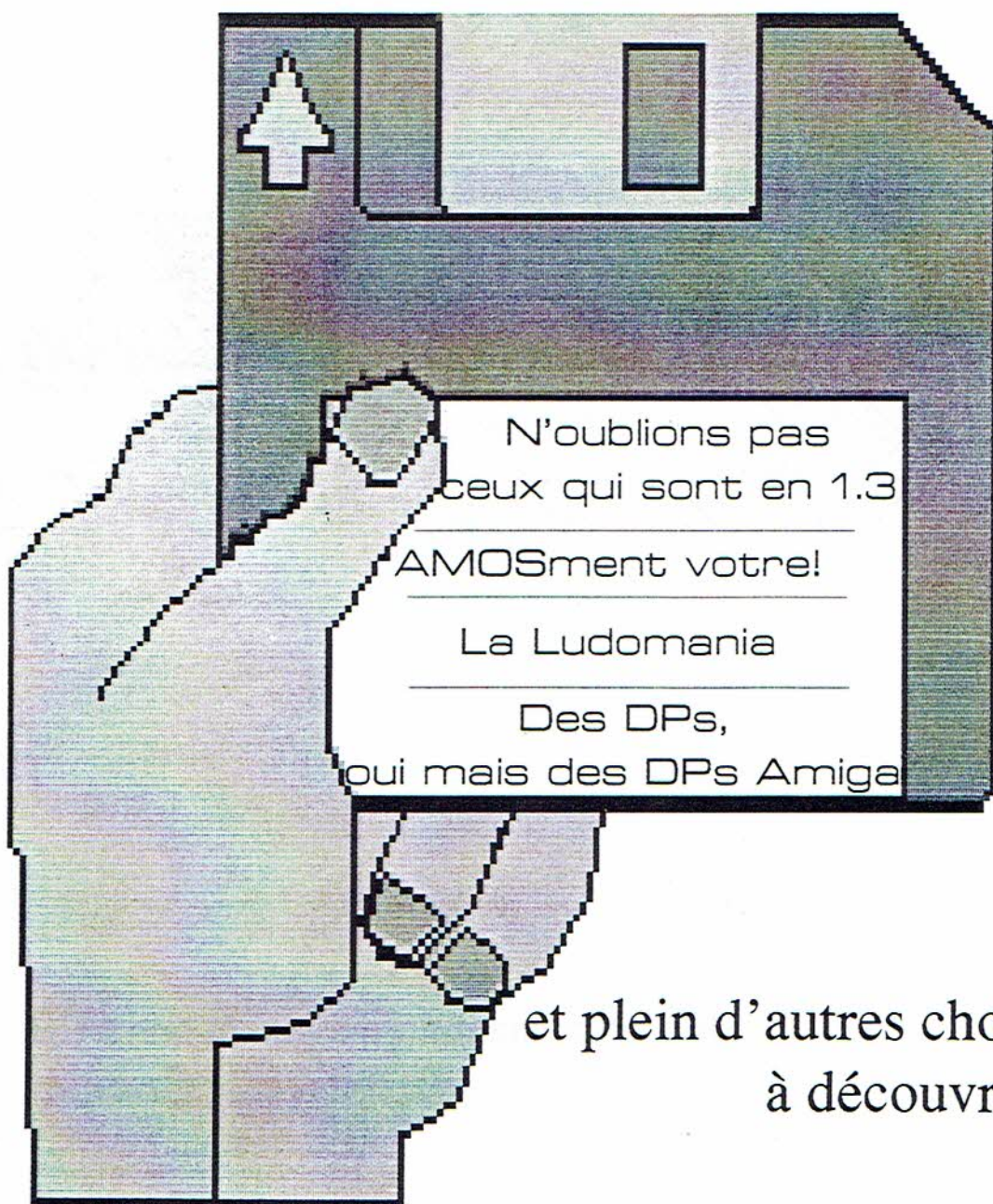


# A<sup>83</sup> Amiga zette

A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32



N'oublions pas  
ceux qui sont en 1.3

AMOSment votre!

La Ludomania

Des DP's,  
oui mais des DP's Amiga

et plein d'autres choses  
à découvrir...

PUB!

Page contenant normalement une PUB!



Les articles de ce Fanzine ont été réalisés avec le matériel suivant :

- A500 - 1Mo WB1.3
- A1200 - 2Mo WB3.1
- A2000B - 5Mo WB2.1
- imprimante HP 500C
- DCTV
- Mise en page finale avec PPAGE

Follain, 50000 Saint-Lô.

Amigazette est un fanzine de 6-8 pages nettement plus sérieux qui aborde tous les aspects ludiques et techniques de la machine. Le tout avec l'accent du sud. Renseignements : Amigazette, 872, Chemin Monparadis, 83200 Toulon.

En quelques mois d'existence *OverScan* est devenu une institution. Une quarantaine de pages bourrées d'informations sur l'Amiga dans un style plutôt cor-

Article d'Amiga Dream de décembre 1993

ONT PARTICIPE :

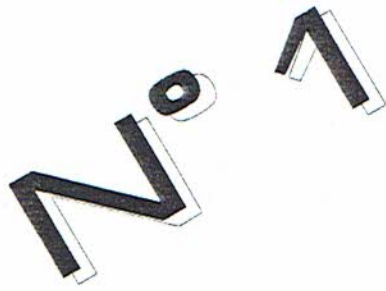
- Grillierre José
- Blancho Hervé
- Delattre Eric
- Cierp Philippe
- Thebault Patrice
- Thiebaut C.

AmigaZette 83 est un Fanzine à but non lucratif régie sous la loi des associations de 1901. Chaque auteur d'article est tenu responsable du contenu de celui-ci.

Président : Grillierre José  
 Trésorier : Blancho Hervé  
 Secrétaire : Delattre Eric  
 Conseillé

Informatique: Cierp Philippe

Adresse : AMIGAZETTE 83  
 872 Chemin Mon Paradis  
 83200 TOULON



# L'INTRO

## D'AmigaZette

Amiga DREAM avait annoncé la sortie de l'AMIGAZETTE, mais cette nouvelle édition n'était prévue qu'à partir début 1994. Des petits problèmes d'ordre technique ont retardé cette parution, maintenant c'est chose faite, le Fanzine est à votre entière disposition.

Un Fanzine comme le notre, c'est comme un club, tout le monde peut y participer en proposant des articles, trucs et astuces ou simplement en demandant de l'aide où nous nous ferons une joie d'essayer de résoudre les petits soucis informatiques (ou matériels) quotidiens.

L'équipe de la rédaction va essayer, au fur et à mesure des numéros de l'AMIGAZETTE, d'apporter aux Amigaphiles (non ce n'est pas une nouvelle maladie) que nous sommes tout ce qui peut être utile à savoir dans l'utilisation de notre compagnon.

Le *Must des Must*, le Fanzine sera accompagné d'une disquette catalogue pour mieux choisir vos programmes du Domaine Public avec laquelle vous pourrez commander vos DPs à la carte. Les DPs proposés sont de toutes sortes, mais en général utiles et plus important, ils sont testés et dans la mesure du possible une doc en français sera fournie.

