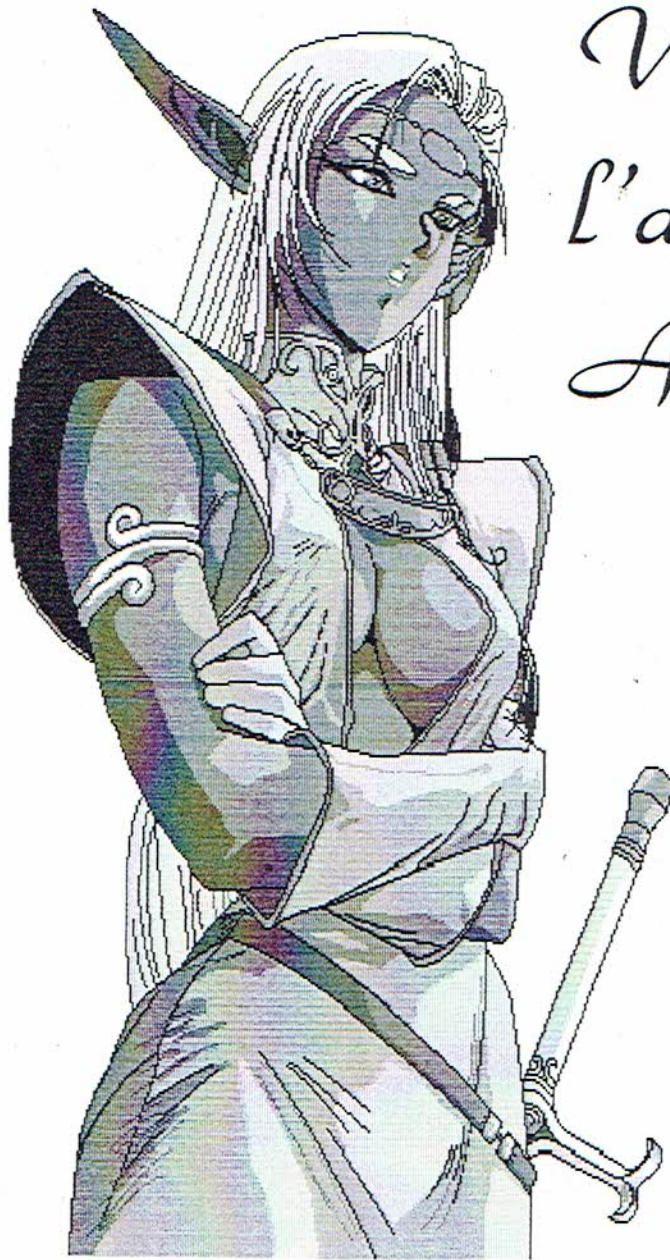
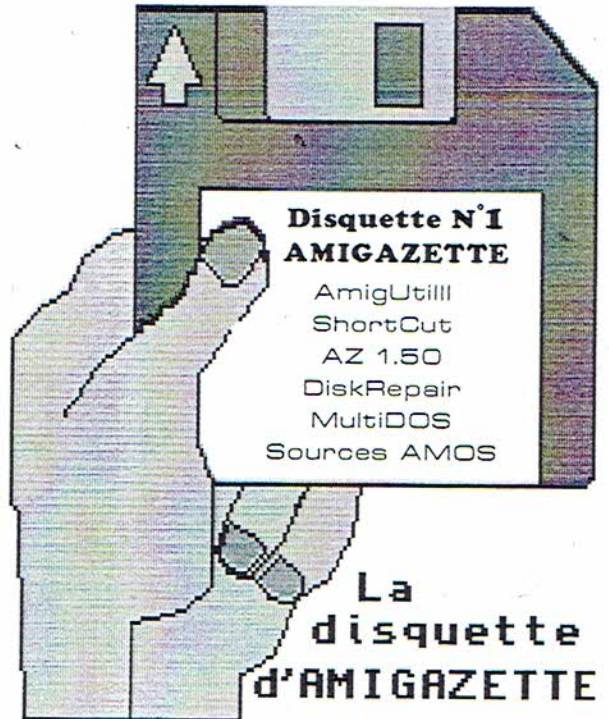


Amiga 83 zette

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



*Venez vivre
l'aventure
Amiga*



AmigaZette 83 est une Association Loi 1901. La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés, après censure, n'engagent que leurs auteurs.

Le format de mise en page est propriété d'Amigazette 83. Toute copie ne peut être faite sans le consentement des membres de l'Association.

Président : Grillierre José
Trésorier : Blancho Hervé
Secrétaire : Delattre Eric
Conseillé
Informatique: Cierp Philippe

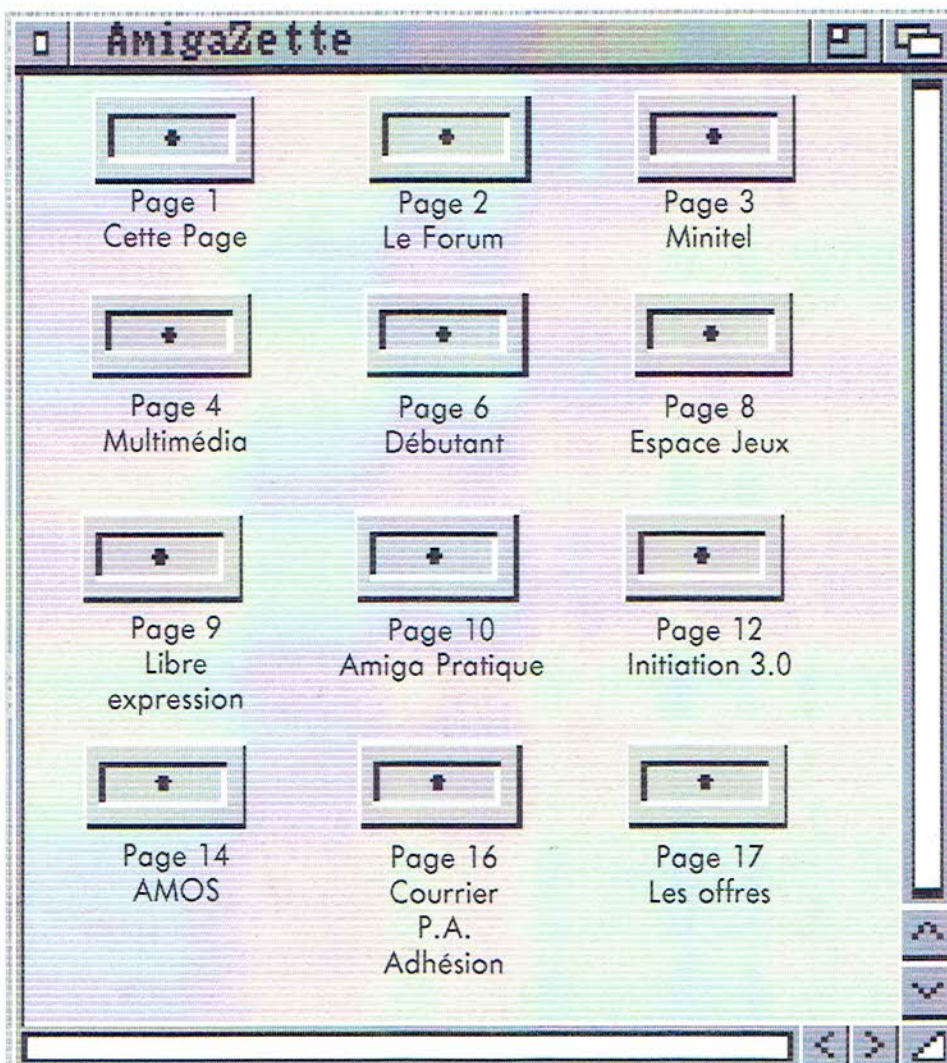
Adresse : AMIGAZETTE 83
872 Chemin Mon Paradis
83200 TOULON

Ont participé à ce numéro:

Grillierre José (A2000B)
Blancho Hervé (A500)
Delattre Eric (A1200)
Cierp Philippe (A2000B)
Flying Cat (PC iste)

Impression sur HP 500C
Photocopies : REZO rue du
Murier 83000 TOULON

Le Sommaire



L'intro

La Couv.

Le dessin représentant une Elfe a été réalisé sur Amiga par un illustre inconnu, et retouché par notre Amiga Phil.

Le chiffre du mois : 35.

Eh oui! déjà 35 Amigaïstes ont découverts AMIGAZETTE 83 et quelques uns ont déjà fait part de leur impatience pour ce numéro 2. Qu'ils se rejouissent, le voilà, avec en plus une disquette. Pour ceux qui veulent tout gratuit, je signale que le prix a été calculé au plus juste.

Nous suivons avec attention la Saga Commodore, par le biais des revues, mais que cela ne décourage personne, les histoires de gros sous s'arrangent toujours et il serait inhumain de nous laisser tomber, valeureux guerriers de l'AMIGA, alors que nous pouvons faire la "pige" aux autres.

Nous espérons que ce numéro vous apportera quelques réponses aux questions que vous vous posez, et avant que vous en retrouviez de nouvelles, je vous laisse à la découverte des nouveaux articles.

JOSE

Pourquoi qu'c'est pas gratis??

L'Amigazette 83 Gratis! Pourquoi pas. Malheureusement ce n'est pas si simple à faire, dans la vie rien n'est gratuit.

