à Internet, et qui sera de plus en plus marginalisée. D'autant qu'Internet pose le problème de la rentabilité pour les sociétés qui développeront de plus en plus des services payants, réservés aux plus fortunés. Le développement d'Internet est donc fascinant et à la fois inquiétant : allons nous bientôt tous rester rivés sur nos écrans d'ordinateur à longueur de journée ? Il faut peut-être savoir consommer avec modération... et intelligence.

8: Toujours à propos du Net, penses-tu que le réseau pourra rester un espace de liberté et garder un côté "amateur", ou le fric risque-t-il de tout gâcher une fois de plus ?

Internet restera, quoi qu'il en soit, un espace de liberté car il est impossible d'en contrôler toutes les informations. Mais comme je le soulignais, il risque d'y avoir une évolution à deux vitesses. Les sites amateurs gratuits, et les espaces pros payants.

9: Amiga, PC, Mac, au fond, tout cela a-t-il de l'importance, ou n'est-ce pas à l'utilisateur de faire tout simplement la différence ?

C'est exact. Comme je le soulignais, il ne faut pas foncer tête baissée en acceptant tout ce qui nous est proposé. Il faut savoir consommer avec intelligence, discerner l'arnaque technologique de la véritable innovation. Ne pas payer le prix fort pour un logiciel, lorsqu'un shareware/freeware peut faire l'affaire.

Savoir se mettre en marge des modes passagères, garder intact son sens critique et d'autodérision ainsi que ses propres convictions. Les communiquer enfin aux autres.

10: Comment imagines-tu le développement de l'informatique dans les dix prochaines années ?

Plus on avance dans notre société de consommation, et plus la notion de service prend de la valeur. Je continue à penser qu'un jour le micro ordinateur domestique n'aura plus aucune valeur fiduciaire - ou très peu. On se le procurera gratuitement, comme à l'âge d'or du minitel M1. Seulement, pour pouvoir



Toute la team d'Amiga Concept

utiliser un logiciel, on devra se connecter à Internet et payer le temps d'utilisation du logiciel en question. Je reste persuadé qu'un constructeur - ou un éditeur - aux reins solides proposera en premier lieu une console de jeu gratuite (ou presque) pour inonder tout le marché et imposer son propre standard. Une fois cette étape franchie, la même stratégie sera appliquée



pour le successeur du PC.

Un grand merci à toi Imré pour tes réponses à mes questions. Pour conclure as-tu un message à adresser à nos lecteurs ?

La déchéance de l'Amiga a rendu en quelque sorte orphelins de nombreux amigaphiles. Après avoir appartenu à une communauté forte, restreinte et solidaire, chacun s'est senti noyé dans la masse comme un mouton dans un troupeau.

La communauté des utilisateurs de Mac ou de PC est juste un peu plus vaste et il appartient à chacun de faire entendre sa voix et de transmettre sa passion de l'informatique dans les mêmes conditions. Qu'il s'agisse d'un site Internet, d'un fanzine, d'un magazine ou d'une association (...). Soyez actifs et faites preuve d'originalité !

J'ai tenu à partager cette interview avec vous, car elle mérite d'être connue par un maximum de monde. Imré est très sympa, et cet entretien est l'un de mes meilleurs souvenirs de « journaliste », car il a répondu à mes questions avec une grande simplicité. Je trouve aussi qu'il avait une vision très juste des choses à l'époque, et ses dires ont été souvent confirmés avec le temps.

AmigaKid



Photo 3: l'équipe de Furax Fanzine

Photo 4: maquette d'Amiga Wave

Photo 7: une des célèbres pin-up d'Amiga Concept

Photo 8: Imré en plein travail ;-)



Vous avez aimé ce numéro ? Bien qu'AmiMag soit gratuit, vous pouvez soutenir la création libre et indépendante en faisant un don via Paypal. Cela nous encouragera à poursuivre l'aventure avec vous ! Contactez-nous par email à l'adresse: amimag_team@yahoo.fr avec comme sujet "Don" dans votre message faites-nous savoir le montant que vous désirez envoyer via votre compte Paypal. Vous recevrez en retour toutes les infos pour pouvoir concrétiser votre don. Nous vous remercions d'avance.



Vous aimeriez participer au prochain numéro ? Écrivez-nous à: amimag_team@yahoo.fr avec un petit mail de présentation ainsi que quelques lignes en rapport avec l'article que vous nous destinez. Attention, une bonne orthographe est un plus pour être choisi !!!

Événement télévisuel: LE MIGA À MICRO KID'S

En 1995, suite à la disparition d'Amiga Concept et à la faillite de Commodore, je pris la décision de créer mon fanzine seul dans mon coin, afin de soutenir la communauté des Amigafans. J'étais animé d'une détermination sans faille (c'est beau la jeunesse !), et les idées se bouscuaient dans ma tête. C'est ainsi qu'en 1996, je contacte l'équipe de Micro Kid's afin de leur demander pourquoi l'Amiga n'a plus jamais droit à un petit temps d'antenne ? Je suis contacté très vite par un membre de la rédaction, et l'on me promet de réaliser un dossier sur l'Amiga. Une interview de ma petite personne est même envisagée, mais, habitant Bruxelles, il était plus simple pour le staff de tout réaliser à Paris...

Mais je ne suis pas oublié, car le Dr Clic me fait un petit coucou durant l'émission ;-) Voici quelques images de l'émission du 8 février 1997. Dans un proche avenir, je vais essayer de vous mettre toute la séquence Amiga sur le Net. D'ici là, voici déjà quelques images.

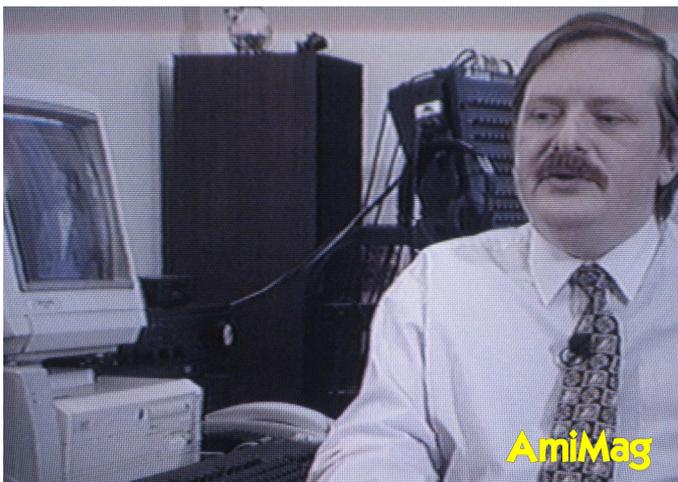


Le début de l'émission dans sa deuxième version, avec un présentateur virtuel aux commandes.

Le générique de l'émission avec le Dr Clic au chant ! Le tout sur un air techno...