Amigalement votre. José.

AmigaZette			Sommaire	
Info_Conso Page 2	Le Grincheux Page 3	Amiga Pratique Page 4	Modélisme Page 6	HARPOON Page 7
Espace Jeux Page 8	Boite à lettres Page 11	AMOS Page 12	Glossaire Page 13	P.A. Page 14





# INFO CONSO - INFO CONSO - INFO

## ACTUALITES

J'ai constaté depuis quelques temps certaines pratiques de commerçants, que je qualifierais de douteuses pour ne pas dire malhonnêtes dans le domaine que ce soit des pièces détachées, des logiciels ou de l'ordinateur lui-même. Je me réfère à l'aire Toulonnaise; dans d'autres départements de tels agissements ne sont peut-être pas légions! Ma démarche n'est pas de dénoncer les magasins fautifs mais bien de vous mettre en garde contre de nombreuses "magouilles" qui ont tendances à prendre de l'ampleur dans notre charmant milieu informatique. Consommateurs passionnés oui! pigeons non!

Me croirez-vous si je vous dis qu'il se vend des 500 d'occasions sans les disquettes "workbench" et "extras" et bien sûr sans documentations, (malheur au novice!), c'est le même établissement qui vend des disquettes "vierges" qui sont enfin de compte des disquettes récupérées je suppose avec des revues invendues auxquelles les étiquettes ont été retiré pour pouvoir les vendre comme étant "vierges"; vous comprendrez vite le bénéfice ainsi réalisé, honte à lui!!!!!!

Un grand hypermarché de l'électro-ménager vient de s'installer dernièrement dans notre ville et bien sûr lui aussi propose du matériel informatique (ils sont incompetents, mais cela n'est pas grave), les prix commencent à bouger, peut-être allons nous faire de bonnes affaires!.....

Nous croyons tous au père Noël.....

Autour de Noël beaucoup de gens étaient à la recherche de 1200 alors ces messieurs se sont amusés avec les prix, ils en ont vendu très peu à un prix attractif pour attirer la clientèle, puis les prix sont montés pour le reste du stock. Une fois sur place pas mal de gens sont repartis avec leur 1200 plus chère qu'ailleurs et je ne vous parle même pas de leur manque de professionnalisme. Qu'ils vendent des Amigas ou des savonnettes pour eux c'est pareil. Il serait temps de marginaliser ces "hyper bon à rien."

La vente par correspondance n'est pas en reste, dans le domaine des jeux, nombreux sont les annonceurs qui mettent dans leurs catalogues des jeux qui vont sortir, qui ne sont pas encore sur le marché ce n'est pas signalé dans la publicité. Le client envoie donc son chèque et

attend avec impatience, dans le meilleur des cas son attente sera de l'ordre du mois mais souvent plusieurs seront nécessaires. Si cela n'est pas de l'arnaque ça y ressemble étrangement.....

Si vous avez été confrontés à ce genre d'aventure contactez-nous, ensemble nous pourons faire évoluer les choses dans le bon sens.

Lors de tout achat restez vigilant, faites jouer la concurrence et la meilleure façon sera de faire comme avec un bon garagiste une fois trouvé on y retourne et on lui fait de la publicité.

Pour plus de renseignement écrivez au Fanzine qui se fera une joie d'éditer votre lettre.

Eric.

Régulièrement nous essaierons de vous renseigner sur le commerce toulonnais en matière de micro-informatique en favorisant celui de l'Amiga mais aussi d'autres produits.

Si vous êtes originaires d'une autre ville et que vous aussi voulez nous faire profiter d'une "Pub" (bonne ou mauvaise), envoyez nous un courrier de façon à en faire profiter tous nos lecteurs.



## La Sauce au MultiMedia

Le dernier mot à la mode : "Le Multimédia". Est ce que quelqu'un peut réellement définir cette drôle de recette que l'on nous sert à toutes les sauces, pourvu que l'on vende du matériel.

Définition du petit Larousse : Qui utilise ou concerne plusieurs médias. Un média étant défini comme tout support de diffusion de l'information.

Pour la micro informatique, on peut considérer que le multimédia est d'utiliser sa machine avec un synthétiseur par exemple, ou branché avec des matériels vidéo, capturer des images ou des séquences complètes, créer, animer ou simplement piloter magnétoscope et camescope. Dans tous ces exemples, l'ordinateur est la pièce maîtresse autour duquel vont venir graviter les médias, mais dont les branchements nécessitent plus que souvent des interfaces et des logiciels particuliers pour les interfacer.

Evidemment on peut aussi considérer le CD ROM comme faisant parti de la chaîne des médias s'il est utilisé pour récupérer des images, séquences animées, musiques, sachez que là aussi il faudra des programmes adaptés et la finalité est plus que souvent d'utiliser des médias vidéo ou audio pour que l'oeuvre ainsi créée ait un sens.

Ce que les pubs ne disent pas toujours c'est la quantité de mégaoctets qu'il faudra acheter pour y arriver (ça devient vite infernal).

En lisant les magazines PC (il faut quand même s'informer), et surtout les pages de publicités, on se dit que l'AMIGA le plus petit fait déjà du multimédia à lui tout seul avec tout ce qu'il a dans le ventre et sans dépenser plus.

S'il vous plaît, redonnez la valeur des choses et n'embrouillez pas les indécis.

GRINCHEUX

**NON!**

l'A600 et  
l'A1200 ne  
sont pas des  
consoles de jeux.

Revendeurs, arrêter de dévaloriser ces petites machines qui peuvent faire aussi bien que les grandes, leur place n'est pas au milieu des consoles de jeux.

Il est vrai que le jeux y est très présent, mais on peut faire tellement d'autres choses aussi intéressantes, de plus cela vous permettrait de vendre des logiciels de bureautique, musique, dessin etc... a moins que vous ne pensiez que l'AMIGA ferait du tord aux autres marques....

Si quelque chose vous chagrine et que vous avez envie de dire ce que vous pensez, écrivez au Fanzine, votre lettre sera éditée intégralement comme ce petit coup de colère intérieur du grincheux de service..



# Le WorkBench, merveilleuse invention

Prononcez : voueurk bintche, et si vous n'y arrivez pas, dites comme vous voulez.

Quelle que soit sa version, le WorkBench est une merveilleuse interface graphique utilisateur. Le passage du 1.3 au 2.x (x remplaçant les différents numéros de versions) a franchement amélioré son fonctionnement et son "look", mais cela n'empêche pas le besoin du "bidouilleur" de vouloir le personnaliser ou de lui donner des fonctions supplémentaires (gadget en tout genre, quelque fois utile) et de customiser son aspect qui ne plaît pas toujours à tout le monde.

Celui qui est en 1.3 va rechercher un confort type 2.0 alors que l'amigaïste 2.x va plutôt chercher à améliorer un peu plus ce que lui fourni déjà son système.

Ce petit exposé qui va suivre dont la prétention est de présenter une petite liste non exhaustive de quelques "gadgets" utiles, pas chers et surtout pas trop gourmands en mémoire.