Nous avons reçu une lettre d'un lecteur qui aurait aimé avoir le Fanzine "à l'oeil", aussi nous avons pensé qu'une explication devient nécessaire.

L'impression de la maquette originale est faite sur une imprimante HP 500C, avec une cartouche d'encre noire. Ensuite le Fanzine est photocopié en recto verso. Le coût d'un exemplaire est variable selon le nombre de feuilles.

Coût du numéro 1 : 4Frs, les 8 Frs restants servent à l'affranchissement, enveloppe, encre, et différents matériels de bureautiques.

Il ne faut pas regarder le prix par rapport au nombre de feuilles, mais comme une adhésion à un club, sans salle, mais avec un grand rayon de communication. C'est pour cela qu'il ne faut pas hésiter à vous faire connaître auprès de votre correspondant AMIGAZETTE 83.



AMIGASPORT

Félicitations à un fidèle lecteur d'AMIGAZETTE 83, BESSIN Jean François, qui possède un A600HD, pour sa participation au marathon de Paris, arrivé 3000 ème. Sur les 19000 participants, il y a eu 3000 abandons. Chapeau Jef.



Pirates à bord!

Un excellent dossier sur le piratage a été développé dans le N°7 (mois de mai) d'Amiga Dream. Il serait bon que tout le monde Amiga, et les autres aussi, le lise (un peu de Pub ne fait pas de mal) afin de prendre conscience de ce mal qui tue en douceur nos merveilleuses machines. Si les développeurs se rabattent sur d'autres systèmes, adieu l'Amiga. Cela suffit déjà que Commodore France dépose le bilan! Il ne faudrait pas que notre investissement parte en fumée. Evitez d'entrer dans ce cercle infernal, bien qu'il soit toujours tentant d'avoir pour rien le dernier jeu en vogue.



Le pire des pirates c'est celui qui fait profit en revendant ses copies, et honte à l'acheteur!

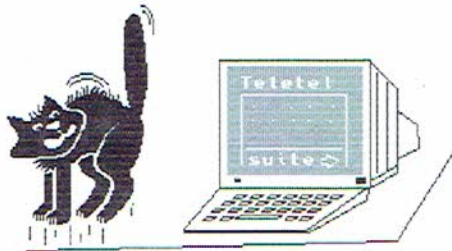
Si l'on compare le prix des logiciels AMIGA avec les équivalences en PC ou MacIntosh... sans commentaires.

Sachez, pour mémoire, que tout utilisateur de logiciel ne possédant pas la version originale et pris en flagrant délit se verra infligé une amende de 1 million de francs, 2 ans de prison, confiscation du matériel et en plus devra payer le prix de vente de toutes les copies qu'il aura implanté ou distribué en dédommagement pour l'éditeur.

Si vous avez des solutions ou commentaires à formuler, contactez AMIGAZETTE 83. Le débat est ouvert.



Qui a peur du MINITEL ?



Tout le monde!

Qui n'a jamais eu la curiosité d'appuyer sur la touche SOMMAIRE afin d'afficher le prix de la communication, en haut de son Minitel?

Nous l'avons tous fait au moins une fois et la plupart ont peut-être décidé de ne plus jamais toucher cette bestiole de peur d'augmenter sa facture téléphonique au prorata du temps passé. Et oui, c'est cher, très cher, même pour certain, trop pour d'autres et évidemment pas assez pour notre fournisseur monopolistique.

On peut évidemment se passer du MINITEL, mais dans ce cas là, pourquoi ne pas se passer de sa télévision, de son téléphone, ou tout autre moyen qui permet à tous d'avoir accès à une information de plus en plus vite; on peut aussi n'utiliser le MINITEL que pour ce dont il était prévu, c'est à dire l'annuaire par le 11, mais dans ce cas là, cela revient à utiliser votre ordinateur que pour faire des jeux sans se préoccuper des 90% d'autres possibilités.

Que nous reste-t-il à faire pour avoir accès à la foulditude d'informations disponible sur le réseau TRANSPAC sans pour autant se voir ruiné à la fin du mois?

Je vois trois possibilités qui peuvent être complémentaires :

- la première serait de créer une cagnotte (du genre, je mets 10 Francs à



chaque fois que je m'en sert), pourquoi pas, hein? Certain ont bien ce style de gestion pour le tiercé, le LOTO, ou autre occupation.

- La deuxième, créer son propre serveur (et oui!), et de s'affranchir ainsi de TRANSPAC, ce qui permet de se créer sa petite logithèque de logiciels du domaine public, d'échanger des informations sur tous les sujets possibles, de se laisser des messages, etc... Le domaine est vaste!

- La troisième, enfin, savoir se servir du terminal que vous avez à disposition, car l'utilisation fréquente et la nécessité d'avoir accès à une information donnée s'apprend, mais ne comptez pas sur France Télécom pour le faire!

Savoir... Mais quoi? Par exemple où trouver les meilleurs logiciels du domaine public à moindre frais, laisser un message, une ligne de code à un camarade, en résumé, où trouver l'information que j'ai besoin, à un coût réduit.

Le MINITEL ne coûte pas cher, en tout cas dans beaucoup de cas, moins cher qu'un timbre ou un coup de téléphone dans le cas d'un appel vers Paris, par exemple, et l'information arrive nettement plus vite! Il suffit d'aller la chercher là où elle se trouve. Non, je n'ai pas d'actions chez eux.

Miniteliste et Modemiste (j'invente) avides d'expériences nouvelles, racontez nous vos aventures Modeminitéliques.

FLYING CAT

TÉLÉTEL

Le Multimédia à la portée de tous.

Suite à l'article du précédent numéro d'AMIGAZETTE 83 portant sur le MultiMédia, il est devenu nécessaire d'apporter quelques explications sur cette drôle de maladie des temps modernes

J'ai commencé ma réflexion en me posant une première question : à quel moment peut-on considérer que l'on fait du multimédia?

Merci d'avoir posé la question.

Si vous disposez d'un ordinateur, de préférence un Amiga, d'une imprimante, d'un moniteur RVB, d'un lecteur de disquette, certains diront que c'est déjà du multimédia, ce qui pour moi, n'est pas tout à fait vrai dans le sens que l'on reste dans des éléments informatiques. Le multimédia commence là où vous "jouez" avec les images, la vidéo et le son en ajoutant à votre environnement, un magnétoscope, un caméscope, un CD ROM ou un digitaliseur (vidéo et audio). Vous entrez dans une ère nouvelle.

Pour résumer, faire du multimédia c'est utiliser votre Amiga (ou un autre machine, mais c'est plus cher) pour traiter des éléments vidéo, images ou sonores allant vers, ou venant d'utilisations différentes du milieu informatique. Quelques exemples :

- capture d'images depuis un film
- digitalisation de musiques depuis un CD ou autre source musicale
- enregistrement d'images informatiques sur vidéo
- titrage de film en surimpression
- montage vidéo, son.
- borne interactive...

La liste peut-être longue au gré de notre imagination débordante; adieu le portefeuille!

Pour en arriver là, il faut s'équiper, oui, mais avec quoi?

LE GENLOCK: petit ou gros, sa fonction principale sera toujours de pouvoir mixer les images issues d'une source vidéo et l'image de votre machine, idéal pour le titrage

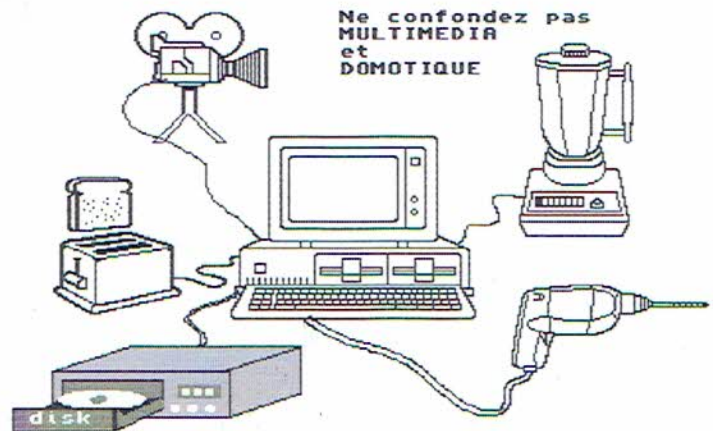
et les incrustations. Evidemment, plus il sera cher, plus il aura de "gadgets utiles" et sera performant, pour de petits budgets les premiers prix (neufs) commence à la barre des 2000Frs, cherchez dans l'occase.

En milieu de gamme, je peux vous conseiller le GLock de GVP (puisque c'est le mien) avec lequel on peut faire des merveilles.

DIGITALISEUR VIDEO : comme son nom l'indique, ce type d'appareil permet de digitaliser une source vidéo, c'est à dire, pour

relancer mon avis de recherche d'un moniteur 1084S à échanger contre mon 1083S). Sur le marché on trouve aussi le VIDÉO 12 très proche du DCTV et le VIDÉO 24 qui lui fait de l'acquisition en temps réel, un peu plus cher.

Quel que soit le digitaliseur, l'adjonction de mémoire n'est pas un luxe surtout pour utiliser le maximum des possibilités des logiciels. La configuration de mon A2000B est de 5Mo de RAM, juste assez pour utiliser toutes les fonctions des 3 modules logiciels



les néophytes, de mettre dans les mémoires de l'Amiga une image issue de votre caméscope ou magnétoscope. Là aussi, un éventail de matériel est proposé, moi j'ai choisi le DCTV (à ne pas confondre avec le CDTV) qui est une carte de digitalisation 24 bits, mais non temps réel, il nécessite une image fixe pendant 10 secondes. Un petit inconvénient, le signal traité est en vidéo composite PAL, il faut donc un moniteur Composite PAL, un petit téléviseur ou alors faire l'acquisition d'une carte vidéo (1500Frs) (j'en profite pour

fournir avec le DCTV.