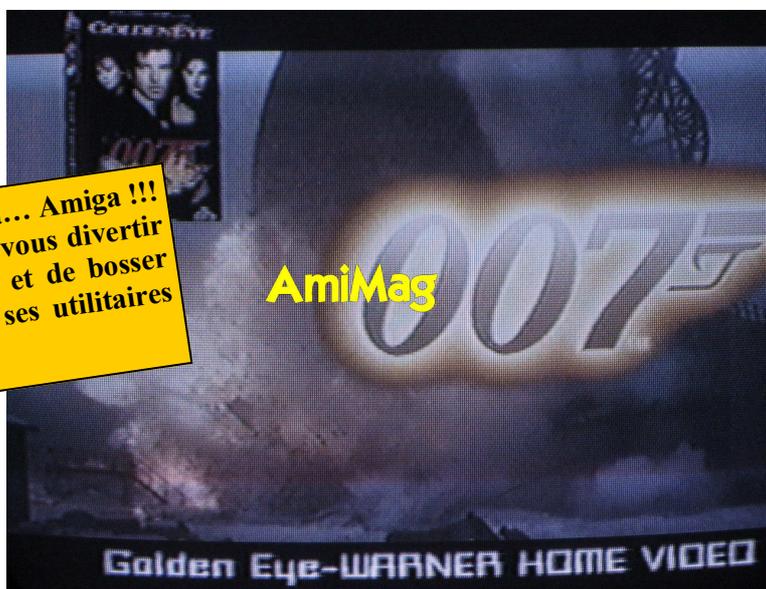


Dès le début le ton est donné. Clic est retenu en otage par des « terroristes » à l'accent belge ;-) Ils imposent un changement de programme afin de redonner à l'Amiga la place qu'il mérite dans les médias ! Pourquoi un accent belge ? Ben, AmiMag est un zine « made in Belgium », ceci explique cela ;-)



Le monsieur explique à quel point l'Amiga est génial, et qu'il a été en avance sur son temps. Notre cher Miga était déjà multimédia (ce terme est super à la mode dans la 2e moitié des années 90 !) bien avant le PC. Il nous raconte aussi que l'Amiga est utilisé pour réaliser plein d'effets spéciaux pour de grands films. Golden Eye, le dernier James Bond du moment, ne faisait pas exception. Classe, non ?

Son nom est Miga... Amiga !!!
Il a le permis de vous divertir
grâce à ses jeux et de bosser
pour vous avec ses utilitaires
super géniaux !



Dans la séquence, on y parle des capacités de l'Amiga, des jeux, des magasins, des magazines et des fanzines. Le Dr Clic fait un coucou spécial à AmiMag Multimédia comme pour souligner que c'est mon petit zine qui les a inspirés pour l'émission. Je ne vous raconte pas ma joie ! Ah, quelle merveilleuse époque ! On aperçoit sur l'image, en plus d'AmiMag, le fanzine de José: Amigazette, un petit bout de Buggy et un coin de Dynamigamite d'Alexandre Rey, un autre passionné.

DemoMania:

LE BEST OF DU AMIGA

Dans les années 80 et 90, les démos ont été l'un des domaines de prédilection de l'Amiga. D'abord sur l'A500 puis sur son grand frère, l'A1200. Je vous propose de faire un peu le tour de la question.

Les démos : kékako ?

Voilà la question que vous vous posez peut-être. Une démo c'est en quelque sorte un clip vidéo d'une durée variable, qui mixe joyeusement musique(s), animations, graphismes. Ces productions sont réalisées par des groupes de demomakers. On retrouve dans ces formations des musiciens, des graphistes et des codeurs, c'est-à-dire ceux qui mettent le tout en harmonie, et qui créeront de beaux effets pour pimenter le tout.

Les démos eurent leur heure de gloire dans les années 80 et 90. La rivalité entre Atari et Amiga était, dans ce domaine aussi, à son paroxysme.

Avant les démos, il y avait les intros

Les intros ou crack intros étaient de petites présentations que les groupes de pirates –les crackers- mettaient au début des programmes dont ils avaient réussi à faire sauter les protections. C'était en quelque sorte leur signature.

Avec l'évolution du matos, les simples petites intros se transformèrent en de véritables prouesses techniques : les démos.



State of the art

Les demomakers étaient nés et la scène démos avec eux. Les codeurs réussissaient sans cesse à repousser les limites de leurs machines. Le public restait admiratif devant les nombreuses productions présentées lors des « demo party ».

En général, le cahier des charges d'une démo peut se résumer ainsi: Effets en temps réel, pas d'interactivité, musique de qualité et synchro avec les ima-



Origine 2

ges et animations, et optimisation maximale du code sans oublier des graphs réalisés sur ordinateur et non pas des scans !

Les codeurs des différents groupes étaient de véritables maîtres en programmation. Ces jeunes ados boutonneux (bon okay ils n'avaient pas tous des boutons, mais la plupart ;-)) réussissaient des exploits à rendre jaloux les pros.

Il est d'ailleurs à signaler que c'est grâce aux demomakers que la vague des « Doomlike » put déferler sur nos Amiga. En effet, comme de très nombreuses fois, ce sont ces adolescents surdoués qui montrèrent la voie à suivre pour réaliser de jolies textures et de la 3D bien rapide sur nos machines que l'on disait incapables de tels exploits.

Voici quelques exemples:

Il y a eu les pionniers du groupe Bomb avec leur production nommée *Motion (Origine 2)* en 1994 ou encore, toujours la même année, *Doomed* par Pearl tournant sur Amiga OCS/ECS, s'il vous plaît ! Je me dois encore de citer dans ce survol rapide *Fullmoon* produit par Virtual Dreams et Fairlight qui nous offrent, avec un an d'avance sur les démos citées plus haut, un passage très impressionnant avec une finesse plus poussée des détails même si la fenêtre de visualisation reste de taille modeste.

L'art dans tous ses états

Bref, restons-en là pour les prémices de la Doom Mania sur Amiga -nous aurons l'occasion d'y revenir plus en détail dans un futur article- pour nous plonger dans l'une des démos les plus mythiques jamais réalisées sur nos bécane, j'ai nommé : *State of the Art*



du groupe Spaceballs. Cette réalisation suffisait à elle seule pour démontrer la supériorité de la machine de

Commodore sur toutes les autres. Durant plus de quatre minutes, c'est un véritable clip vidéo à la MTV qui s'offrait à nos yeux et à nos oreilles.

On ne compte plus les PC-istes qui en voyant une telle merveille jetèrent sans autre forme de procès leur Préhisorik Computer par la fenêtre, en chantant à tue-tête « *Viva Commodore, Viva Amiga* » ;-)



State of the art

Spaceballs venait de démontrer qu'il était possible de faire de la qualité professionnelle avec du matériel à la portée de tous.

Et quoi d'autre ?

Il serait difficile de citer dans un seul article toutes les démos exceptionnelles qui virent le jour durant la période glorieuse de l'Amiga. Citons malgré tout encore *Arte de Sanity* ; *9 Fingers* , toujours de Spaceballs; *Enigma* par Phenomena; *Jesus on Es* des LSD; sans oublier la méga démo *Oddysey* de Alca-traz.

Toutes ces merveilles rivalisaient de prouesses techniques afin de démontrer tant le savoir-faire des auteurs que les capacités réelles de la machine utilisée.

Les années 80 et la première moitié des années 90 ont été véritablement un âge d'or pour les ordinateurs. Une multitude de bonnes machines, des jeux du ton-



Oddysey

nerre, des démos à couper le souffle et des fans motivés constituaient une galaxie d'un dynamisme que l'on ne retrouve plus de nos jours.