## Du 1.3 au 2.0

Les fonctions nouvelles du workbench 2.0 (par rapport au 1.3) sont nombreuses, surtout dans les fichiers système où, par exemple, les préférences peuvent être traitées séparément avec de nombreuses options supplémentaires.

Dans les menus du WorkBench 2.0, tout est nouveau mais pas besoin d'essayer d'émuler un rêve à moins de vous lancer dans un Upgrade de votre machine pour une poignée de francs et quelques notions de montage électronique.

Mais avec des petits programmes trouvés ça et là dans le domaine

M e rendant compte tous les jours des difficultés que rencontrent les gens à comprendre le fonctionnement de leur machine (tous micro ordinateurs confondus), j'aimerais que cette série d'articles vienne en aide à ceux qui débutent avec l'Amiga et amener des idées aux autres plus confirmés. Il ne faut pas oublier qu'il y a encore beaucoup d'Amigaman (et woman) qui sont restés au Workbench 1.3 et ce n'est pas toujours facile de changer de machine, ou comme moi d'upgrader en 2.1, dans les revues françaises on a déjà oublié tout ce qui est en dessous du 2.0 et vu la croissance publicitaire du 3.0 ...

public, on peut améliorer son environnement 1.3 pour le rendre encore un peu plus convivial et surtout plus pratique.

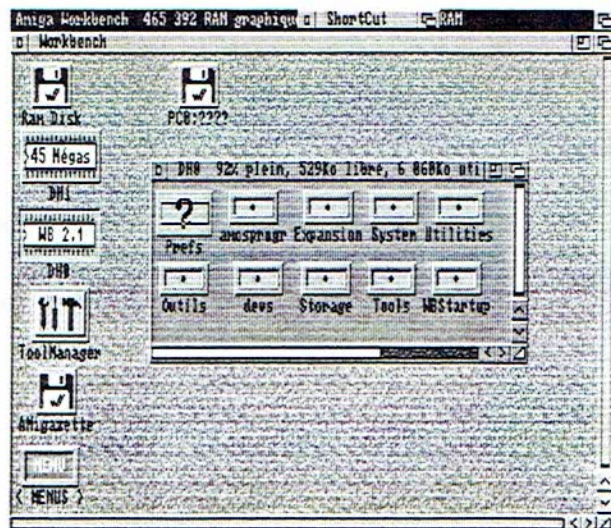
## MENU DEROULANT EN WB 1.3

L'ouverture de fenêtres sur le workbench diminue la mémoire de la machine inutilement sauf si on peut lancer les programmes à partir de menus déroulants ce qui donne plus de souplesse et de rapidité de recherche.

Un petit programme peut le faire facilement, c'est ShortCut. Il suffit de rédiger un script dans lequel on

trouvera les noms des programmes à lancer ainsi que leur chemin d'accès. Ce script qui s'appelle ShortCut.setup est logé dans le répertoire Si. Il suffit de lancer cet utilitaire dans la séquence de démarrage et là vous aurez des chouettes menus déroulants pour pas cher.

Un autre moyen un peu plus gourmand, mais avec d'autres facilités, c'est Amidock. Les menus peuvent être mis n'importe où sur l'écran sous la forme d'icônes ou textes. En cherchant on peut en trouver d'autres, mais ceux-là, je peux les conseiller, les ayant déjà utilisés lors que j'étais en 1.3.



Le WorkBench 2.1



**Démarrage accéléré**

Un autre utilitaire peut vous venir en aide pour accélérer un tantinet votre séquence de démarrage, c'est MultiAssign il fonctionne sur la plupart des machines.

Avant de travailler sur un programme, il est de coutume de l'assigner, c'est à dire lui indiquer où il pourra trouver les différents fichiers dont il aura besoin pour se lancer ou au cours de son fonctionnement. Lorsque l'on possède un disque dur on va se trouver confronté à une multitude d'assignations, qui, à chaque ligne, feront appel au mot clé de l'AmigaDos : ASSIGN.

MultiAssign va éviter d'appeler xfois cette commande Assign, d'où un gain de temps de quelques millisecondes (peut être minime mais toujours utile). Le principe est très simple, il suffit d'écrire dans un script appelé : AssignList qui sera

mis dans le DEVS: toutes les assignations nécessaires mais en omettant le mot Assign.

Dans la séquence de démarrage, lancez MultiAssign (moi je l'ai appelé MA) et le tour est joué.

Il y a plein d'autres astuces qui consistent à modifier la structure de la Startup-sequence mais là, attention, si vous ne maîtrisez pas certaines notions de base, il y a danger de perdre des choses importantes. Cela fera certainement l'objet d'un nouvel article.

En relisant les livres fournis avec votre Amiga, vous y trouverez quelques explications et si vous vous perdez dans l'AmigaDos, appelez l'AMIGAZETTE, on essaiera de vous dépanner.

**Et les autres DPs ...**

Si vous désirez acquérir des petits programmes de ce type (ou autres), l'AMIGAZETTE a l'intention

d'associer à ce Fanzine une distribution de programmes du Domaine Public moyennant une somme ridicule, le projet est encore à l'étude et devrait bientôt aboutir...

Dans le prochain numéro, de nouvelles idées pour améliorer votre environnement. Si des problèmes particuliers vous ennuiant, dites le moi, j'essaierai (avec le reste de l'équipe) d'y trouver solution.

En exclusivité je vous fais part de ma devise personnelle :

Il y a toujours une solution à tous problèmes,  
le problème c'est de trouver la bonne.

Sur ce, Tchao à la prochaine.

José.

**Petit glossaire**

**Editeur de Fichier** : programme permettant principalement de travailler sur l'organisation des fichiers, disquettes et disque dur.

**Editeur de texte** : comme son nom l'indique, il permet de visualiser des textes pour les lire et certains comme ED permettent de les modifier.

**Editeur de secteur** : utilitaire pour les initiés, il permet de lire et quelque fois modifier directement un programme en mémoire par exemple pour le franciser en recherchant les zones des menus déroulants...

**Compacteur-Décompacteur** : ce genre d'utilitaire fait gagner une place considérable en réduisant la taille des fichiers, mais sans perdre aucune donnée

**Archiveur** : Archivage de fichiers ou de répertoire complet sous la forme compressée quelque fois auto décompactable

**Compacteur/Décompacteur** : Utilitaire permettant de compresser des programmes exécutables ou fichiers de données, très pratique pour gagner de la place mais perte de temps au chargement.

Prochainement un article pour vous montrer un exemple d'utilisation de ShortCut pour ceux qui n'ont pas de disque dur

Toutes vos découvertes en matière de customisation, expérience personnelle sont les bienvenues pourvu que cela fasse avancer l'Amiga.