Je ne vous parlerais pas de Digit. sonore, malheureusement ce n'est pas dans mes cordes (de violon), mais dans ce secteur il y a tout ce qu'il faut, Amiga Revue (encore) a fait toute une série d'articles sur le son.

Comme vous avez pu le deviner, mon dada c'est l'image, du moins c'est dans ce milieu que je fonce tête baissée tel un aventurier.

Là s'arrête l'article pour ceux qui ont des sous (ou qui en avaient, comme moi, avant d'avoir acheté tout ça).

Séquence Bricolage

Ma deuxième question : peut-on faire du Multimédia rien qu'avec l'Amiga?

Oui, c'est possible mais avec quelques restrictions.

Il suffit d'un magnétoscope, une chaîne Haute Fidélité (HIFI c'est plus court mais il faut franciser), un Amiga disposant d'une sortie vidéo monochrome et quelques cordons pour raccorder tout cela.

Soyons un peu matériel.

Si vous disposez d'un caméscope, normalement un câble de connection péritel est fourni avec votre boîte à images. Si c'est le cas, utilisez le, ça vous simplifiera la vie sinon sortez le fer à souder.

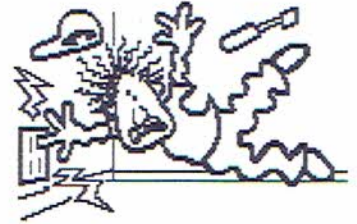
La fourniture en matériel est simple, 3 fiches "CINCH" mâles, 1 prise péritel mâle, un câble comportant 3 conducteurs blindés, la longueur dépendant de la dis-

tance de votre matériel, et c'est tout.

Effectuez les branchements tels qu'ils sont représentés sur le dessin.

Une fois que vous avez bien contrôlés le résultat de votre travail, il ne reste plus qu'à brancher. La prise péritel va aller sur le magnétoscope, la fiche vidéo et les fiches audio se branchent derrière votre Amiga. Pour contrôler si les signaux transitent bien, faites d'abord un essai sur votre téléviseur, l'image doit y apparaître en noir et blanc, c'est normal.

Il ne reste plus qu'à introduire une cassette vidéo dans le lecteur, le mettre sur enregistrement et pour pas plus

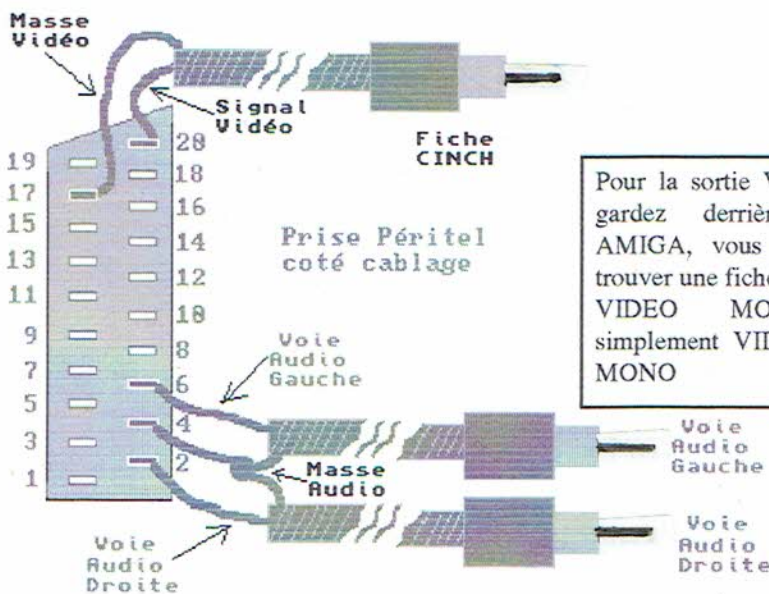


chère que ça, vous faites du Multimédia vidéo avec votre Amiga. Simple n'est ce pas et facile pour épater les copains (ou copines).

Maintenant il reste le côté logiciel à moins que vous en ayez déjà. Je vais de ce pas rechercher dans mes disquettes de DPs si je n'en trouve pas un qui puissent faire du tirage facile.

Je vous ai parlé de chaîne Haute Fidélité. Il suffit d'utiliser la sortie son de l'Amiga, un logiciel de musique, et vous voilà parti sur les traces de Jean Michel Jarre. A vous les enregistrement de musique électronique planante interplanétaire. Je pense qu'avec ce petit article, je réponds à l'article du N°1 du GRINCHEUX sur le Multimédia qui disait que l'Amiga pouvait faire à lui tout seul du MultiMédia.

José.



A la découverte de l'AMIGA

Débuter en informatique cela peut paraître facile pour certains, compliqué pour d'autres. Pour savoir circuler dans ce dédale de notions, il en est certaines qui sont élémentaires, mais qui sont souvent oubliées ou simplement inconnues. A mon avis, et cela n'engage que moi, il est nécessaire de bien comprendre l'environnement informatique et tous ses pièges.

L'idée de cet article m'est venu en observant autour de moi, voyant de nombreuses personnes utilisant les moyens informatiques n'importe comment. Après enquête j'ai découvert qu'en fait, la plupart ignorent certaines notions sur les moyens qu'ils utilisent.

Il n'y a pas vraiment de règles strictes, mais il suffit d'être logique, comme notre machine infernale.

Avant tout, faisons un petit tour dans un vocabulaire qui peut-être méconnu de certain avec surtout quelques traductions pour les français purs et durs.

Volume : on appelle ainsi tout support tels que disquette, disque dur ou partition de disque dur.

Formatage : opération qui consiste à rendre un disque ou disquette utilisable en lecture et écriture.

Partition : un disque dur peut-être partitionné, c'est à dire partagé en plusieurs partitions ou volumes qui sont interprétées indépendamment comme si vous aviez plusieurs disques.

Directory = Répertoires : lorsque vous "double-cliquez" sur l'icône d'une disquette, celle-ci ouvre une fenêtre dans laquelle on peut y trouver des " tiroirs " (prenez par exemple la disquette WorkBench). Ces derniers sont des répertoires dans lesquels on va pouvoir ranger diverses choses; sur Mac on dira des dossiers.

Files = Fichiers : Ceux sont les tra-

voux que vous allez ranger dans vos répertoires.

Applications : ce terme est souvent donné aux programmes qui vont vous servir à travailler avec votre machine pour créer des fichiers; par exemple un traitement de textes.

Le WorkBench : eh oui! encore lui. C'est votre atelier de travail.

Allez, on démarre!

Le propre de l'informatique c'est le pouvoir de traiter, classer, trier, calculer des informations d'une façon logique et ordonnée en recherchant toujours le petit 'plus' qui accélèrera et améliorera la recherche ou l'exécution des programmes et fichiers traités.

Mais il ne faut pas toujours compter sur la machine pour tout faire à votre place, il faut garder la main pour en avoir un contrôle permanent, sinon, ce n'est plus amusant. Pour bien débuter, il faut savoir organiser son environnement selon les moyens dont on dispose.

Bien s'organisez,

Lorsque vous avez fini de travailler sur un dessin ou un texte, sauvez le avec un nom cohérent ce qui vous permettra de le retrouver rapidement. Si vous avez un disque dur, prévoyez des répertoires de travail par type comme : Dessin, Textes, En cours etc... dans lesquels vous y sauverez vos oeuvres. Pour

l'archivage, ne les sauvez pas sur la première disquette venue. Utilisez-en une, ou plusieurs dont le nom aura été choisi judicieusement et bien étiquetée.

C'est le problème qui se pose souvent, l'étiquetage. J'ai un petit truc à vous dévoiler. Au lieu de coller les étiquettes entières, découper les en bandes, juste assez larges pour écrire le titre. Vous verrez c'est plus facile à décoller et c'est plus propre que des vilaines ratures. Ensuite rangez vos disquettes bien à l'abri, elles font mauvais ménage avec la poussière, chaleur, humidité et source électromagnétique, et surtout évitez de vous amuser à "tripoter" le petit volet qui sert de protection au support magnétique, une poussière suffit à perdre quelques kilo octets de travail.

Utilisez ce petit support comme unité de sauvegarde finale. Si, par exemple, vous voulez travailler un fichier qui se trouve sur une disquette, copiez le d'abord sur votre disque. Son chargement sera plus rapide et en cas d'erreur de sauvegarde, vous avez toujours l'original en secours, bien rangé dans sa boîte.

Si, par contre, vous n'avez pas la chance d'avoir un disque dur, il est préférable de faire au moins 2 sauvegardes pour prévenir d'erreurs fatales.

Le disque dur.

Justement, à force d'en parler, il arrive.

Ce périphérique, que tout Amiga devrait avoir en série, fait souvent "peur" aux nouveaux venus, pourtant, à partir de l'instant où l'on a commencé à travailler avec, on ne peut plus s'en passer.

Il faut considérer ce disque comme "une grosse disquette", mais aux accès bien plus rapides et plus

sûrs. Le disque dur va tout d'abord servir de support à votre système de démarrage, contenant tous les fichiers nécessaires (et même plus). On va y emmagasiner aussi tous les logiciels qu'on utilise régulièrement.