Voilà pour notre petit survol rapide de l'univers des démos. Rendez-vous dans le prochain numéro pour de nouvelles découvertes. D'ici là, éclatez-vous bien, et faites un max de bêtises ;-)

AmigaKid

Motion (Origine 2)

<http://www.youtube.com/watch?v=oauVIRsYkY4>

Doomed

<http://www.youtube.com/watch?v=wb1ytyONNPo>

Fullmoon

<http://www.youtube.com/watch?v=-0altTjjFE>

State of the Art

<http://www.youtube.com/watch?v=fPSst20JEcE>

Arte

http://www.youtube.com/watch?v=_5HacABiXUE

9 Fingers

<https://www.youtube.com/watch?v=PPoYzwib7JQ>

Enigma

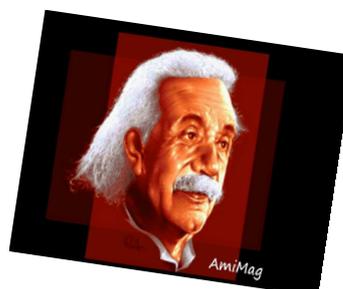
<http://www.youtube.com/watch?v=kuesTvUYsSc>

Jesus on Es

<http://www.youtube.com/watch?v=Kunq-O6ZaI4>

Oddysey

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



RétroZoom:

3583 BYTES FREE...

Voilà un titre qui devrait éveiller des souvenirs aux plus anciens (ou plus curieux) des lecteurs.

Comment vous parler de : oldcomputer, retrogaming, saceféplus ? J'opte pour mon historique perso et je vais essayer tout au long de cette chronologie de retracer pour moi les jeux qui ont jalonné ma jeunesse micro.

Je suis un Atariste (la plupart du temps) et pour ne pas faire fuir mes vieux frères Amigaïstes, je leur fais ce clin d'œil avec ce titre. Effectivement, mon premier micro-ordinateur était un Commodore VIC 20 qui, lors de l'allumage, nous recevait avec ce beau 3583 BYTES FREE suivi d'un magnifique et sublimissime READY.

Nous pourrions déjà parler de ces débuts d'années 80 et cet ordinateur à lecteur de cassettes et port cartouches. Des joies de lire Hebdogiciel et ses pages interminables de lignes en Basic qui, une fois que l'on faisait : RUN, nous renvoyaient « Erreur PIKE ou POKE ». Mais nous sautons quelques années pour nous rendre en 1987 et mon premier 520 STf.

MC68000 INSIDE

Donc l'Atari STf, fait partie de la grande famille des ordinateurs à base de ce processeur Motorola. Nous pouvons citer entre autres : Commodore Amiga (500, 500+, 600 ...), Apple IIGS ... Plus toutes les variantes de la famille du processeur m68k.

Mon histoire avec le 520 STf commence donc en 1987 aux alentours de Noël. J'avais fait mon entrée en seconde et des amis à moi avaient des Atari. Lorsque j'ai adressé ma lettre au petit papa Noël elle disait ceci : « quand tu descendras du ciel, n'oublie pas mon petit 520 STf : 512 ko (128 x plus que mon VIC 20), lecteur double faces ! » NON MAIS ! Faut ce qui faut :-)

Que fait-on tourner comme jeux en premier ? Et



bien : **10th Frame, Mach 3, Barbarian, Out run ...** Que du lourd ! "10th Frame" : comment vous décrire cette superbe simulation de bowling ? Son graphisme : su-

perbe. Sa jouabilité avec la gestion du crochet : inégalée encore de nos jours, et puis la bande son : Mozart n'était déjà plus de ce monde.

Mach 3 : alors là, allons-y ! Comparons ce qui est comparable mes chers Amigaïstes... Alors ?

Bon ok, je vous le tait mieux sur l'Amiga. Sniff !

Je ne vais pas m'entendre à faire la liste des titres parus pour ces bécanes, car elle serait longue, j'en oublierais et même des must. Mais bon

je vais dire quelques titres qui m'ont marqué et d'autres qui auront peut-être fuis votre mémoire et peut-être aussi des inconnus pour certains.



conçède, c'é-

BACK TO THE FUTURE

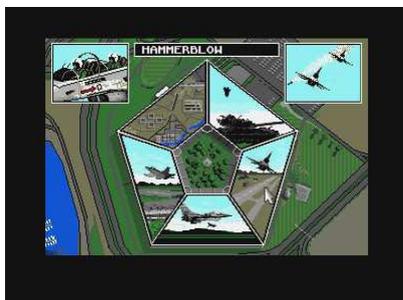
Alors dans les incontournables qui m'ont marqué : **Another world, Lemmings, Space Harrier, Xenon, International Karaté +, Kick off, Defender of the Crown, Dungeon Master, Nord et Sud, Opération Jupiter, 750 VFR Honda, Summer Olympiade, Super sprint, Battle Chess ...**

Rien que de citer ces titres, les larmes m'en viennent aux yeux. Cette bonne époque où les poils de ma barbe n'avaient pas encore remplacé les gracieux boutons qui criblaient mon juvénile visage. Alors les vétérans de **Capitaine Blood**, de **Elite** et autres **Prince of Persia** me diront : « Tu aurais dû parler de ... » Oui, c'est vrai, mais même moi, il y a des noms qui me reviennent et que j'aimerais marquer. Mais cela semble être sans fin. Un peu comme les chansons de Claude François, quand on croit toutes les connaître, on se rend compte qu'il en a écrites ou adaptées des dizaines et des dizaines.

Maintenant, des titres peut-être moins connus. Certains vont vous parler comme : **Rick Dangerous, Shuffell puck café, Nébulus, Ikari Warrior, Xévivius, Arkanoid, Pang, Suntcart Racer** mais ceux,

ci-après, c'est moins sûr : 5 of a kind, Altair, Poker Dice, Frost Byte, Buggy Boy, Gunship ...

Avant de fermer cette page sur les jeux, je ne peux faire l'impasse sur 2 Must de la simulation de vol en mode arcade : **Falcon et F-16 Combat Pilot**. Pour



moi, le meilleur était Falcon et sa bonne jouabilité. Mais pour refaire un pont avec le monde Amiga, je me souviens de F-16 Combat Pilot en mode

« à mort » où l'on reliait avec mon frère les ordinateurs face à face, casque audio sur les oreilles et on passait de longues minutes à se chercher pour se descendre ...

WORK IN PROGRESS ...

Bon, il n'y a pas que le jeu dans la vie (et non !). Il faut que l'on bosse aussi.

Dans la partie des programmes, là aussi il y a matière à écrire. Déjà pour les musiciens, ils le savent bien mieux que moi, l'Atari était un superbe outil de travail. Non pas que sa puce sonore avait un rendu 3D spatial THX (là, l'Amiga était meilleur), mais l'Atari disposait d'origine des ports entrée/sortie midi (nananère !!!).

L'Atari doit en partie aussi sa réussite aux musiciens qui l'ont beaucoup utilisé. Ce domaine-là, je ne le pratiquais pas trop (même si je connais quelques bons programmes), alors je vous renvoie en fin d'article pour des liens sur ce thème pour ceux que cela intéresse.

En termes de programmation nous citerons des langages superbes comme le **GFA Basic**, le **STOS** et un langage qui m'a bien plu pendant mes études : le **Basic 1000d** avec la possibilité de plus de 1230 décimales. Langage français (cocorico !) et très bien fait. En utilitaires je vous citerai mes chouchous : **1st Word plus**, **Le rédacteur**, **Degas Elite**, **Néochrome**, **Spectrum 512**, **POV Raytracing**, **Atari Works ...**

Voilà, mon histoire avec l'Atari. Mais l'histoire n'est pas finie à ce jour.

Si comme moi, vous aimez le bruit de la disquette et les joies (et emmerdes) d'un système d'exploitation qui apparaît dès que l'on appuie sur le « I/O » de son ordinateur, je vous invite à faire un petit tour aux adresses suivantes.