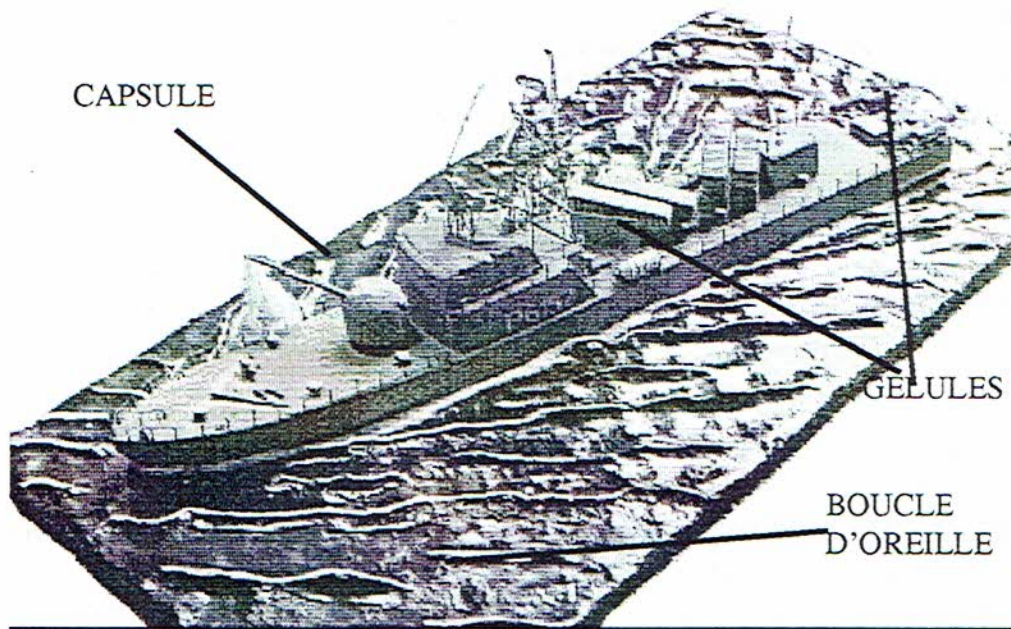
Si vous faites partis de ces programmeurs méconnus, faites nous part de vos créations afin de vous faire connaître à travers notre future distribution de DPs.



# L'atelier du Dimanche

## Recyclage et modélisme

Voilà l'hiver avec ses rhumes, ses grippes et toutes affections. Il est possible d'apporter quelques solutions réconfortantes aux malheureux modélistes convalescents qui se trouvent dans l'impossibilité de s'approvisionner en matière première pour assourvir leur passion.



Grâce au traitement que votre médecin va vous prescrire, normalement il devrait vous rester un surplus de médicaments que je vous conseille de garder car ce sera votre stock de dépannage qui vous permettra de terminer une oeuvre en cours. Ainsi les différentes gélules peuvent être employées comme flotteur, ou bombard; peintes ou découpées les capsules offrent un choix de dômes, radômes, télépointeur... et tout autres équipements que l'on peut trouver sur un bâtiment de la Marine par exemple. (voir la photo)

Certains emballages peuvent faire aussi le bonheur du patient modéliste : les boîtes en carton, le conditionnement des cachets qui permet la création de pavois, de verrières...

Les seringues coupées en tronçons façonnent le support de tourelles, de tubes lance-torpilles, etc...

Les tubes d'homéopathie composent des caissons remarquables pour les missiles.

Ce ne sont là que quelques exemples parmi la panoplie de médicaments mis sur le marché, aussi faut-il remercier tous les fabricants ainsi que la sécu de leur participation si généreuse quant à la bonne réalisation de tous nos modèles réduits !!!

(à tous, notre fanzine souhaite un bon rétablissement.)

Pour tous renseignements sur ce genre de maquettisme contactez :

C.THIEBAUT  
AMIGAZette

C.THIEBAUT



# JEU X TEST

Il est un logiciel incontournable pour le ship-lover, l'amateur de wargames navals modernes. Ce jeu, qui s'appelle harpoon, représente se qu'il se fait de mieux dans le genre, si l'on excepte les simulateurs des écoles de guerre navales. Ainsi, chacun va pouvoir dorénavant, et cela sans passer le concours d'entrée à Annapolis, se prendre pour un Amiral.

Certes, à la prise en main, on pourrait croire qu'il faut être un grand chef de guerre pour maîtriser les différents concepts de la guerre navale: émettre ou ne pas émettre, naviguer en convoi ou en solitaire, gérer la défense anti sous-marine dans le golfe de gascogne ou mener une attaque combinée air-mer contre une task force adverse. Pourtant, si l'on ne se décourage pas trop vite, et après quelques heures d'apprentissage, tout devient plus clair et l'on ne regrette pas son effort!

Présenté sous la forme de multiples scénarios de difficulté croissante qui laissent le temps d'acquérir les bons réflexes, Harpoon permet de gérer la simple patrouille de garde-côtes mais aussi une bataille aéro-navale opposant plusieurs dizaines de bateaux et plusieurs centaines d'avions. Ainsi, Harpoon se révèle être l'outil idéal pour prendre conscience de la complexité, de la richesse et surtout de la puissance de l'outil naval.

Le jeu, originellement conçu pour se jouer sur carte, à l'instar des wargames classiques, a beaucoup gagné dans son adaptation micro: la nécessité de jouer à deux plus un arbitre, la complexité des tables et le temps passé sur chaque scénario en gestion pure (les adeptes des wargames comprendront) était un handicap majeur et fut la raison du peu d'intérêt qu'il a suscité à sa sortie. Quelques années plus tard,

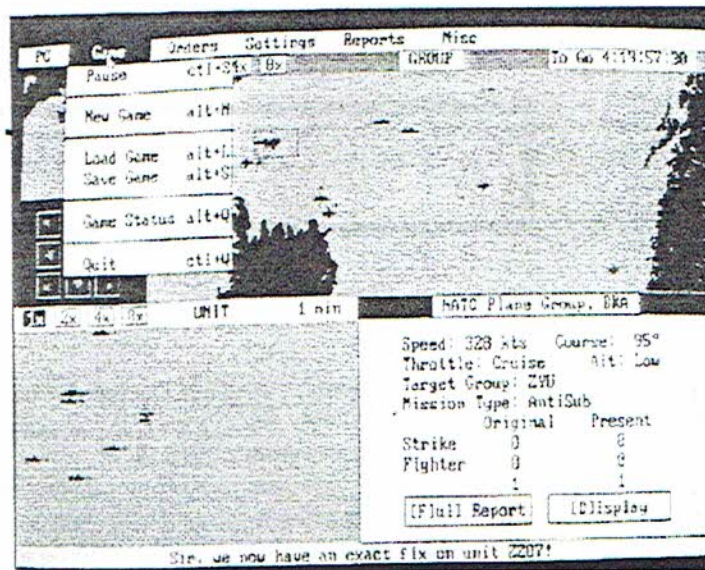
# HARPOON

avec l'avènement de l'informatique personnelle puissante, et grâce à un éditeur américain de grande classe: THREE SIXTY, Harpoon se révélait parfaitement jouable et le reflet le plus juste jamais programmé de la guerre sur mer.

Outre la boîte de base, qui contient une quinzaine de scénarios permettant de jouer, au choix, un des deux adversaires en conflit (généralement, l'OTAN ou le pacte de varsovie), des extensions qui concernent différents théâtres d'opérations: la méditerranée, l'océan indien ou atlantique sont sortis peu après. Ainsi, il est possible de refaire la guerre du golfe du côté de l'ONU ou même du côté de l'Irak!