En général, on partitionne le disque, c'est à dire qu'on le divise pour obtenir plusieurs volumes indépendants les uns des autres.



ATTENTION, cette opération ne peut se faire qu'au moment du formatage. Un de ses volumes

est choisi pour être la partition de démarrage; les noms de partition donnés par défaut sont souvent différents selon le type de KickStart, de marque et de type de disque dur.

On peut aussi bien trouver "DH0, DH1" que "AQ0 et AQ1" ou SH1 etc...

Avec le logiciel de formatage HDToolBox (Boîte à outils pour disque dur) on peut en créer d'autres, mais 2 partitions c'est déjà largement suffisant. Selon la capacité du disque il faut penser à ne pas définir la partition de démarrage trop petite car on arrive vite à saturation avec les multitudes de polices de caractères, librairies et autres fichiers systèmes.

L'Atelier, un Bureau??

Considérez votre écran WorkBench comme votre bureau qui comporte des tiroirs dans lesquels vous aurez des dossiers qui eux contiennent des documents. Je sens que vous commencer à saisir l'allusion. Les tiroirs du bureau sont ceux de la disquette ou d'une partition de votre disque. Les dossiers sont les répertoires qui se trouvent dans ces tiroirs et dans ces répertoire vont se trouver les fichiers (ou documents).

Si vous êtes organisés, l'informatique vous paraîtra plus facile.

Quelques solutions

Vous introduisez une disquette, WorkBench chargé, et votre écran affiche : DF0:??? - Qu'est ce a quo?

-1- Soit vous avez mis une disquette de jeu, par exemple, qui ne dispose pas de système de démarrage standard que l'on appelle "Boot", et de ce fait ne pas être reconnue par le WorkBench.

-2- Soit votre disquette n'est pas formatée, ce qui est le cas de celles achetées chez votre revendeur habituel.

Pour contrôler la première solution, redémarrer l'Amiga avec la disquette, une chance sur deux que votre machine "Boote".

Pour la deuxième solution, sélectionnez l'icône de la disquette DF0:??? puis allez dans la barre de menu WorkBench rechercher le lancement du formatage. Cette opération est normalement expliquée dans le manuel de l'Amiga.

Il est assez difficile d'imaginer quels peuvent être les problèmes rencontrés par chacun, AMIGAZETTE n'arrête pas de le répéter, posez nous des problèmes, on trouvera les solutions. L'inverse peut aussi se faire .

José

Le prochain article utilisera certains programmes de la disquette N°1 AMIGAZETTE.

A suivre...

Dans la série Trucs et Astuces...

Vous n'avez qu'un seul lecteur et vous devez transférer des fichiers d'une disquette vers une autre sans faire de DiskCopy. Pour cela, utilisez le RamDisk qui se considère comme une disquette en utilisant la mémoire disponible. Attention, en cas de coupure d'électricité, son contenu disparaît. Ne vous inquiétez pas si celui ci marque toujours 100% plein, c'est normal. Un autre avantage de ce disque mémoire (en français) est de son accès rapide.

Ce moyen peut aussi être utilisé pour sauver momentanément un fichier.

Différences entre disquettes :

DD = Disquette Double Densité. Capacité 800Ko.

HD = Disquette Haute Densité. Capacité 1,4 Mo.

Pour les reconnaître, les HD ont un deuxième trou, à l'opposé de celui qui sert à protéger en écriture. elle peuvent être utilisées dans les lecteur 800Ko, mais le format ne sera pas de 1,4Mo. Si une telle disquette est formatée à 800Ko, pour la lire sur un lecteur HD (1,4Mo) il faudra boucher le trou d'identification avec un bout de "scotch", sinon elle apparaîtra comme un disque illisible

LES SOLUCES

BENEATH A STEEL SKY

A tout seigneur, tout honneur voici quelques codes pour **BENEATH A STEEL SKY** qui est pour moi le plus beau des jeux d'aventure sur AMIGA.

Ces codes servent quant on se connecte à un terminal pour avoir accès aux fichiers de la sécurité (avoir réussi préalablement à trouver un brouilleur pour le codage rétinien.)

CODES INEDITS

- Numéros de secteurs :

- Amritacola company (correspond au block granville heights) :723
- Assurances ancre (correspond au block eyrie) :228
- Salon de beauté beaudin (correspond au block astoria) :852
- Magasin blade (correspond au block astoria) :944
- Sushibar du sandwich céleste (correspond au block otomo junction) :303
- Cole et frères, traiteurs (correspond au block hight green) :668
- Imports dreamy time (correspond au block the walways) :813
- Poissonnerie franck (correspond au block terminus terrace) :132
- Drugstore hammond (correspond au block hight green) :322
- Société de climatisation hvengelmir (correspond au block pacific) :400
- Usine de tuyau keating (correspond au block eyrie) :394
- Bars à vins martello (correspond au block the walkways) :174
- Sos produits animaux mudd (correspond au block turnvale tower) :662
- Système nonesuch data (correspond au block northbridge tower) :253
- Boulangerie peejay (correspond au block fairhaven) :764
- Temple du métal de richy (correspond au block northbridge tower) :651
- Club social des services de sécurité (correspond au block union général) :931
- Système de sécurité squawk (correspond au block fairheaven) :291
- La fondation piermont (correspond au block ganville heights) :417
- Réfectoire ultar (correspond au block otomo junction) :925

- blocks page 6 :

- Astoria :293
- Eyrie :520
- Fairhaven :284
- Granville heights :704
- Hight green :113
- Northbridge tower :386
- Otomo junction :257
- Pacific :180
- Terminus terrace :492
- Turnvale tower :305
- Union général :815
- The walkways :127

Codes pour DOOFUS :

- DZ15YS
- PH16TB
- PJ69JP
- ZR6189
- HK94DV
- RR13RV
- XH37ZT
- PK49FD
- KB15HL
- LV18PV
- BY87PY

FANTAZY FLYER :

- DINS16NPMRB
- DINS16NTMRE
- DINS16N1MRH
- DINS16N5MRK
- DINS16N9MRN
- DINS16NDMRP
- DINS16NHNRS
- DINS16NLNRV
- CINS16NPNRR
- CINS16NTNRU
- CINS16N1NR1
- CINS16N5NR4
- CINS16N9NR7
- CINS16NDNRA

THE SETTLERS:

Voici les codes des différents niveaux

- niveau 1 : start
- niveau 2 : station
- niveau 3 : unity
- niveau 4 : wave
- niveau 5 : export
- niveau 6 : option
- niveau 7 : record
- niveau 8 : scale
- niveau 9 : sign
- niveau 10: acron
- niveau 11: chopper
- niveau 12: gate
- niveau 13: island
- niveau 14: legion
- niveau 15: piece
- niveau 16: rival
- niveau 17: savage
- niveau 18: xaver
- niveau 19: blade
- niveau 20: beacon
- niveau 21: pasture
- niveau 22: omnus
- niveau 23: tribute
- niveau 24: fountain
- niveau 25: chude
- niveau 26: trailer
- niveau 27: canyon
- niveau 28: repress
- niveau 29: yoki
- niveau 30: passive

BOMB'X :

- XBMOB PLAIZ SAFES HEROS EXTAZ
- SLURP WOUAH HAAAA RIGOL FACIL
- RAPID SYMPA PRESR VATIF MONST
- GAMEX GATHO LIBER STRIN HAIRS
- SOURI EROTI VIRTU STRIP HELLO
- PIEDD DONNA DIVAN MINIE FORME
- EPOUS BELLE HABIT JARET PANAR
- GONAD APHRO CONTR CUISS PILEU
- LANGS BISOU ERECT DSOUS COMPA
- PANTY LOLOS SESAM ORGAS JOUII

ATTENTION

Comme vous avez pu le constater, il n'y a pas ce mois-ci de rubrique jeux, un dossier sur de nombreux jeux récents et à venir est en préparation. Cela demande un certain temps pour tester tous ces jeux, alors soyez patients, vous retrouverez dans le prochain numéro une rubrique jeux beaucoup plus consistante. A BIENTOT!!!

ESPACE JEUX

Mais de qui se moque-t-on???

Avec l'avènement de la CD 32 et la parfaite maîtrise du 1200, nous devrions avoir l'embaras du choix pour les jeux qui auraient dû être plus beaux les uns que les autres.

La réalité est toute autre!

Non seulement les machines sont sous exploitées mais une majorité de softs sont injouables et surtout réalisés sans soins.

Aujourd'hui tout est prétexte pour faire un jeu, que cela soit la sortie d'un film, d'une publicité, d'un événement sportif, tout est bon, il faut "coller" à l'actualité; mais un jeu n'est pas un simple compte rendu de journaliste, il demande beaucoup de temps et de moyens techniques mais pour être dans le coup il faut faire vite, qu'importe le résultat!

Personnellement j'aurais honte de vendre de tels navets surtout que les prix eux ne sont pas à la baisse!.....

Certains de ces jeux auraient juste leur place dans les catalogues "DP".

Je possède un 1200, et à l'heure où j'écris ces lignes aucun soft ne m'a convaincu que j'avais eu raison d'opter pour cette machine, heureusement que le jeu n'est pas ma principale motivation sinon je regretterais presque mon vieux 500.

Il y a en ce moment deux catégories de jeux (je ne compte pas ceux de la CD32, support laser oblige.)