N'hésitez pas ! Que ce soit avec du vrai hard Atari ou en émulation (avec bruit du lecteur émulé, s'il vous plaît !) :

Yaronet.net : une section Atari très complète et dynamique.

Atari.org

Atari-forum.com

<http://hatari.tuxfamily.org> : un très bon émulateur.

Et puis sur Google tapez : Atari st et soyez curieux...

L'aventure continue et nous nous retrouverons peut-être pour approfondir le sujet avec des tests de jeux ou d'utilitaires.

To be continued ...

Ccarl84



Envie de plus de rubriques Atari dans AmiMag ? Écrivez-nous pour encourager nos rédacteurs afin qu'ils soient motivés pour la suite de l'aventure !!

Amimag_team@yahoo.fr

RétroZoom:

LA CD32 EN 1995

Avec cette rubrique, nous vous proposons de revenir sur les événements qui ont marqué la vie de l'Amiga entre 1995 et l'an 2000 ; les années de la version papier d'AmiMag !

Commodore avait été racheté par Escom. La communauté des fans attendait le renouveau de la gamme avec impatience, et la CD 32 devait faire partie du lot. La console allait être une alternative aux machines de la nouvelle génération venues du Japon...

Escom semblait avoir bien des atouts en main. La CD32 avait déjà ses fans, et un catalogue de jeux existants. De plus, elle était équipée de la fameuse puce Akiko permettant de nouvelles prouesses graphiques. Enfin, élément à ne pas négliger, la bécane coûtait 50% de moins que les premières Saturn et PlayStation. Tous ses éléments semblaient donc très favorables au retour de la 32 bits...

Cet article est paru en 1995, dans le premier numéro du fanzine papier.

LE POINT SUR LA CD 32 DANS LA RUBRIQUE DU VENGEUR DE L'OMBRE

Avec le rachat de Commodore, et la relance prochaine de la gamme Amiga, j'espère que la CD 32 aura un plus bel avenir. Quel enthousiasme à la sortie de ce monstre de 32 bits, une ère nouvelle était arrivée. Toute la technologie Amiga dans une console CD ; les concurrents étaient balayés.

Je me souviens d'une petite démo du DP qui vantait les mérites de la CD 32 par rapport au Méga CD de Sega. Plus de couleurs, plus de puissance. Bref, Commodore allait écraser la concurrence !

Malheureusement, une machine si bonne soit-elle, a besoin de jeux de qualité afin d'être attrayante pour le grand public. À quoi sert le mode AGA ou la palette de 16,7 millions de couleurs, si on ne les exploite pas !?

cane. Hé, les mecs ! C'est une machine 32 bits pas une GameBoy. Ici, on a de la puissance à revendre, mais bien sûr c'est si facile de faire des adaptations nullissimes. Ce qui compte c'est le fric ! *Messieurs les éditeurs, c'est vous qui avez voulu assassiner la CD 32 !*



Super Stardust

C'est évident, les possesseurs de 16 bits -que dis-je les possesseurs d'ancêtres tel l'Atari 2600- ont dû rire aux larmes en voyant des jeux comme **Mean arena** ou **Alfred chicken**. Pourtant à près de 16 mille francs belges (400 euros), les possesseurs de la bécane devraient avoir droit à de la qualité, car la machine a des ressources « sous le capot » !

Bien entendu, certains softs tels que **Microcosm** et **Rise of the robots** ont malgré tout exploité les capacités graphiques de la machine, mais les jeux n'étaient guère passionnants. Pourtant rien que de voir ces belles images sur la console fait chaud au coeur.

Monte aux éditeurs qui osent sortir des nullités sur une telle bé-

Citons parmi les éditeurs les plus talentueux Team 17 avec notamment **Super Stardust**. Un jeu pareil c'est aussi jouissif que de voir les lolos gonflés à l'hélium de Pamela Anderson sur les plages de Malibu...

Relancer l'Amiga CD 32 c'est très bien, mais je suis curieux de voir ce que vont nous concocter les créateurs, car si après la réapparition de la console les jeux ne gagnent pas en qualité, il n'y aura plus d'espoir.

La CD 32 est une machine fantastique. Elle ne demande pas la charité, simplement des jeux à la hauteur de ses processeurs. Car j'en suis convaincu, elle a son mot à dire dans la lutte qui oppose les consoles de nouvelle génération comme la Saturn, la PlayStation ou encore la 3DO.

Cet article est paru sous une forme légèrement différente dans le numéro 1 « Été 1995 » d'AmiMag.

La console Amiga survécit encore quelque temps à la faillite de Commodore. Plusieurs jeux de qualité sont même sortis mais la bonne implantation sur le marché des 16 bits de Sega et Nintendo, ainsi que l'arrivée des machines de la nouvelle génération avec des jeux époustouflants, sonna finalement le glas de la CD 32.

Escom, malgré les rumeurs du début, ne relança jamais la console Amiga, qui pourtant avait pas mal de potentiel encore en 1995.

L'Amiga CD 32 rejoignit la 3DO et la Jaguar (pour ne citer qu'elles !) au Panthéon des bécanes tombées au champ d'honneur technologique.



Spécificités techniques :

Processeur 68EC020 32 bits cadencé à 14 Mhz.
Lecteur CDx2.

Puces graphiques AGA avec en plus le chipset Akiko pour la conversion du chunky to planar.
256 couleurs affichées simultanément à l'écran sur une palette de 16,7 millions pour des résolutions jusqu'au 800x600.

Le mode HAM8 permet 262144 couleurs simultanément.

La CD32 est la première console à exploiter le CD-Rom. Elle permet de lire les CD audios, les CD+G et les Photos CD de Kodak.

Peut lire les films sur CD (72 minutes de film VCD) en 25 images seconde plein écran grâce au module Full Motion Video.

Comme la structure est basée sur celle d'un A1200, elle est facilement transformable en ordinateur grâce à des extensions comme la SX1 ou la SX32.

Photo du CD32 par Jacky.

Des vidéos des jeux cités dans l'article.

Microcosm

<http://www.youtube.com/watch?v=GPY4vmKVck0>

Rise of the robots

<http://www.youtube.com/watch?v=gw7oZbPZUfk>

Super Stardust

<http://www.youtube.com/watch?v=5bdHmzCvgGU>



Rise of the robots

Jeff Schindler et Petro T



Dessin de Daniel Labriet dans les années 90

Le coin du bidouilleur:

UNE CARTE SD POUR DISQUE DUR

Cet article sera divisé en deux parties. Dans la première, je vais vous détailler en images, la façon de changer le disque dur sur un Amiga 1200 (ça marche aussi pour l'antique 600). Dans le prochain numéro, on y réinstallera le Workbench en version 3.9 ! Allez, à vos tournevis ;-)

Changer pourquoi ?

Quand j'ai rebranché mon Miga, je me suis vite rendu compte à quel point mon disque dur était rempli. Il faut dire qu'avec sa « kolossale » capacité de... 170 Mo, il y avait de quoi le saturer très vite.

Deux solutions s'offraient à moi. Remplacer le disque dur par... un autre disque dur ou opter pour la solution qui a le vent en poupe actuellement : la Flash Card. La dernière solution offre l'avantage d'être silencieuse, fiable et intéressante au niveau du prix. De plus, une carte de 4 GB est très largement suffisante pour nos besoins ; les programmes, démos et autres jeux n'étant pas gourmands en matière d'espace.