Harpoon permet ainsi de mieux appréhender les différences comparées des matériels des diverses marines: un sous marin classe Tango peut-il arrêter un classe Los Angeles (SNA américain) devant polyarny, quelles sont les chances de survie d'un groupe aéronaval face à un strike de Backfires soviétiques? etc...

Certes, on a parfois l'impression que les concepteurs ont pêché par excès d'optimisme: certaines torpilles longue distance, certains intercepteurs et leurs missiles extrêmement onéreux et pourtant inépuisables dans le jeu, les Awaks et



autres Mainstay ont vu leurs performances jugées avec beaucoup d'optimisme. La guerre des malouines, les démantées israéliennes et même Desert Storm nous invitent à plus de modérations. Mais, malgré ces péchés véniels, le jeu reste fantastiquement prenant et la tension monte très vite pendant les confrontations.

Si vous avez aimé octobre rouge, si vous avez vibré en lisant tempête rouge (l'auteur de ces deux romans, Tom Clance, c'est largement inspiré d'Harpoon pour les écrire et est un ardent défenseur de ce jeu) et que vous souhaitez prolonger le plaisir par des recherches plus personnelles et ludiques, alors Harpoon est fait pour vous. Il vous réservera, c'est une certitude, des centaines d'heures de jeu intenses.

### note pratique:

On peut se procurer Harpoon en le commandant chez tous les bons revendeurs informatiques. Il n'est pas compatible avec l'Amiga 600, il faut donc prévoir une adaptation aux roms 1.3. Notez qu'une version améliorée: Harpoon 2.0 est sortie il y a quelques semaines sur IBM. Souhaitons qu'une version Amiga apparaisse bientôt.

Patrice THEBAULT



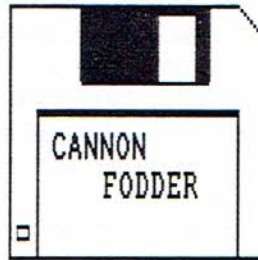
## AU - DELA DU DELIRE

Vous avez bien lu "jeux", nous allons explorer cet univers ludique que certains esprits chagrins (j'en connais plusieurs autour de moi) se refusent à reconnaître comme étant le "poumon" de l'Amiga. Ayez un peu de mémoire, il y a 2 ans à peine les PC n'arrivaient pas à sortir de leur milieu bureautique professionnel, peu de jeux existaient alors. Aujourd'hui c'est une véritable invasion de jeux pour PC, le marcher a totalement explosé, les PC se vendent comme des petits pains (et c'est très bien ainsi.) Faisons comme eux n'ayons plus peur de mettre en valeur notre Amiga en parlant des jeux qui tournent sur notre bécane, bien sur nous pouvons faire de la p.a.o, du dessin, de la musique et tant d'autres choses mais le jeu et le pilier de l'édifice Amiga et je reste convaincu que seul le jeu peut sortir COMMODORE de la mauvaise passe où il se trouve actuellement. Le lancement de la CD32 réussira - t - elle à relancer l'intérêt du public pour COMMODORE? Un second échec après celui du CDTV mettrait à mal l'avenir de notre machine! Mais laissons là ces réflexions qui n'engagent que moi et abordons maintenant cette rubrique "jeux" où je vais essayer de traiter un maximum de jeux, en vous tenant au courant de leurs dates de sortie et évidemment de leurs compatibilités entre eux.

Les tests seront rendus possibles grâce à la complicité et la gentillesse du magasin GROUPE DIGITAL PHONOLA\* secteur INFORMATIQUE " qui nous permet

de découvrir les nouveautés et l'actualité tournant autour de notre "ROLLS."

Pour le premier de cette nouvelle édition nous avons de la chance car depuis "flashback" et "chaos engine" rien de bien fracassant n'était venu éclairer nos écrans sauf peut être une démo de jeux qui laissait présager de bonnes dispositions. La démo avec pas mal de retard se transforma en un jeu de celui qui vous fait passer des nuits blanches devant votre moniteur, vous l'avez peut être deviné c'est bien de :



que je vais vous parler.

Première surprise quand vous lancez le jeu vous aurez droit à une véritable chanson en intro et cela est assez rare pour le souligner. La deuxième surprise vient de la taille des recrues qui viennent pour se faire massacrer et de la prairie qui sert de décor (leur futur cimetière) c'est franchement laid; la suite sera meilleure! Vous vous trouvez à la tête d'une petite troupe qui varie en nombre suivant les missions. Votre armement se compose d'une mitrallette avec munitions infinies mais vous pourrez ramasser tout au long de votre périple des caisses de

grenades et des bazookas en quantité limitée que vous devrez gérer de façon intelligente, le manque de munitions peut vous faire échouer une mission (c'est terrible.) Votre but est simple : détruire toutes les baraques que vous trouverez et tuer vos adversaires, attention parfois il faut épargner les civils. Le jeu se compose de 24 missions divisées en phases plus ou moins nombreuses de 1 à plusieurs écrans. Vous dirigez votre troupe à la souris, un clic sur le bouton gauche un pointeur apparaît il vous sert à envoyer vos hommes où bon vous semble, un clic sur le bouton droit le pointeur se transforme en réticule, les hostilités peuvent commencer. Pour utiliser les grenades et les bazookas il faut maintenir le bouton droit enfoncé, puis appuyer sur le bouton gauche. Votre patrouille peut-être divisée jusqu'en 3 groupes, si vous dirigez un groupe les autres seront gérés par l'ordinateur, là intervient la stratégie, à vous de placer vos hommes aux endroits favorables. Vous aurez la possibilité d'emprunter plusieurs véhicules (jeeps, chars, hélicos, autoneiges) et d'utiliser des canons. Les effets sonores sont tout à fait à la hauteur: appréciez le bruit que fait l'eau de la rivière ou les rales de soldats blessés! La musique n'est pas en reste, écoutez la après chaque phase et chaque mission pour un peu on s'engagerait. Une sauvegarde vous sera proposée à chaque missions. C'est un jeu à posséder

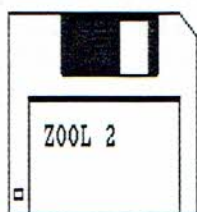
\* Le magasin PHONOLA a malheureusement fermé ses portes le mois dernier, il nous faudra trouver un autre magasin toulonnais pour continuer cette série d'articles.





C'est la nouvelle référence dans le domaine des "shoot'em up." Vous dirigez un petit vaisseau dans un scrolling horizontal très fluide, les graphismes sont vraiment fabuleux et les couleurs sont au top même sur un 500. Comme tout bon "shoot'em up" vous ramassez des armes tout au long de votre cheminement mais elles ne seront pas actives tout de suite, il faudra vous poser sur des plates-formes recouvertes par un petit dôme, ce sont en réalité des usines où vous pouvez modifier votre vaisseau, tout en respectant sa tolérance en poids et en consommation d'énergie. Les boss de niveau sont gigantesques et nombreux. Lorsque vous êtes touchés vous n'explosez pas au premier impact mais une légère fumée s'échappe de votre astronef tout comme lors de l'accélération votre réacteur envoi une flamme du plus belle effet. Le jeu n'est pas sans rappeler "Z-OUT" en plus coloré et avec des techniques modernes et je le trouve meilleur que "PROJECT X." Une référence je vous dis!