Ceux fonctionnant sur 500/1200 et les autres qui soit disant exploitent les possibilités AGA du 1200/4000.

En ce qui concerne la première catégorie, que ces jeux soient lus sur 500 ou 1200 cela revient au même, aucune différence notable.

Pour la seconde catégorie, l'effort est surtout porté sur l'intro et les sons, à part cela un 500 aurait suffi; une petite question!-"Citez moi un titre qui exploite vraiment les possibilités du 1200?-" pas facile!

En ce qui concerne la CD32, là nous froignons l'escroquerie, ce n'est pas la machine ou plutôt ses capacités qui sont en cause, ce sont les éditeurs qui ne veulent surtout pas prendre de risque.

Que le public ne connaissant pas l'AMIGA se laisse piéger je veux bien, pour les autres pourquoi acheter une CD32, où les jeux sont juste de vulgaires adaptations. Il serait quand même temps de se réveiller, regardez les titres qui sortent par exemple sur la MEGADRIVE SEGA du style "ALADDIN" c'est quand même bien réalisé! Pourtant cette bécane n'est pas supérieure à la notre, loin s'en faut.

J'enrage de voir nos machines rester dans leur starting-block alors que la concurrence sort des titres de bonne qualité pendant que chez nous on nous sert du réchauffé. Pourtant le savoir faire et la qualité existent aussi chez nous, à quand une suite de "FLASHBACK", "CHAOS ENGINE", "PRINCE OF PERSIA"?

Sortez moins de titres mais de meilleure qualité, les daubes nous n'en voulons plus.

Je pense qu'il faut dénoncer ces pratiques purement commerciales, où l'intérêt n'est pas de bien faire mais de gagner beaucoup d'argent. Dans la rubrique jeux de l'"AMIGAZETTE" je dresserai le hit parade des jeux à éviter à tout prix, bien sur vous êtes libres de vos choix mais un peu d'aide est parfois bien utile.

Alors bon achat et attention aux surprises.



La CD32, star des consoles.

Le WorkBench Travaux Pratiques

Nous allons révolutionner notre environnement c'est à dire le "Workbench"; pour les possesseurs du 500 avec la rom 1.3 (et oui, encore

des attardés, comme nous fait remarquer Amiga Dream dans son n° 5, rubrique débutant). Ce mode d'emploi peut aussi s'adapter aux 2.0 et 3.0. Une main sur le clavier, l'autre sur la souris; attention ça va commencer!

AMIGA PRATIQUE

Les heureux possesseurs d'un deuxième lecteur seront avantagés, surtout pour les manipulations. Pour se procurer la disquette contenant cet utilitaire, voir en dernière page. Bien que cette dernière contienne déjà un système de démarrage minimum et les programmes déjà en place, il est toujours utile de pouvoir le faire soi-même, d'où le but de cet article. Donc cet utilitaire s'appelle "Shortcut", son rôle est de fournir des menus déroulant sur la barre du menu "WorkBench", mais avant la mise en place de ce petit programme, libérons notre disquette "WorkBench" de tout ce dont on ne se sert quasiment jamais ou très peu. Je connais bon nombre de personnes qui ne savent pas utiliser les programmes découverts dans le domaine public, dont la mise en place demande quelque fois un minimum de connaissances, c'est pourquoi nous allons les aider (moi et mon Amiga) pas à pas dans cette manoeuvre. Pour commencer il va falloir confectionner une disquette "Workbench" de travail personnalisée, dans laquelle vont être installés tous les fichiers importants pour le système et ensuite nous y installerons d'autres petits programmes ô combien utiles. D'abord se munir d'un gestionnaire de fichier comme "DiskMaster 2.0", "AmigUtil II" ou "DirectoryOpus" mais ce dernier n'est qu'en version commerciale. Ensuite il faut un traitement de texte, ou un éditeur ASCII comme AZ 1.5 ou simplement "ED" qui peut-être lancé à partir du CLI.



CONSEIL IMPORTANT
ne travaillez jamais avec une disquette originale mais toujours sur une copie, un accident est si vite arrivé...

Démarrez votre Amiga avec un "Workbench" fraîchement copié. Pour les veinards, lancez votre gestionnaire de fichier, (par exemple "AmigUtil II") avec le deuxième lecteur, sinon faites du "grille pain" avec le DFO:. Une petite astuce consiste à utiliser le RAM DISK comme deuxième unité mais au détriment de la mémoire. Une fois démarré demandez lui de faire apparaître dans une des deux fenêtres, le contenu du "WorkBench". Que de

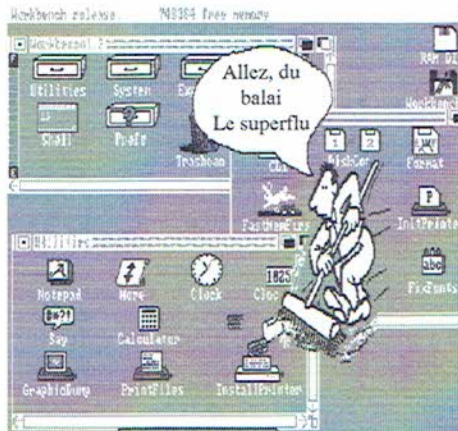


FIGURE 1

choses nouvelles! Mais de vous à moi, vous vous servez de tout cela?
Alors faisons le ménage. (figure 1)
* Double-clic sur le répertoire DEVS, là, ne supprimons pas tout. A l'aide de la souris sélectionnez (cliquer une fois, c'est à dire mettre en surbrillance, voir figure n°2)

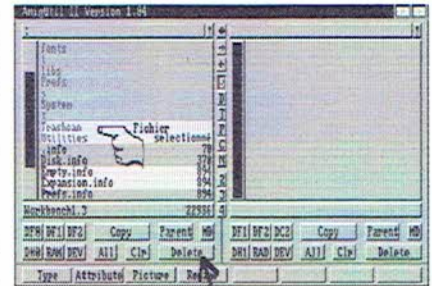


FIGURE 2

Après avoir sélectionné appuyez sur Delete

"clipboards", "narrator.device", "serial.device", et appuyez sur le bouton Delete (figure n°2)
* Double-clic sur "Keymaps" et supprimez tout le contenu sauf "f" pour ne garder que la configuration du clavier français (azerty).
* Cliquez sur le bouton "parent", et allez chercher le répertoire "L". Dans ce "L" vous "déléterez": "Newcon-Handler", "Pipe-Handler", "Speak-Handler".
* Passez maintenant au répertoire "Prefs" et effacez: "Copyprefs", "Copyprefs . info", "Pointer.info", "Printer . info", "Serial.info".
NOTA : Tous les fichiers en ".info" correspondent aux icônes.
* Répertoire "S" effacez: "DPAT", "PCD", "Shell - Startup" ou "CLI - Startup", "Spat", "Startup - Sequence HD", "Startup II".
* Répertoire "System" effacez: "Diskcopy", "FixFonts", "Format", "InitPrinter", "MergeMem", "NoFastMem", et tous les ".info", associés à ces fichiers.
* Répertoire "Utilities": effacez tous les outils qui ne vous servent pas.
* Supprimez le répertoire, "Empty" et "Empty.info"
Attaquons nous maintenant au ré

pertoire "C" qui contient les commandes utilisables sous CLI (ou Shell).

* Dans le "C" supprimez : "Break", "ChangeTaskPri", "Delete", "Dir", "DiskChange", "DiskDoctor", "Echo", "Edit", "FileNote", "Relabel", "RemRAD", "Which, Why".

* Dans le tiroir "Fonts" enlevez toutes les polices de caractère que vous n'utilisez pas, en général on garde "Topaz".

Maintenant si vous contrôlez le résultat de votre ménage, vous pouvez constater le gain de place mais vos efforts ne s'arrêtent pas là. On souffle un peu et on continue. Maintenant il va falloir modifier la séquence de démarrage de la disquette, du fait d'avoir enlevé de nombreux fichiers, il faut rectifier certaines commandes dans la "Startup-Sequence" (répertoire "S").

Munissez vous maintenant de l'éditeur de texte "AZ_1.5" (ou un

autre) et lancez le (pas trop loin). Allez dans le menu "Projet et prenez l'option "ouvrir". Une boîte de dialogue s'ouvre. Cliquez dedans avec le bouton droit et choisissez DFO: (si le WorkBench est dans ce lecteur évidemment). Cliquez le répertoire "S", puis ouvrez la "Startup-Sequence". Ah! cette Startup elle m'en a donné du souci...

Il ne vous reste plus qu'à supprimer toutes les lignes qui ne figurent pas dans le texte ci-dessous :

```
c:SetPath > NIL:
cd c:
Sys:System/FastMemFirst
BindDrivers
SetClock load
FF > NIL: -O
SYS:System/SetMap F
LoadWB delay
endcli > NIL:
```

Ensuite allez dans "Projet" option "Sauver". Normalement, comme vous avez chargé le script à modifier, il n'est nul besoin de redéfinir l'endroit de la sauvegarde, le pro-

gramme l'a mémorisé. Quittez "AZ 1.5". Une petite astuce pour éviter de se tromper de disquette "WorkBench", renommez la "Atelier" ou par un autre nom.

Passons aux choses sérieuses. Est ce que l'ordinateur va accepter cette disquette. Le seul moyen est de l'essayer. Rebooter, pardon, redémarrer et croisez les doigts, un espace ou une virgule mal placée et c'est le message d'erreur. Maintenant que le redémarrage s'est effectué correctement passons à l'étape suivante.