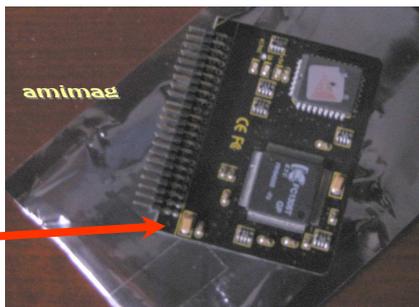
En cherchant sur un site de ventes aux enchères, je suis tombé sur un vendeur allemand qui propose une solution un peu différente. Il s'agit ici d'un adaptateur IDE/SD ! Le principe est le même que pour la Flash card, si ce n'est qu'on glisse dans l'adaptateur une simple SD card. Comme j'ai



le goût du risque, j'ai opté pour cette solution moins conventionnelle. L'ensemble m'a coûté **32 euros** frais de port compris.

Comme vous pouvez le voir sur la photo, le lot se compose d'une nappe IDE, de la carte SD d'une capacité de 4GB et de l'adaptateur.

Voici l'adaptateur en plan plus rapproché.



Assez de théorie, passons à la pratique !

Il n'y a pas de grandes difficultés pour ouvrir l'Amiga. Quelques coups de tournevis, et nous voilà prêts à regarder dans « les entrailles de la bête ».

Attention en soulevant le capot de l'ordi, à ne pas endommager les fils. Une fois celui-ci soulevé, il ne



reste plus qu'à faire de même avec le clavier. Ici, aussi faites attention à ne pas casser la nappe qui est reliée audit clavier.

Très vite, on se retrouve avec le disque dur qui s'offre à nous dans toute sa splendeur ! Dans mon Amiga



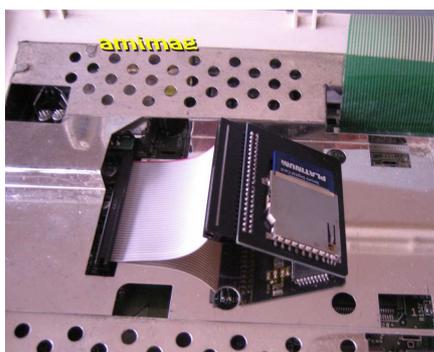
Escom, c'est un Seagate qui y est installé. Le disque dur en question est fixé dans un « berceau », il faut donc déloger le tout ensemble. Pour cela, il suffit de

faire délicatement levier avec un petit tournevis pour enlever le périphérique de stockage.

Voilà à quoi ressemble le petit DD (hé oui c'est son nom ;) une fois extrait. Le plus dur a été fait ! Maintenant, il suffit d'installer à sa place l'adaptateur IDE/SD ou votre flash card. Certains réutilisent le « berceau » pour y placer la card, perso j'ai laissé mon vieux Seagate dedans, cela va alléger un peu le Miga ;-)



Mon adaptateur IDE/SD a pris la place du disque dur ! Replaçons-le tout comme avant, c'est-à-dire le clavier et le capot, et n'oublions pas de revisser les vis ;-)

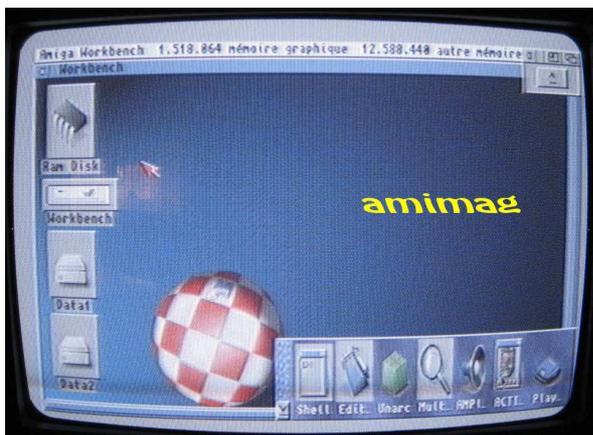


Si tout s'est bien passé, l'Amiga redémarrera comme en 40, mais seulement en le bootant sur disquette, car pour le moment il n'y a bien entendu rien sur votre carte SD !

Dans la suite de l'article, je vous apprendrai à faire toutes les manipulations nécessaires pour partitionner, formater et enfin installer l'OS 3.9 sur ladite carte.

À bientôt, dans le prochain numéro ;-)

AmigaKid



Voici un super site qui rassemble plein de modules musicaux. Ils sont vraiment de très bonne qualité ! Vous pouvez les écouter directement depuis le site (donc aussi avec un PC ou un Mac) ou les télécharger pour les rejouer sur votre Miga adoré.



Allez vite voir ici: <http://modarchive.org/index.php>

Voilà de quoi vous donner envie de brancher, si ce n'est déjà fait, votre bécane sur la chaîne stéréo ;-)

Perso, j'adore ce titre: **Look to the sky**

UNE ASTUCE DE JOSÉ...

Comment lancer un son au démarrage de l'ordinateur

Pour cela il faut disposer d'un petit programme qui sache jouer un son (en anglais : soundPlayer) tel que **Play16** (voir sur Aminet) installé dans le répertoire **C:** du Workbench. Ensuite il suffit d'ouvrir la **user-startup** qui se trouve dans le répertoire **S:** et y installer cette ligne :

```
play16 Workbench:Prefs/Presets/Sounds/a1000stereo >nil:
```

ce qui, pour mon Amiga, joue le son de l'Amiga 1000 dès la fin de l'exécution de la user-startup. On pourrait également réaliser un script **IconX** qui serait lancé depuis le répertoire **WBstartup**.

José

Vous trouverez d'autres bonnes astuces sur le site d'AMIGAZette: <http://amigazette.83.free.fr>

L'Interview d'Orion_

CREATEUR D'ELANSAR

Orion_, un passionné d'Atari âgé de 28 ans et programmeur a créé seul un grand jeu d'aventure dans la lignée du célèbre Myst. AmiMag vous propose l'interview exclusive de ce jeune atariste convaincu afin d'en apprendre plus sur lui mais également sur son jeu, disponible pour différentes plateformes.

1: Bonjour et merci d'avoir accepté notre interview. Peux-tu te présenter en quelques mots à nos lecteurs ?

Je m'appelle Cédric, pseudonyme Orion_, j'ai 28 ans. Je suis célibataire et j'habite à Paris pour mon travail, mais je suis originaire de l'île de la Réunion. Je suis programmeur et fan de rétro informatique, mon passe-temps favori est de programmer des jeux ou des démos sur une multitude de machines rétro !

2: Comment es-tu venu à l'informatique, et pourquoi avoir choisi l'Atari ?

Simplement parce que mon père avait un Atari STe. Au début, j'y jouais beaucoup comme tous les enfants. Un jour, j'ai découvert un listing de programme BASIC que mon père avait écrit quelques années avant. Par chance, l'Atari était livré avec un manuel de Basic, et j'ai commencé à vouloir apprendre; j'avais 8 ou 10 ans.

3: Peux-tu nous en dire un peu plus sur ton jeu Elansar, et nous décrire aussi sa conception dans les grandes lignes ?

Elansar est un jeu d'aventure dans le style "Myst" et "Point & Click". Quand j'ai joué à Riven (la suite de Myst) à

l'époque, j'ai trouvé l'ambiance du jeu incroyable et lorsque les logiciels d'images de synthèse simples à utiliser (Vue/Bryce) sont apparus j'ai tout de suite eu envie de faire un jeu comme ça.

J'ai tâtonné pendant 10 ans avant de vraiment me lancer dans quelque chose de sérieux pour au final réaliser Elansar en 1 an et demi de travail sur mon temps libre.