Compatible 500/600 - 1200



Nous voilà de retour dans la *Enième Dimension* peuplée d'aliens et de ses fameuses sucettes que la censure m'empêche de vous dévoiler le nom. Cette fois Zool est de retour avec son épouse qui se prénomme Zoon. Votre but est toujours d'atteindre la porte de sortie en ayant ramassé un maximum de divers bonus; votre progression sera facilité comme dans le pre-

mier épisode par des "check-points" qui vous permettrons de reprendre la partie en cours une fois ceux-ci activés. Il est possible de jouer à deux mais chacun à son tour. Vous aurez le choix entre Zool ou Zoon, je dois dire que cette dernière est ma préférée car elle dispose de coups plus nombreux et plus efficaces que son mari et cela n'est pas à négliger parce que certains passages ne seront franchis qu'avec Zoon comme quoi parfois les femmes sont bien utiles. Ce jeu de plates-formes dispose de bons bruitages pétillants et d'une musique aux rythmes chaloupés. L'animation est très fluide et les graphismes sont bien soignés. Le seul petit reproche c'est que les ennemis réappaissent sans cesse et cela devient ennuyeux à la longue. A part se petit défaut ZOOOL 2 est pour ma part meilleur que le premier mais je ne comprends pas pourquoi ZOOOL 2 n'est pas sorti aussi en version AGA?

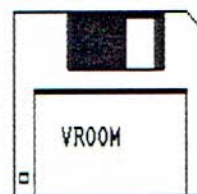
Compatible 500/600 - 1200



Jeu tiré du film du même nom, vous incarnez Ripley, qui doit libérer des prisonniers dans une station spatiale avant que ceux-ci ne soient "habités" par les aliens. Dans chaque mission vous devez libérer un certain nombre de prisonniers dans un temps limité (trop limité!) et de trouver la sortie. Vous disposez de différentes armes qui vont du lance flammes en passant par le fusil à pompe, la mitrailleuse et les grenades mais vos munitions sont en quantité limitées. Un radar miniature vous permet de situer vos ennemis mais ne vous y fiez pas trop, leurs déplacements sont tellement rapides qu'à peine repérés sur le radar ils sont déjà sur vous. Pour l'aspect sonore

vous pouvez choisir la musique ou les bruitages qui sont pour ma part un choix plus judicieux. Les graphismes ne sont pas formidables, on a vu pire mais l'ambiance oppressante du film est bien rendu. L'animation est fluide même trop pour les aliens. Le défaut de ce soft, ce n'est qu' aucune sauvegarde n'est possible, recommencer le jeu à chaque fois au début est parfois lassant. Pour conclure, c'est un jeu d'arcade assez difficile mais qui ne laisse pas le joueur indifférent.

Compatible 500/600 - 1200



Je ne voudrait pas finir cette rubrique jeux sans revenir sur VROOM, les possesseurs de 1200 commentaient à trouver le temps long, les anciennes versions ne tournaient pas sur leur machine. Enfin est arrivée Vroom multi-players qui tourne d'ailleurs sur toutes les machines, il faut le souligner. Dans cette version nous pouvons jouer seul, contre l'ordinateur ou contre un ami avec possibilité de régler les ailerons et les pneus ce qui fait appelle un peu plus à la simulation. C'était juste un petit rappel pour tous ceux qui ayant changés de machine voyaient leur meilleur jeu de F1 calé sur la grille de départ. Voilà, je termine ici cette rubrique qui tentera dans les futurs numéros à prendre de plus en plus d'ampleur.

ERIC.

Allez vite à la page suivante, je vous y attends...



# AIDEZ - MOI ! ! ! ! !

Je vais vous livrer dans cette rubrique quelques codes et astuces mais ces colonnes vous seront ouvertes, il va falloir nous envoyer vos astuces pour faire vivre ces colonnes; je sais que beaucoup de revues spécialisées agissent sur le même principe mais c'est le seul moyen efficace et je pense plaisant de faire partager ses propres découvertes.

Vu le nombre de codes de certains jeux ils vous seront dévoilés en plusieurs numéros.

## WONDERDOG

Mots de passe des différents niveaux:

LEMONADE  
PHARMACY  
ULTIMATE  
DANIELLE  
LUCOZADE

## TECHNO NINJA

codes:

niveau 02: 655055  
niveau 03: 160561  
niveau 04: 040778  
niveau 05: 070772

## ALIEN BREED II

niveau 02: 353828  
niveau 03: 108383  
niveau 04: 370101  
niveau 05: 982822  
niveau 06: 847464  
niveau 07: 737373  
niveau 08: 928112  
niveau 09: 287364  
niveau 10: à suivre

## KRUSTY SUPER FUNHOUSE

mots de passe des différents niveaux:

NELSON  
PATTIE  
MRPLOW  
MAGGIE  
ZACHARY

## CANNON FODDER

Voici une petite astuce pour cet extraordinaire jeu; quand un ennemi vous tire dessus au bazooka, il ne faut surtout pas s'arrêter, il faut lui foncer dessus tout en tirant, de cette façon ses tirs passeront au-dessus de votre tête et vous le descendrez à coup sûr.

HELP!!!

## THEATRE OF DEATH

niveau herbe:

mission 02: 3742D37511750  
mission 03: 3743AB043D2C0  
mission 04: 37431939568F0  
mission 05: 3747F2D2304E0  
mission 06: 374EB1C108DF0  
mission 07: 374E0FA058500  
mission 08: 375218624A9E0  
mission 09: 3741EE8D68730  
mission 10: 377E1AAF75510

S.O.S

Comme nous sommes large d'esprit  
il n'est pas impossible que  
prochainement nous dévoilerons  
des codes de jeux tournant sur  
d'autres systèmes...

À suivre ...



# La boîte à lettres

(AMIGAZette N° 1)

Amiga-Phil.

Tous d'abord, il faut mettre les choses au point, la connaissance par AmigaDream de la Fanzine AMIGAZette s'est faite à la réunion d'ATACOM, par une partie de notre rédaction qui est montée à Paris en vue (comme beaucoup de rédaction) de rédiger un article. On leur a présenté le 'Rough-maquette' du numéro 1 qui est censé sortir que pour le mois de mars 1994 (AP:Voilà qui est fait...).

Dans le courrier nous avons reçue pas mal de lettres, de personnes voulant recevoir AMIGAZette, donc pour tous ces fervents Amigaïstes, vous trouverez un bon de commande sur papier volant, ce qui éviteras de déchirer le fanzine

Bonjour,

Suite à l'annonce parue dans AmigaDream, j'aimerais recevoir votre fanzine AMIGAZette. Ci-joint donc une enveloppe auto adressée et un timbre a 4.40Fr.

D'avance merci et à bientôt.

Christophe. (94210 La Varenne)

Message reçue, merci. AP.