Lancez "AmigUtil". Dans une de ses fenêtres, faites apparaître le contenu de la disquette "Atelier", et dans l'autre, celle contenant "AmigUtil". Sélectionnez ce dernier et cliquez sur le bouton "copy". Faites de même avec "AZ" et avec "shortcut" que vous aller mettre dans le répertoire "C"

car c plus facile.(petit jeu de mot).Maintenant seule la disquette "Atelier" suffit pour travailler.

Comme je vous l'ai déjà dis, ce petit programme va vous créer des menus pour lancer vos applications. Pour l'installer, copier le fichier ShortCut dans le répertoire C. Puis à l'aide d'un éditeur de texte créez un fichier script (texte ASCII) que vous sauvegarderez dans le répertoire S sous le doux nom de "Shortcut.setup".

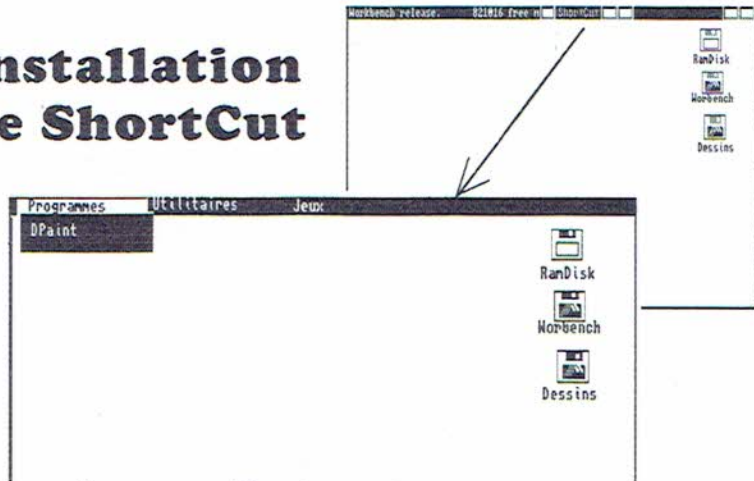
Un petit avantage non négligeable de l'utiliser, pour ceux qui n'ont pas de disque dur, c'est de pouvoir lancer des programmes, par exemple "DPaintIV", le système réclamera aussitôt la disquette correspondante, et vous n'aurez pas à rechercher l'icône de DPaint, c'est ShortCut qui le lancera pour vous.

Bien sûr le script "Shortcut-setup" devra avoir une certaine syntaxe. 2 signes sont à utiliser.

Un petit exemple vaut mieux qu'un grand discours :

ex : on veut 3 menus, un pour les programmes avec DPaintIV, un pour les utilitaires avec AmigUtilIII et un pour les Jeux..

Installation de ShortCut



Programmes#	Nom du menu 1
DPaint#	Nom du programme (menu déroulant)
CD Dessin:	Chemin d'accès = nom de disquette
Run > NIL: DPaintIV\$	on lance le Programme et on change de menu
Utilitaires#	Nom du menu 2
AmigUtil#	Nom de l'utilitaire
CD Atelier	Chemin d'accès
Run > NIL: AmigUtilIII#	on lance AmigUtilIII
Jeux#	Nom du menu 3

L'importance de ne pas ouvrir les fenêtres pour rechercher les icônes est que cela prend de la place en mémoire. Pour mieux comprendre le fonctionnement de cet utilitaire, prenez la disquette AMIGAZETTE, lancez AZ 1.5 et allez lire le script Shortcut-setup dans le tiroir "S". Vous verrez c'est si simple!

HERVE.

Le B.A. BA COOL

Cela s'adresse surtout aux nouveaux possesseurs de l'amiga 1200 qui ne sont pas encore équipés d'un disque dur; bien sur les anciens peuvent aussi y jeter un oeil car la documentation fournie avec la bécane n'est pas toujours très explicite. Pour faciliter la compréhension de tout le monde j'utiliserai un 1200 de base, sans disque dur et sans lecteur externe. Pour les possesseurs d'un second lecteur les opérations seront facilitées mais le principe reste le même.

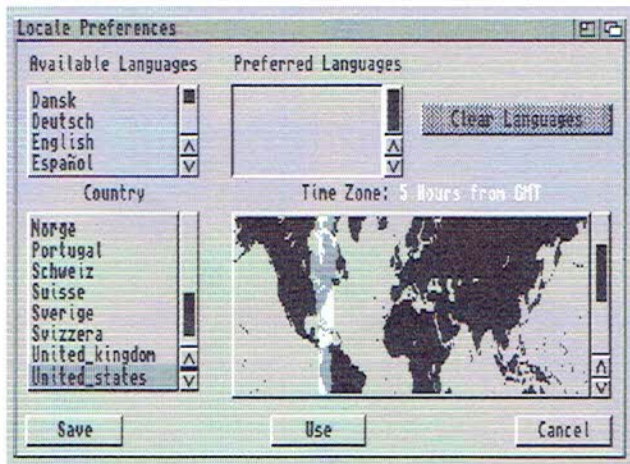
Nous allons aborder dans cette rubrique l'initialisation du workbench 3.0, c'est à dire :

- * comment le mettre en français
- * comment mettre le clavier français
- * comment installer son driver d'imprimante préféré.

NOTA : Je me répète volontairement dans les actions souris (par exemple) en pensant à ceux qui débutent dans le monde de l'AMIGA.

FRANCISER VOTRE WORKBENCH

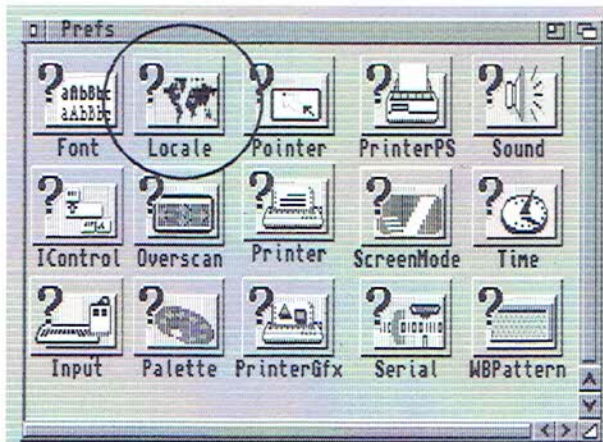
Mettre la disquette "workbench" dans le lecteur, une icône apparait à l'écran. Retirez la disquette "workbench" et insérez la disquette "extras", une fois l'icône à



l'écran double-cliquez sur celle-ci, une fenêtre "extras" s'ouvre, dans cette fenêtre double-cliquez sur "prefs", une fenêtre "prefs" s'ouvre, double-cliquez dans cette fenêtre sur "locale" et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Retirez la disquette "extras" et insérez la disquette "locale". Maintenant une grande fenêtre "locale preferences" apparait à l'écran; allez dans "available languages" et cliquez sur "français" puis allez dans "country" et cliquez sur "france" et pour finir allez dans "time zone" et cliquez sur la carte de la france, le fuseau sera donc 1H GMT.

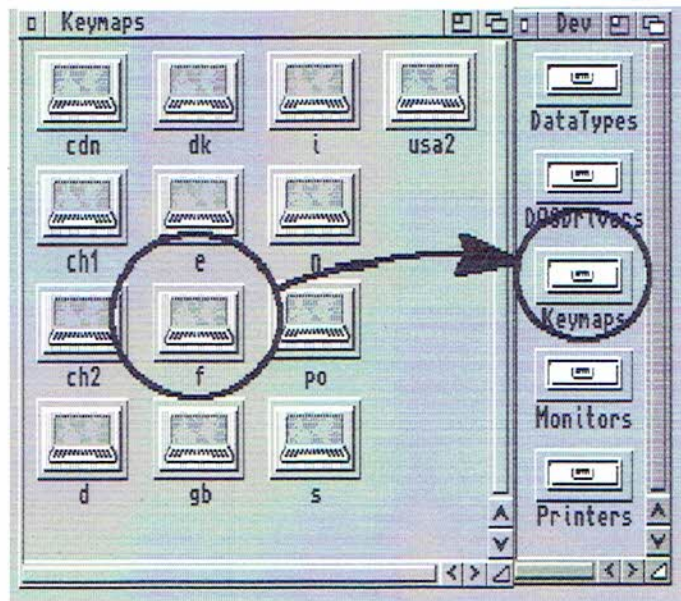
Voilà il ne reste plus qu'à sauvegarder, cliquez sur "save" et remplacez le "workbench" dans le lecteur sans oublier de le mettre en écriture.

Utiliser le workbench français sans disque dur n'est pas très pratique car à chaque fois, en plus de la disquette workbench, il faudra utiliser aussi la disquette locale.