J'ai commencé par réaliser les graphismes, qui étaient un vrai défi pour moi n'étant que "programmeur" à la base.

Puis j'ai fait la version PC et ensuite les versions Atari Falcon / Firebee. Actuellement je travaille sur la version Android et Jaguar.

4: Comment as-tu vécu la fin de la société Atari, et finalement la fin d'une certaine ère de l'informatique ?

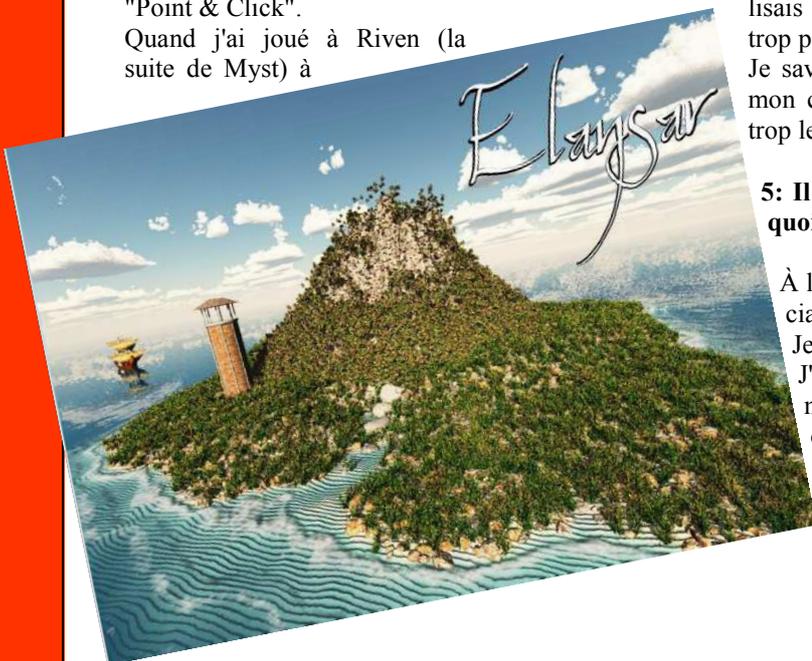
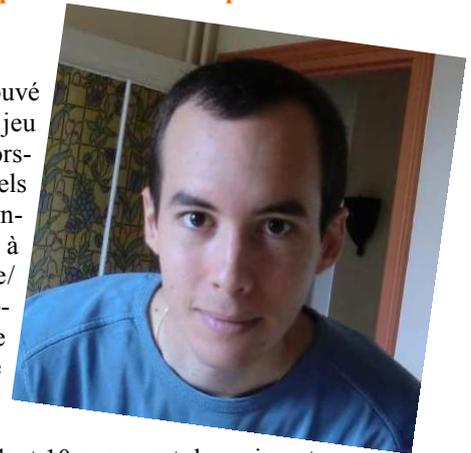
Je pense que Atari était déjà mort au moment où j'utilisais mon ordinateur (1995), j'étais de toute façon trop petit à l'époque pour en avoir conscience. Je savais juste que les PC étaient assez courants (à mon collège, par exemple), mais qu'on n'avait pas trop les moyens d'en avoir un.

5: Il n'est pas simple de concevoir un jeu. Pourquoi donc cette aventure ?

À l'époque, quand j'ai commencé le Basic, j'appréciais beaucoup les jeux que j'avais sur mon Atari. Je me suis mis en tête de faire pareil.

J'ai réalisé ce but tout seul à l'âge de 12 ans, même si ça ne cassait pas des briques. C'était le début de ce que j'ai toujours voulu faire dans la vie.

Dans le cas d'Elansar, c'est presque l'aboutissement de toute mon expérience car c'est un



vrai jeu d'aventure que j'ai fait de A à Z, jusqu'à en faire le boîtier cd avec un petit manuel !

6: Tu as choisi de faire plusieurs versions pour différentes plateformes. C'est une question de viabilité pour ton jeu ?

Au départ, cela devait être un défi technique, comme le jeu ne présentait a priori pas de difficulté au niveau programmation (un simple enchaînement d'images et juste un curseur), je voulais tenter d'afficher les images de la meilleure qualité possible en tenant compte des limitations de chaque machine. C'était un challenge intéressant !

Par la suite, je me suis aperçu que même un jeu comme cela, représente beaucoup de travail, et que cela allait être difficile de le réaliser sur certaines machines (notamment la pc engine)

J'ai donc choisi plutôt le Falcon, puis le Firebee qui venait d'arriver et possédait un vrai mode 32bits.

L'histoire du jeu ayant pris de l'ampleur, je me suis dit qu'il serait dommage d'en priver les joueurs qui ne possèdent pas forcément ces vieilles machines. Alors j'ai fait une version PC/Mac, et bientôt Android :)

Cela dit, la version PC ne s'est pas beaucoup vendue par rapport à la version Atari.

7: Comment vois-tu l'avenir de l'informatique alternative en ce début de 21e siècle ?

Les développeurs nostalgiques ont toujours été nombreux sur les anciennes machines, mais il y a maintenant des électroniciens de plus en plus nombreux également !

Du coup on voit pas mal d'accessoires de modernisation pour ces machines (émulateurs de disquettes, adaptateurs Ethernet) qui permettent de



donner des nouvelles possibilités ou de remplacer les parties des ordinateurs qui lâchent assez vite comme les lecteurs de disquettes (le HxC SD par exemple). Je trouve ça assez formidable et très pratique !

Mais comme les machines commencent à vieillir aussi, à terme on aura probablement des projets qui remplaceront complètement la machine originale. On a vu ça avec l'Apple 1 replica, le ZX Spectrum, ou encore le projet qui permet d'émuler plusieurs micros comme l'Atari et l'Amiga avec le FPGA Arcade.

Sans parler des projets comme le X1000 ou le Firebee qui font évoluer les machines d'époque.

Je pense au final que l'informatique alternative a encore de beaux jours devant elle :)

8: Atari survit -tout comme l'Amiga- grâce à sa communauté de fans purs et durs. Quelle est l'ambiance dans le petit monde des Ataristes ?

Plutôt chaleureuse. Les gens sont très sympas, s'entraident pas mal. Récemment, on a même vu un élan de bonté de la part des programmeurs qui sortent de plus en plus leurs codes en open source, ce qui aide beaucoup !

Les conventions de fans de vieux ordinateurs sont aussi assez nombreuses et chaleureuses. C'est toujours un plaisir de se retrouver quelques fois par an autour de nos machines préférées :)

9: Tu as également développé une version de ton jeu pour Firebee, que penses-tu de la machine en question ?

Sur le papier elle est très attrayante ! En pratique, beaucoup moins, car le software est encore en version alpha, donc il y a beaucoup de lacunes. Les possibilités graphiques sont entravées par un blitter non existant et une mémoire très lente, ce qui ne rend pas hommage au processeur coldfire qui est très rapide. Il n'y a pas encore la possibilité de faire du double buffering en mode true color par exemple, ce qui est très ennuyeux pour faire un jeu ou une démo.

Bref, il y a encore beaucoup de travail pour la team Firebee.

10: Combien de copies espères-tu vendre de ton jeu ? Quel chiffre serait synonyme de succès ?

J'ai déjà fait 2 séries de la version Atari, une de quarante et une de trente, soit soixante-dix au total, et tout est déjà vendu !

Si je compte les trente de la version PC, ça fait exactement cent. Je pense que je vais m'arrêter là et continuer avec la vente dématérialisée.