AMIGAZette,

Ayant entendu parler de vous dans le numéro deux d'AmigaDream, je souhaiterais que vous me fassiez parvenir votre dernier numéro en date. Ci-joint un timbre pour les frais d'envoi. En vous remerciant d'avance.

P.S: Si vous connaissez quelqu'un qui vend la bible de l'amiga, faites moi le savoir je vous prie.

Jean. (47230 Lavardac)

Vous pouvez nous contactez, si vous vendez la bible avec un timbre a 2.80Fr pour faire suivre le courrier. AP.

Hello,

Je voudrais bien recevoir un exemplaire de votre zine. Et vive les délires Amigiens.

??Buugger (2300 La chaux de fonds [Suisse])

Yoo... la Suisse, à ce jour on a toujours pas compris ton nom,j'espère que tu le recevras sans problème. AP.

Hello, la redac de "AMIGAZette",

Moi je suis dans le sud, Con... (AP: Et nous aussi, Con...), je voudrais recevoir votre fanz, ci-joint 5.60Fr pour le port (de Toulon ??) retour.

Dominique (13360 Roquevaire)

A plus Dom (tom... hi, hi.). AP.

Bonjour,

C'est en relisant par hasard un ancien numéro d'Amiga Dream que je viens de tomber sur une annonce à propos d'AMIGAZette. J'avoue avec une grande honte que je n'avais jamais entendu parler de votre fanzine, voilà donc

une erreur de réparée. Etant donne qu'AmigaDream ne mentionnait aucun coût, je vous envoie DomPub & Co #6 en espérant que vous voudrez bien me renvoyer votre dernier numéro d'AMIGAZette.

DomPub & Co est un magazine sur disquette qui existe depuis pas mal de temps maintenant et donc je suis le rédacteur en chef. Je serais ravi de parler d'AMIGAZette dans le prochain numéro.

Amicalement.

David Gaussinel et l'équipe de Bélier Production

Pas mal, pas mal du tout cette revue sur disquette, mais un petit point noir tout de même, sur le programme d'Amos (Les fractals...), j'ai comparé avec celui qui est fourni dans AmosPro. je le trouve un tantinet identique, à part cela c'est pas mal, et c'est en français. AP.

Voilà leur adresse pour ceux qui veulent s'y abonner:

DomPub & Co (Belier Production)

18 rue Fenelon

24200 Sarlat

Tel:56.98.84.34

Salut AMIGAZette,

Je t'écris suite à l'article d'AmigaDream n°II, qui ventait ton Fanzine. Je désirerais donc avoir quelques renseignements (prix,modalités d'envoi...), de plus, j'aimerais savoir s'il te serait possible de me copier Amos ou AmosPro, si je te donnais le nombre de D7 correspondant, voilà, c'est tout et merci d'avance.

Sylvain (44300 Nantes)

Pour le prix et les modalités d'envoi pas de problème, mais pour ce qui est de nous mettre à faire du piratage...(??.)

Si tu as lu l'article d'AmigaDream, c'est que tu l'as acheté, imagines toi allant chez le libraire avec une pile de papier pour photocopier la revue !!!! et si le piratage augmente les programmeurs professionnels désertent l'Amiga pour je ne sais qu'elle machine, Beurk...

Et puis s'il n'y a plus de programmeurs, il n'y aura plus de logiciels, et dans ce cas pourquoi existerait-il des revues pour parler d'une machine.

Et qui n'a pas de logiciels... (Le débat est ouvert.). AP.



# La Bidouille

Amos  
librairie,  
et ressource (1)

Bienvenue dans la rubrique 'la Bidouille', pour débiter cette série d'articles on va frapper fort (Sur le clavier...).

Vous trouverez à chaque parution de l'AMIGazette, un petit mot (de moi), un programme qui tourne tout seul (il faudra quand même appuyer sur RUN), et le plus important, des explications.

Avant je voudrais vous parler de l'extention AMOS-TURBO, qui se place dans le répertoire system d'AMOS, pour qu'il soit reconnu par AMOS ou par AMOS-Pro, vous devez modifier le fichier de configuration d'AMOS en ajoutant dans la ligne 12 des extentions le chemin d'accès et le nom de l'extention, et refaire la meme modification dans le fichier RAMOS...

Bien évidemment les articles ne seront pas écrits seulement pour les possesseur de l'AMOS Turbo, les lignes de code seront doublées, avec les ligne pour les uns et pour les autres.

Comme je ne suis pas devin, j'aimerais recevoir du courrier pour connaître les personnes qui lisent ces articles, dans le but d'orienter mes programmes dans la bonne direction. Et pour commencer je vous propose quelque petit amuse-gueules pour remplacer quelques commandes d'AMOS et pour se faciliter la vie (Let's go...).

\* Ouvrir le Workbench.

\* OWB=Adresse de la stucture du Workbench.

OWB=Intuicall(-210)

\* Fermer le Workbench (permet de gagner 30 a 40 Ko de memoire).

\* CWB=0 Si la fermeture a reussi.

CWB=Intuicall(-78)

\* Pour passer en 50 Hz (ECS seulement).

Poke \$DFF1DD,\$20

\* Pour passer en 60 Hz (ECS seulement)

Poke \$DFF1DD,\$0

\* CopyMemQuick,remplace la Commande 'Copy Debut,Fin to Destination' en plus rapide (vraiment, plus rapide).

\* ATTENTION: La taille de la zone à copier doit etre divisible par 4.

Areg(0)=STARMEM

Areg(1)=DESTMEM

Dreg(0)=LONGMEM

COPMEMQUICK=Execall(-630)

\* Ajouter un commentaire à un fichier.

\* STATUS=0 si le commentaire a bien été écrit

FILE\$="Chemin d'accès complet du fichier"

COM\$="Ligne du commentaire."

Dreg(1)=Varptr(FILE\$)

Dreg(2)=Varptr(COM\$)

STATUS=Doscall(-180)

comme il me reste de la place, je vais vous mettre encore une routine (Très) personnelle, pas la peine de tapez les commentaires (en gras), et les chiffres servent seulement de repaire pour chaque nouvelle ligne et la prochaine fois vous aurez un exemple pour cette procédure.

Salut les Amossophobe (J'invente...).

Phil.

\*\*\*\*\*

\* Ressource simulation #2 \*

\* Procedure:Input V1.0 \*

\* CIERP Philippe \*

\*\*\*\*\*

01 Screen Open 0,640,200,8,Hires

02 Palette \$0,\$555,\$AAA,\$FFF,\$555,\$ACD,\$FFF,\$F00

03 Curs Off : Flash Off : Cls 0

'Entrer:

'L=Longeur Max de la chaine

'M\$=Chaine a modifier ou " "

'TX=Coord X de la chaine

'TY=Coord Y de la chaine

'SD=Masque des caractere

'-0=Null (Tout les caractere de 32 a 256)

'-1=Chiffre seulement

'-2=Hexa seulement

'Sortie:

'M\$=Chaine final

04 Global M\$

05 STRING["EEEE",10,50,50,7,0,5,2]

06 Pen 6 : Paper 0 : Locate 0,2 : Print M\$

'Voici la procedure...