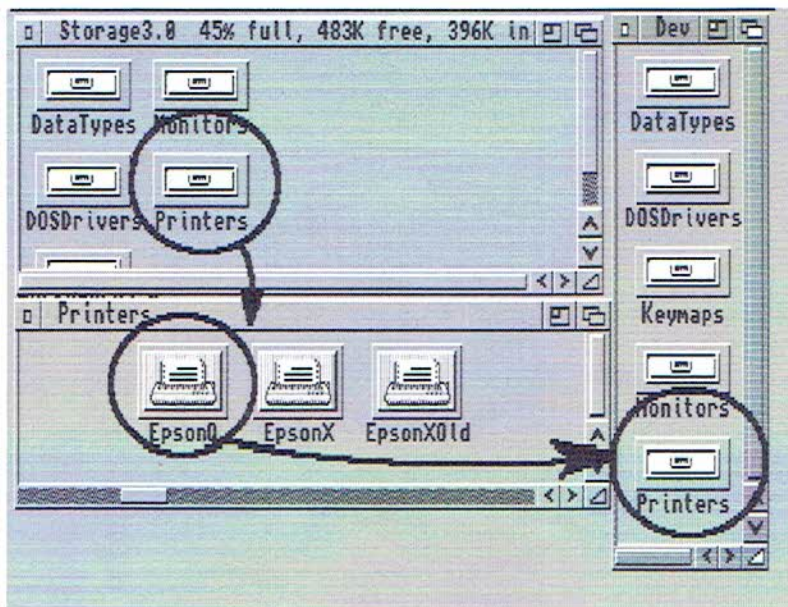


Mettre le "workbench" dans le lecteur, une fois l'icône à l'écran double-cliquez sur celle-ci, une fenêtre "workbench" apparait, double-cliquez sur "devs", la fenêtre "dev" apparait. Retirez la disquette "workbench" et mettez la disquette "storage", double-cliquez sur l'icône "storage", une fenêtre "storage" apparait, double-cliquez sur "keymaps", une fenêtre "keymaps" apparait; avec le pointeur de la souris vous allez vous positionner sur le clavier "f" et en maintenant le bouton gauche de la souris vous allez faire glisser l'icône du clavier "f" au-dessus du tiroir "keymaps" de la fenêtre "dev", une fois au-dessus relâchez le bouton gauche de la souris et suivez les instructions à l'écran.

2) Mettre le clavier en Français.



Installer son driver d'imprimante (en français on peut dire : gestionnaire d'imprimante)



Mettre le "workbench" dans le lecteur, une fois l'icône à l'écran double-cliquez sur celle-ci, une fenêtre "workbench" apparait, double-cliquez sur "devs", la fenêtre "dev" apparait. Retirez la disquette "workbench" et mettez la disquette "storage", double-cliquez sur l'icône "storage", une fenêtre "storage" apparait, double-cliquez sur "printers", une fenêtre "printer" apparait; dans cette fenêtre vous allez chercher le driver qui correspond à votre imprimante, une fois trouvé en maintenant le bouton gauche de la souris vous allez faire glisser l'image de votre driver au-dessus du tiroir "printer" de la fenêtre "dev", une fois au-dessus relâchez le bouton gauche de la souris et suivez les instructions à l'écran.

That,s all , see you later!

ERIC.

La Bidouille

AMOS
PROGRAMMES
SOURCES

Avé les bidouilleurs,

Tout d'abord, à propos de l'extension Amos Turbo, et après quelques tests, il s'est avéré que cette extension ne soit pas compatible avec le compilateur AmosPro 2.0 (la version actuellement en vente), et donc adieu la Turbo-vitesse, on redescend sur terre et on utilise les bonnes vieilles commandes d'Amos.

Il y a quelque temps, j'ai lu un article (un test sur le Blitz-Basic) disant qu'Amos ne supportait pas le Système Intuition (Ah-Bonnn!!!, m'exclamais-je), j'ai commencer à penser que je devais être le Dieu-Philippe (c'est le patron de la programmation...), mais étant redescendu sur terre depuis le temps, je me propose de vous donner la preuve du contraire, avec une routine qui ouvre une fenêtre dans le ouhorkbenche (Prononcer Workbench...).

Quelques commentaires. Je suppose que tout le monde sait ouvrir un écran dans Amos ou écrire Print "Bonjour...", voici donc quelques commandes importantes et bien plus utiles.

Les commandes d'appel aux librairies (Mais... c'est le system ça!!!), comme 'Execall(Offset)', 'Intuicall(Offset)' etc, etc...

Viennent ensuite les Pseudo-variables qui ne sont rien d'autres que les registres internes du CPU (Dreg(0)=D0, Dreg(1)=D1, A reg(0)=A0...).

Le principe générale est le même qu'en Assembleur, dans les registres on mettra la même chose dans les deux langages.

Avec la commande 'Execall(Offset)', on fait la même chose qu'avec le 'Jsr Offset(a6).

Si vous désirez plus d'informations, j'attends votre courrier pour faire un article d'initiation sur ce sujet.

Salut les Amossophobes.

Amiga-Phil.

Cette routine (à droite) est là pour vous prouver que l'on peut "marier" AMOS et WorkBench par l'ouverture d'une fenêtre sur ce dernier.

NOTA :

Pour la source de la page suivante il faudra inclure (là ou cela est indiqué) la routine qui était dans le numéro précédent d'AMIGAZETTE

*Ouvrir une fenetre sur le Wb

*Code:CIERP Philippe

*10 Mai 1994-Gareoult

*Coucou le Workbench....

Amos To Back

TITS="< < - Close Gadget pour quitter..."

OWIND[100,50,350,100,TITS,1,2,\$1+\$2+\$4+\$8+\$1000+\$10000]

WIND1=Param : Rem Handle de la Fenetre

*Adresse de la boite à lettre.

USERPORT=Leek(WIND1+86)

*Attendre un message

Areg(0)=USERPORT

MESSAGE=Execall(-384)

*Prendre l'adresse du message

Areg(0)=USERPORT

MESSAGE=Execall(-372)

*Confirmer la reception du message

Areg(1)=MESSAGE

MESSAGE=Leek(MESSAGE+20)

Dreg(2)=MESSAGE

EEE=Execall(-378)

*Pour le Close-Gadget MESSAGE doit etre égale à 512 (\$200)

*Fonction CloseWindow

Areg(0)=WIND1

CWIND=Intcall(-72)

*Retour a l'editeur

Amos To Front

* <<<< Fin du Programme >>>>

Procedure OWIND[TX, TY, LX, LY, TITLES, IPEN, IGROUND, WFLAGS]

*Reserve la memoire pour la Structure NewWindow (47 Octets)

Reserve As Work 10,47 : A=Start(10)

*Initialisation de la Structure

Doke A, TX : Doke A+2, TY

Doke A+4, LX : Doke A+6, LY

Poke A+8, IPEN : Poke A+9, IGROUND

Loke A+10, \$200 : Loke A+14, WFLAGS

Loke A+26, Varptr(TITLES)

Loke A+30, 0 : Rem 0=Ecran Wb

Doke A+38, 50 : Doke A+40, 50

Doke A+42, LX : Doke A+44, LY

Doke A+46, 1

*Fonction OpenWindow

Areg(0)=A : WINDBASE=Intcall(-204)

End Proc[WINDBASE]

Cause AMOS-PRO
Je vends mon
premier pack AMOS
pour la modique
somme de 200 Frs :
-AMOS 1.3
-AMOS Compiler
-Manuels etc...
(valeur : 800Fr)

Le programme

```
* Demo Resource simulation
* Code de CIERP Philippe
* 10 Mai 1994-Gareoult
```

```
*Vaiables globale
Global MS
```

```
*Ouverture d'un ecran (classique...)
```

```
Screen Open 0,640,256,8,S8000
```

```
*On fais le menage
```

```
Curs Off : Flash Off : Cls 2
```

```
*avec un peu de couleurs
```

```
Palette $0,$FFF,$AAA,$555,$FF,$AA,$55,$F00
```

```
*Dessin de l'editeur style Wb2.0
```

```
BOUTON[1,2,0,0,639,12,5,1,3]
```

```
BOUTON[0,1,0,13,320,256,2,1,3]
```

```
BOUTON[0,1,321,13,641,256,2,1,3]
```

```
BOUTON[1,1,4,15,316,27,5,4,6]
```

```
BOUTON[1,1,325,15,637,27,5,4,6]
```

```
BOUTON[1,1,4,29,316,254,5,6,4]
```

```
BOUTON[1,1,325,29,637,254,5,6,4]
```

```
*Afficher la premiere ligne de texte
```

```
Ink 0,5 : Text 5,9,"Demo d'affichage de device version 1.0  
(Pressez une touche SVP...)"
```

```
*Attente de la touche
```

```
Wait Key
```

```
*puis effacer le cartouche
```

```
Ink 5 : Bar 3,2 To 636,10
```

```
*Affichage d'une demande
```

```
DEMANDE:
```

```
Ink 0,5 : Text 5,9,"Entrer le nom du disque à afficher:"
```

```
STRING[Dir$,43,285,9,0,5,7,0]
```

```
*Test si on marque bien un device
```

```
*Si M$="" (Rien) on quitte
```

```
If M$="" Then End
```

```
If Not Exist(MS) Then Goto DEMANDE
```

```
*sauvegarde du device
```

```
Dir$=MS : Ink 0,5
```

```
*Memoriser les entrées
```

```
FS=Dir First$(Dir$)
```

```
If Left$(FS,1)="*" : D0=13 : Inc F1 : F3=F1
```

```
Else
```

```
D0=328 : Inc F2 : F3=F2 : EndIf
```

```
Text D0,29+F3*8,FS-"*"
```

```
Do
```

```
FS=Dir Next$
```

```
Exit If FS=""
```

```
If Left$(FS,1)="*" : D0=13 : Inc F1 : F3=F1
```

```
Else
```

```
D0=328 : Inc F2 : F3=F2 : EndIf
```

```
Text D0,29+F3*8,FS-"*"
```

```
Loop
```

```
*Affiche le total des entrées
```

```
Text 5,24,Str$(F1)+" Répertoire trouvés..."
```

```
Text 330,24,Str$(F2)+" Fichier trouvés..."
```

```
'>>>>> Fin du programme <<<<<<<
```