Car mine de rien, graver les CDs, préparer les colis et les envoyer, c'est plus de boulot que je ne pensais !

Merci d'avoir répondu à mes questions, et bonne continuation ;-)

Interview réalisée par AmigaKid

Allez vite voir sur le site d'Orion_ pour en savoir plus sur son jeu:

<http://onorisoft.free.fr/elansar/elansar.htm>

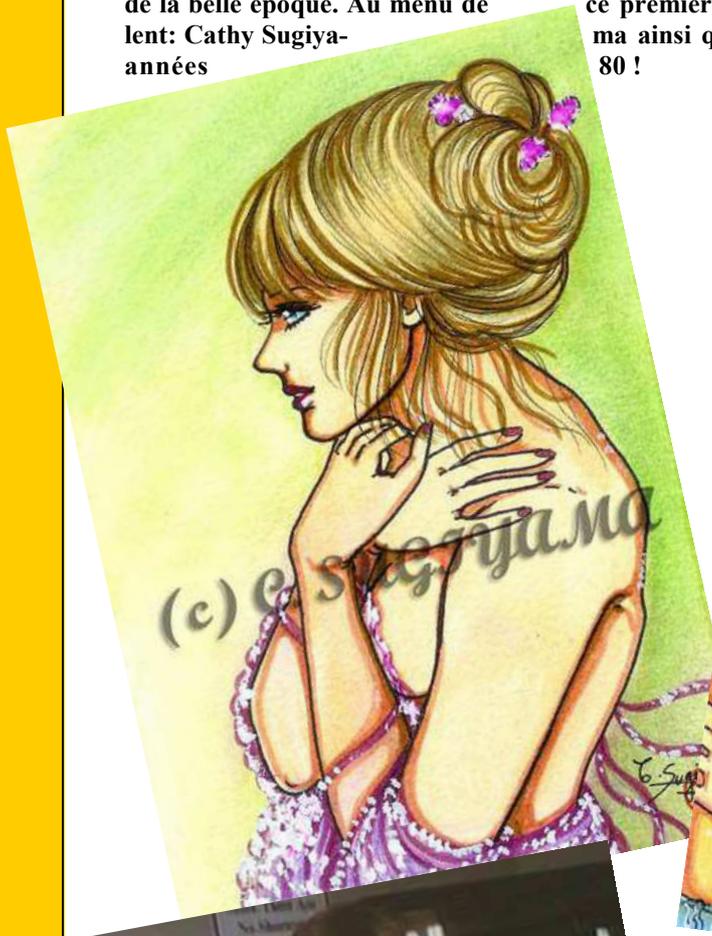
LA PIN-UP D'AMIMAG



ExtrAmiMag:

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

Dans cette rubrique, nous allons déconnecter du monde des ordinateurs et consoles en découvrant des talents de la BD et d'autres formes d'expression. Mais il y aura aussi un regard sur le cinéma et les séries de la belle époque. Au menu de ce premier « Extra », la découverte d'une artiste de grand talent: Cathy Sugiyama-années 80 !



Les dessins sont © Cathy Sugiyama. La série Whiz Kids est © Philip DeGuere, Bob Shayne, CBS

Cathy Sugiyama est une jeune artiste que je connais depuis quelques années déjà. C'est toujours avec plaisir que j'admire ses créations. Elle a été très active dans le domaine du fanart avec des illustrations des personnages de **Goldorak**, **Capitaine Flam** et **Albator**, entre autres.

Mais Cathy a également ses propres héros de papier. Elle a réalisé plusieurs BD avec pour personnage central le détective **Allan Scott**; j'espère vous offrir ses aventures un jour prochain ici même !

Biographie de Cathy SUGIYAMA :



Française mais Japonaise de cœur,
Deux grandes passions dans la vie et depuis l'enfance : le Dessin et le Japon.

Son activité artistique :

Illustrations et réalisation de bandes dessinées (scénario et dessin) :

Son projet :
"Les Enquêtes d'Allan SCOTT" /

Genre : Action & Romance,
plusieurs albums couleurs réalisées à ce jour, ainsi que plus de 300 illustrations couleurs sur les personnages d' "Allan et Tamara", deux nouvelles relatives à la genèse de l'histoire et au passé des personnages.
À la recherche d'un éditeur.

Quelques dates :

- En 1993 : sélectionnée dans le cadre d'un concours régional d'après scénario imposé : « Le Dernier Cathare »



Parution d'un album de bande dessinée regroupant sa version ainsi que celles des deux autres gagnants sélectionnés.

- En 2007 : 2ème prix du Concours d'illustrations organisé par le magazine « Planète Japon » et la Société japonaise « High Dream Corporation ».

- En 2009 : Parution d'un fan-art d'après la série « Nana » dans le volume 19 du manga éponyme.

(« la pièce de Junko, les pages bonus » pour les Éditions japonaise et française)

- En août 2012 : citée dans l'émission "Imagine-nation" de la N.H.K World, suite à l'envoi d'un courrier et d'une illustration originale.

Quelques expositions aussi, à l'échelle régionale.

Son maître Spirituel et mangaka favori : HOJO Tsukasa.

Vous pouvez retrouver Cathy sur sa page Facebook à l'adresse suivante:

<http://www.facebook.com/SugiyamasCreations?ref=ts&fref=ts>



AmigaKid



Zoom sur une série que j'aime tout particulièrement, j'ai nommé *Les Petits Génies* ! Cette série des années 80 est typique de cette merveilleuse décennie. Les *Whiz Kids* (titre original) n'ont pas connu un succès retentissant à la télé américaine, mais ils sont restés dans le cœur de toute une génération. On fait le point sur cette œuvre télévisuelle en compagnie de SK2000, le webmaster d'un blog en français (<http://les-petits-genies.over-blog.com>) spécialisé en la matière. Retour en 1983.

LES PERSONNAGES DE LA SÉRIE

Richard Adler:

C'est un vrai génie de l'informatique. Grâce à son ordinateur nommé Ralf, il peut pénétrer dans n'importe quel système. Ralf est un assemblage de différentes machines de seconde main. La plupart du matériel qui le compose a été



offert à Richie par son père, un ingénieur-informaticien très prisé. Ralf occupe la quasi-totalité de la chambre de Richie. Il est capable de parler grâce à un programme de synthèse vocale. Il possède une caméra qui est couplée à un programme de reconnaissance faciale (ce système n'est utilisé que dans le premier épisode). L'adolescent se sert de son terminal pour ses devoirs (ce n'est d'ailleurs pas toujours une réussite visionnez pour vous en convaincre l'épisode: "**Brouillage**"). Il compose également de la musique (épisode "**Attaque à main armée**") ou joue en réseau (voir l'épisode: "**Erreur fatale**"), mais Ralf sert surtout à aider la bande d'amis et Farley à résoudre des enquêtes passionnantes.

Alice Tyler:

Une ravissante jeune fille, calme et posée. Elle semble en pincer pour Richie, mais ce dernier l'ignore



tant il est absorbé par sa passion des terminaux.

Hamilton "Ham" Parker:

Il joue de la batterie, et il s'intéresse de très près à la ravissante Alice. Il est le seul à conduire ce qui permet à la bande d'abandonner de temps en temps leurs vélos...

Jeremy Saldino:

Le beau parleur du groupe. Fonceur et débrouillard. Il est le plus remuant de la petite bande.