07 Procedure STRING[M\$,L,TX,TY,C0,C1,C2,SD]

08 FG=TX+(Len(M\$)\*8) : FF\$=Space\$(L)

09 Ink C0,C1 : Text TX,TY,Left\$(M\$+FF\$,L)

10 Ink C2 : Bar FG,TY-6 To FG+1,TY

11 While Asc(A\$)<> 13

12 While Asc(A\$)<=31

13 A\$=Inkey\$

14 If Asc(A\$)=8 and Len(M\$)> 0

15 M\$=Left\$(M\$,Len(M\$)-1)

16 Ink C1 : Bar FG,TY-6 To FG+1,TY

17 Goto PP : End If

18 If Asc(A\$)=13 : Goto PP1 :endif

19 If SD=1 : If Asc(A\$)<=47 or Asc(A\$)>=58

20 A\$="" : Goto PP1

21 End If : End If

22 If SD=2

23 If Asc(A\$)>=0 and Asc(A\$)<=47 or Asc(A\$)>=58 and

Asc(A\$)<=64 or Asc(A\$)>=71 and Asc(A\$)<=96 or

Asc(A\$)>=103 and Asc(A\$)<=256

24 A\$="" : Goto PP1

25 Else : A\$=Upper\$(A\$)

26 End If : End If : Wend

27 M\$=M\$+A\$

28 If Len(M\$)> L : M\$=Left\$(M\$,L) : End If

29 PP: FG=TX+(Len(M\$)\*8)

30 Ink C0,C1 : Text TX,TY,Left\$(M\$+FF\$,L)

31 Ink C2 : Bar FG,TY-6 To FG+1,TY : A\$=""

32 PP1:

33 Wend

34 Ink C1 : Bar FG,TY-6 To FG+1,TY

35 End Proc



# Le Glossaire

Le glossaire a pour but de donner à l'Amigaïste débutant les notions nécessaires à la compréhension du 'patois' de l'Amiga.

**Connecteur serie:** Son nom de référence est RS232, il est le connecteur des télécommunications, et sert principalement au transfert de données via un modem, son nom vient de son principe de fonctionnement, qui permet d'envoyer des groupes de bits en série, il est possible de le programmer par le biais de plusieurs registres.

**Source fourni:** Ce terme aussi utilisé par les aéros...diffuseur de DP's, indique au contraire que le ou les listings qui sont à l'origine du programme exécutable, est fourni avec (le programme et non l'aérossol...).

**Logithèque:** Comme une bibliothèque ou encore une vidéothèque, c'est un rassemblement d'objets identiques, donc si vous possédez plus de deux logiciels vous avez une bibliothèque de logiciels, donc une logithèque, (par contre si vous n'avez que deux logiciels, vous avez une logibithèque, et si vous en avez qu'un seul, vous avez une débuthèque...)

**Applicon ou Appmenu:** Ces termes sont nés avec la ROM 2.xx, ils permettent au programmeur, ou à l'utilisateur de démarrer une Application dans le MENU Tools, ou en cliquant sur un ICONE situé dans l'écran du Workbench.

**CPU:** Ses trois lettres (ne pas prononcer c'pu, mais cépéhu...) signifient 'Central Processing Unit' en français 'Unité Central de Traitement', on peut le définir comme 'Le Cerveau de l'ordinateur' les anglais le surnomme 'The Brain of the Computer', en fait c'est rien d'autre qu'une calculatrice de poche. Sur un PC le CPU désigne le microprocesseur INTEL, sur MAC, ATARI et sur (Applaudissement...) AMIGA, c'est le 68000, et comme exemple (en voici un...), avant on disait avoir un rhume de cerveau, maintenant on dira avoir un rhume de CPU (et j'en ai une autre pas mal, t'es bête comme tes pieds, on remplace "tes pieds" par "comme ton INTEL...").

**Source ASM:** Listing qui a été écrit avec un langage Assembleur, les noms de listings qui sont générés par ce genre de langage se terminent souvent par .S ou .ASM (voici un très bon exemple, Martien.s ou Martien.asm...).

**Le Viewer:** Et non, ce n'est pas le nom en patois-martien des soldats de la reine (de Mars...), qui VIENNENT sur la terre pour nous voler nos Amigas parce que eux ben, ils ont que des PCMACS-TRADTARIS, en fait ce terme est anglais (pas le LE, mais VIEWER), en français cela donne Spectateur, en conclusion un viewer est un programme qui a comme fonction principale de faire voir des fichiers ou des images, comme par exemple, MuchMorePopa qui est un viewer de texte, ou la commande "Type" du Workbench.

**Binaire seul ou Executable seul:** Ce terme est employé par les diffuseurs (et non par les aérosols...) de DP's, pour désigner que tel programme est fourni sans le code source (Listing en Assembleur, Basic, C, Pascal et tout les autres...).

**Bliitter:** c'est un circuit spécialisé et un des éléments importants du circuit AGNUS, son rôle est de manipuler et de décaler des zones de mémoire, en soulageant le 68000, de ce travail il permet un traitement plus rapide des données, il peut aussi tracer des lignes ou remplir des surfaces, son nom est une contraction de 'BLock Image TransferER' qui peut se traduire par 'transfert de block de données image' pour avoir une idée de la vitesse de traitement du Bliitter, et en me référant à la bible de l'Amiga, il est capable de traiter plus de 16 Mo de données en une seconde.

Amiga-Phil.



# Les petites annonces d'AMIGAZette

Tout d'abord AMIGAZette 83 recherche une mascotte qui serait un signe de ralliement. Que les esprits imaginatifs se mettent en action, toutes les oeuvres sont les bienvenues, sur papier ou sur disquette.

Recherche la Bible de l'Amiga, faire offre.

Contactez :

Jean Barrere

BRANA 47230- LAVARDAC

Tel : 53 65 91 44 après 18h

Recherche sur région toulonnaise ou proche, un moniteur 1084S à échanger contre mon 1083S (TBE) pour utilisation du DCTV (sortie vidéo composite PAL).

Contactez AMIGAZette

Demandez José (Tel 94 24 59 64)

## COMMENT SE PROCURER AMIGAZETTE 83 ?

C'est très simple, il suffit d'écrire sur papier libre à l'adresse du Fanzine :

**AMIGAZETTE 83 872 Chemin Mon Paradis - 83200 - Toulon**

Le prix du Fanzine a été fixé à 12 Francs, prix assez modique pour contribuer aux frais d'édition, de gestion et de postage.

Les modalités futures du Fanzine associé à la distribution de DPs n'ont pas encore été décidées, ce qui est sûr c'est que le prochain numéro sera sûrement accompagné d'une disquette catalogue. Le mode de paiement peut-être fait par chèque libellé à AMIGAZETTE 83.

Si vous voulez passer une annonce, pour le moment c'est gratis!

Pensez à bien indiquer vos nom et adresse clairement, pour éviter une perte de temps de déchiffrement, de plus si vous désirez une réponse par courrier, joignez un timbre pour l'affranchissement.

Si vous trouvez quelque chose à dire au sujet de nos articles n'hésitez pas, toutes vos appréciations bonnes ou mauvaises seront prises en compte

Prochain numéro  
d'Amigazette  
Mai - Juin