*Routine de l'Amigazette n°1 à mettre ici

```
*La routine du mois pour ce facilite la vie  
*et reduire les programmes...
```

```
ProcEDURE
```

```
BOUTON[FOND,STYLE,BX,BY,FX,TY,SCOU,TCOU,BCOU]
```

```
*FOND=0 > fond invisible
```

```
*FOND=1 > fond visible (efface le dessous)
```

```
*STYLE=1 > Bouton normale
```

```
*STYLE=2 > avec bordure
```

```
*BX,BY > Coord. superieure du bouton
```

```
*FX,TY > Coord. inferieur du bouton
```

```
*SCOU > Couleur de fond
```

```
*TCOU > Couleur bord Sup.
```

```
*BCOU > Couleur bord Inf.
```

```
Ink TCOU : Box BX,BY To FX-1,TY-1
```

```
Ink BCOU : Box BX+1,BY+1 To FX,TY
```

```
Ink SCOU
```

```
If FOND=0
```

```
Box BX+STYLE,BY+STYLE To FX-STYLE,TY-STYLE
```

```
Else
```

```
Bar BX+STYLE,BY+STYLE To FX-STYLE,TY-STYLE
```

```
End If
```

```
End Proc
```

Entrer le nom du disque à afficher:DH0:

24 Répertoire trouvés...	15 Fichier trouvés...	
AmosProgr	.backdrop	113
Amos_pro	.info	120
C	AmosProgr.info	300
Devs	Amos_pro.info	300
DirOpus4.1	DirOpus4.1.info	300
EaglePlayer	Disk.info	604
Expansion	DPaint[VWga	400152
FontDesigner	EaglePlayer.info	300
Fonts	FontDesigner.info	300
L	Prefs.info	1144
Libs	Propage.info	300
Locale	QuaterBack.info	300
Prefs	Tools.info	300
Propage	Tracker.info	300
QuaterBack	Traduc.info	300
Ripper		
S		
System		
T		
Tools		
Tracker		
Traduc		
Utilities		
WBStartup		

Amiga-Phil.



Les lecteurs questionnent, AMIGAZETTE répond

Le décompactage.

Que faire si le décompactage d'un programme ne tient pas sur une seule disquette? et comment faire sans disque dur?

Le problème se pose souvent avec les disquettes du Domaine Public dont tout y est compacté pour gagner un maximum de place. En général il y a toujours un texte qui explique comment faire (souvent en anglais). Si vous double cliquez sur l'archive, le "moteur" du décompactage ne vous demandera pas toujours le chemin du support futur et utilisera celui où il se trouve, et c'est le message "disque plein". Dans ce cas l'astuce est de copier l'archive sur le RAM disque et d'y déclencher le décompactage. Ensuite, transférez le résultat sur une disquette fraîchement formatée.

Comment faire une disquette auto-Bootable?

Formatez une disquette, lancez le Shell et tapez ce qui suit :

Install DFO: *(si votre disquette est dans ce lecteur évidemment)*

Cette commande écrit un Boot de démarrage sur votre disquette.

Comment faire une startup-sequence?

Une partie de la réponse se trouve dans l'article AMIGA PRATIQUE. Dans une séquence de démarrage minimum il faut au moins LOADWB, SETMAP F, ENDCLI. Evidemment il faut que le disque soit "Bootable" et que ces commandes se trouvent dans le répertoire C:. Dans le répertoire DEVS, mettez y le répertoire KEYMAPS dans lequel doit se trouver F (clavier français). Le reste (LIBS, Fonts,L) dépend de ce que vous mettez sur la disquette.

Les petites annonces

A vendre Amiga 600 HD, disque dur 32 Mo, moniteur couleur Commodore -sous garantie
 Prix 3000 Frs à débattre.
 M BESSIN - Tél : 94 61 46 41

A vendre Téléobjectif 135mm Minolta, très peu servi :350 Frs - Camera super 8 sonore BAUER avec micro directionnel télescopique : 500 Frs0.
 Contactez José au 94 24 59 64
 (Je cherche toujours un 1084S contre mon 1083S)

A vendre AMOS 1.3 + AMOS Compiler + Manuels (Valeur 800Frs) prix 200Frs.
 Contactez Philippe au 94 04 06 59 ou AMIGAZette

Pourquoi adhérer à AMIGAZETTE?

C'est très simple. Que trouve-t-on sur l'aire Toulonnaise pour vous renseigner et vous aider sur le fonctionnement de votre AMIGA? Pas grand chose. Votre adhésion au fanzine nous engage à répondre à vos besoins.

	FANZINE	DISQUETTE
1	12F / 2 mois	8F / 2 mois
2	72F / an	8F / 2 mois
3	120 F / an	

Comment adhérer à AMIGAZETTE?

Pour une adhésion à l'année, une carte d'adhérent est délivrée à votre nom pour vous permettre de retirer le Fanzine seul (2) ou avec la disquette (3) chez un des distributeurs figurant sur la page de Pub! ou simplement auprès de votre correspondant habituel.

COMMENT ADHERER :

Facile, en écrivant lisiblement sur papier libre :

Nom, Adresse, quel type d'Amiga, votre formule d'adhésion et si possible comment vous compter vous procurer le Fanzine (chez un distributeur...).

Libellez votre chèque à AMIGAZETTE 83 et remettez le tout à votre correspondant AMIGAZETTE ou par courrier à l'adresse suivante :

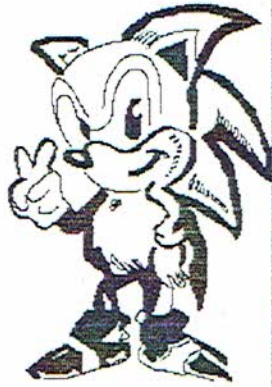
AMIGAZETTE 83
 872 Chemin Mon Paradis
 83200 Toulon

SOFT GAMES*(club soft house)*

**VENTE - DEPOT-VENTE
OCCASION**
de jeux Sega, Nintindo,
Ataris, Amiga et PC

94.62.96.00

6, rue Paulin Guérin - TOULON



AMIGAZETTE 83

872 Chemin Mon Paradis
83200 Toulon

4 Numéros de téléphones :

94 24 59 64

94 91 33 70

94 89 34 22 (Rép)

94 04 06 59

SOFT GAMES, point de distribution d'AMIGAZETTE.83
Vous y trouverez des jeux, des ordinateurs et consoles de jeux
neufs et d'occasion.

PHOTO - VIDEO

phox
PAS D'INTOX

Chez PHOX pas d'intox
Point de distribution d'AMIGAZETTE 83
Retrouvez y la CD32, l'A1200
et tous les jeux les plus récents.

ESPACE VIDEO

ouvert 7jours/7

sauf lundi matin

109, Av. Maréchal LYAUTEY
83000 TOULONPoint de distribution
d'AMIGAZETTE 83

**Publicités
gratuites en
échange du
service de
distribution
d'AMIGAZETTE
83.**

**Vous pouvez
trouver votre
Fanzine dans un
de ces 3
commerces.**

La Disquette N°1 d'AMIGAZETTE 83

Cette disquette contient des petits programmes du Domaine Public qui sont de première utilité surtout pour les débutants.

Shortcut : cet utilitaire, qui est initialisé au lancement de la disquette, vous permet de lancer des programmes depuis la barre de menu. Pour l'activer cliquez une fois sur le bandeau marqué "Shortcut" puis, avec le bouton droit de la souris, allez choisir ce que vous voulez dans les menus.

AZ 1.50 : petit traitement de texte au format ASCII. Utilisez le pour éditer, modifier ou créer des script tels que "Startup-sequence" ou "Shortcut.setup".

AmigUtil II : c'est un éditeur de fichiers assez complet dont le fichier des Préférences (dans le répertoire "S") peut être édité et modifié avec AZ_1.50. Il est divisé en deux fenêtres. Les boutons des commandes sont situées en dessous de chacune d'elles.

SysInfo : c'est un petit programme un peu "gadget" qui donne certaines configurations de votre AMIGA. Mais il ne faut tenir compte à 100% des résultats donnés.

MultiDOS : très utile pour ceux qui veulent faire des échanges de fichiers textes ou dessins avec le monde PC. En lançant PCMountAll, votre Amiga lira aussi bien les disquette au format PC que celles au format AMIGA. Pour désactiver taper PCKillAll.

DiskRepair2.7 : petit réparateur de disque, permet la récupération de fichiers sur une disquette endommagée, ainsi que la récupération de fichiers effacés.

Poing : c'est un casse briques assez rapide. Il se joue à la souris. Le but est de casser les briques et de toucher 10 fois la bordure du fond, après quoi vous passez dans le tableau suivant. Mais gare si vous manquez la balle, elle revient à grande vitesse dans les tableaux précédents.

Les sources AMOS : ceux sont les petits programmes en AMOS qui sont développés dans le Fanzine. Dans ce répertoire, la source du numéro 1 a été incluse. Comme elle fait partie de la deuxième source de ce numéro, elle a également été incluse dans le listing. Evidemment seuls ceux qui disposent d'AMOS pourront les utiliser.

N'hésitez pas à nous communiquer les problèmes rencontrés ainsi que vos remarques pour cette disquette.

AMIGAZETTE