Llewellen "Lew" Farley:

Il est journaliste à La Gazette de Los Angeles. Il remplace Henry Gallagher dès le second épisode de la série. Il conduit une superbe Mustang cabriolet. Il partage les aventures de la bande à Richie. C'est l'ami de la famille Adler.

Lieutenant Neal Quinn:

C'est le beau-frère de Lew. Il est complètement largué par les terminaux. Il est plutôt bougon et râleur, mais vient toujours en aide à Farley.

Irene Adler:

Mère protectrice et dynamique de Richie et Cheryl. Elle est, elle aussi, dépassée par l'univers de l'informatique, mais reste admirative devant le savoir de son fils.

Cheryl:

La petite sœur de Richie. Elle adore les dessins animés et aimerait participer aux aventures de son aîné, mais elle est bien trop jeune pour cela. Elle essaye toujours de se glisser en douce dans la chambre de son grand frère pour jouer avec Ralf.



Carson Marsh:

Personnage énigmatique dirigeant la division ouest pour les États-Unis de la mystérieuse société Athéna. Il possède un terminal très élaboré qui lui permet de renseigner Farley quand celui-ci a besoin d'informations hautement confidentielles.

Une fiche plus complète, avec plus de personnages, est disponible sur le site:

<http://les-petits-genies.over-blog.com>

Interview

DE MADELYN CAIN
LA MAMAN DE RICHIE

Sk2000, le webmaster du blog dédié aux *Petits Génies*, a fait fort. En effet, il y a de cela quelques mois, il a réussi à obtenir une interview exclusive de l'actrice Madelyn Cain, qui interprète le rôle de la maman de Richie. Voici pour vous cet entretien publié avec l'aimable autorisation de SK !

1: En Europe on vous connaît avant tout pour votre rôle de Mme Adler, mais avez-vous tourné dans d'autres séries ou films avant les Whiz Kids ?

J'ai tourné dans quelques séries avant et après "Les Petits Génies": Emergency !, Hooker, L'homme qui valait trois milliards pour en citer quelques unes. J'ai une formation d'actrice classique, et j'ai interprété des rôles du répertoire théâtral avant d'aller en Californie. J'ai également tourné dans une centaine de publicités.



2: Etiez-vous familiarisée avec l'informatique en commençant la série ?

Non, je ne possédais pas encore d'ordinateur à l'époque.

3: Les pièces que l'on voit dans la série étaient vraiment dans la maison ou tout était tourné en studio ?

Toutes les séquences ont été tournées aux Studios Universal, à l'exception des scènes extérieures.

La chambre de Richie était-elle impressionnante avec toutes ses machines ?

OUI !

4: Quels étaient vos rapports avec les autres acteurs et actrices de la série ?

Nous étions un groupe très soudé. J'étais particulièrement proche des enfants.



5: Quels sont vos meilleurs souvenirs en rapport avec la série ?

A vrai dire je n'avais pas repensé à la série depuis longtemps. Mais avec ma fille aînée -qui est née après la diffusion des "Petits Génies"- nous avons revus des passages sur Youtube, et nous avons bien ris.

Dans l'épisode où nous tournions dans un parc aquatique (ndlr: "**Profit sans risque**"), je me souviens que les producteurs étaient désappointés d'apprendre que je ne savais pas nager. Ils ont dû engager une doublure pour descendre le toboggan. Je suis ensuite entrée dans la piscine afin que l'on me voit émerger de l'eau dans la séquence. Plus tard j'ai appris à nager !

Je me souviens de beaucoup de belles choses, particulièrement de la petite Melanie (NDLR :Cheryl dans la série) qui voulait tout savoir à propos de la caméra. Le cadreur lui a beaucoup appris. Elle a tout emmagasiné. C'était un jeune prodige.

Il a été également très amusant de tourner avec Marjoe Gortner (Bobby Lee Janz) dans l'épisode « **Le retour de l'idole** ».

6: Qu'avez vous ressenti quand la série a été annulée après une saison seulement ? D'après des articles américains que j'ai pu lire, la série était très critiquée pour tout le côté hacking. La presse avait peur que la série donne le mauvais exemple aux jeunes. Qu'en pensez-vous ? Cela a joué dans l'annulation des "Whiz Kids" ?

Je pense que c'est une explication trop simpliste. Nous n'avons juste pas atteint l'audience nécessaire. La série a été déplacée à différents jours et dans différentes cases horaires, et cela a rendu difficile la fidélisation du public.

7: Avez-vous gardé le contact avec des anciens de la série ?

Malheureusement non. Nous avons tous pris des voies différentes.

8: Quelle était l'ambiance durant les tournages ?

Fantastique. Nous aimions tous notre travail, et nous nous donnions à fond.



9: Matthew La-borteaux était déjà une star à cette époque, était-il sympathique malgré tout ?

L'autisme de Matt était un vrai défi pour lui. Il était calme et secret mais toujours professionnel. Il était le plus sérieux du groupe mais charmant comme les autres garçons, d'ailleurs.

10: Vous êtes maintenant un auteur de renom aux USA mais pourquoi avoir abandonné votre carrière d'actrice ?

L'année passée, j'ai tourné une pub pour la première fois depuis 30 ans. Cependant, je ne suis pas certaine d'être prête à abandonner l'enseignement (NDLR: En plus d'écrire, Madelyn enseigne à l'Université de Californie du Sud) et jongler avec les deux professions est dur. Mais parfois ma première passion se rappelle à mon bon souvenir. Jouer la comédie est très amusant.

Un grand merci pour avoir répondu à mes questions. Vous êtes pour moi la plus gentille des mamas de la télévision !

Et vous le plus gentil des fans !!!



Cette interview est l'exclusivité totale du blog *Les Petits Génies*. Elle a été publiée avec l'aimable autorisation de SK2000, webmaster du site.

La gentille maman de Richie, le génie.

Le Mot de la fin...ous

Et voilà ! Vous venez de lire le dernier article de ce numéro d'AmiMag. J'espère que vous avez passé un bon moment en notre compagnie. Si cela vous a plu, faites connaître le fanzine autour de vous. N'hésitez pas à nous donner vos impressions via notre adresse e-mail: amimag_team@yahoo.fr

Si les retours sont positifs, l'aventure se poursuivra. Dans tous les cas, j'ai pris –et je pense qu'il en va de même pour tous ceux qui ont collaboré à ce numéro 1– un très grand plaisir à replonger dans l'univers du fanzinat. J'avoue que cela m'avait manqué ;-)

Allez, soyez fous ! Vibrez encore et toujours pour toutes les choses que vous aimez, et... ne vous prenez pas trop au sérieux !!!

AmigaKid



La deuxième version du logo d'AmiMag, en 1996 !

AMIGA[®]



**RENDEZ-VOUS DANS LE NUMÉRO
2 AVEC TOUJOURS PLUS D'AMIGA
ET D'ATARI MAIS AUSSI DES
DOSSIERS SUR D'AUTRES ANCÊ-
TRES ÉLECTRONIQUES COMME LE
C64, LE THOMSON T07 ET LE
VIDEOPAC
NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN
NUMÉRO D'AMIMAG !**

**TOUTE L'AMBIANCE RETROCOM-
PUTING AINSI QUE DES ARTICLES
SUR LES SÉRIES CULTES DES AN-
NÉES 70 ET 80 ! SANS OUBLIER DE
GRANDS TALENTS DE L'ILLUSTRA-
TION, TOUT CELA -ET BIEN PLUS
ENCORE- DANS VOTRE FANZINE
PRÉFÉRÉ: AMIMAG !**

