

# AmigaZette

e-mail: [azette83@citeweb.net](mailto:azette83@citeweb.net)  
<http://azette83.citeweb.net>

N° 31 - MARS - AVRIL - 23 FRS - 3,50 €

**MEDIANET 99** ✓

**UN DOSSIER SPECIAL GRAVAGE** ✓

**MUSIQUE avec TB303** ✓

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs. Le format de mise en page d'AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. Toute copie ne peut-être faite sans le consentement des membres digigeants l'association. La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

#### Siège social:

AMIGAZette 83  
67 rue Messenger  
83200 Toulon  
Tél: 04 94 89 50 97

Président: José Grillierre  
Trésorier: Hervé Blancho  
Conseiller technique et  
informatique: Philippe Cierp  
WebMaster: Philippe Cierp

Adresse électronique  
e-mail:azette83@citeweb.net

La PAO est réalisée avec ProPage  
4.1 PPaint7.0 DpaintV  
Le matériel utilisé: tous les  
amigas, ordinateurs et moyens  
informatiques des amigaïstes  
bénévoles qui ont participé à ce  
fanzine.

Tirage photocopies: Charlemagne

# Editorial -----> José

**d** Nous voici à la cinquième année d'existence de notre association et pour fêter cet anniversaire AMIGAZette s'offre 32 pages et une disquette contenant 2.1Mo, mais toujours en noir et blanc.

**i** Dans ce numéro, un dossier sur les graveurs de CD, tout un tas d'articles sur une sélection d'utilitaires, le courant continu de Ludo, une pincée de bureautique et sans oublier le compte rendu illustré de MediaNet 99. Désolé pour les programmeurs, pas assez de place pour quelques sources Amos ou autre, attendez le prochain...

**t** AMIGAZette rime aussi avec l'Internet où notre site n'arrête pas d'évoluer. Noter bien les nouvelles adresses bien que les anciennes fonctionnent toujours.

**o**

**r**

**i**

**a**

**1**

## SOMMAIRE

- |    |   |
|----|---|
| 1  | La couv                                   |
| 2  | L'édito                                   |
| 3  | Info-Gazette                              |
| 4  | La vie associative                        |
| 5  | Le futur d'Amigazette 83                  |
| 6  | Le week-end MEDIANET 99                   |
| 8  | Dossier spécial graveur CD                |
| 11 | Rubrique fanzine d'AMIMAG                 |
| 12 | Musique: TB 303, l'émulateur              |
| 14 | Le traitement de texte<br>avec WordWorth  |
| 16 | Le tableur<br>avec TurboCalc              |
| 18 | SCALA                                     |
| 20 | FS0 des disquette de 1Mo                  |
| 21 | SCSIList - BenchTrash -<br>DecruncherFace |
| 22 | Les utilitaires de la disquette N°30      |
| 25 | Test de NAPALM                            |
| 26 | Courant Continu: les jeux                 |
| 28 | Courant Continu: les utilitaires          |
| 30 | Les trucs et astuces                      |
| 31 | La disquette N°31                         |
| 32 | La page C.A.P.A..                         |

La Couv',  
Nous ne pouvions pas fêter la 5ième  
année sans partager avec vous ce  
gâteau d'anniversaire.

# GAZETTE-INFO-GAZETTE

## L'avenir de l'Amiga est-il assuré ?

par José Leveneuer.

En ce début de l'an de grâce 1999, (veille de la fin du monde ?), rien n'est joué pour nos ordinateurs favoris. Il n'est ni noir, ni rose d'ailleurs même Nostradamus n'a pu le prévoir.

Combien d'années, d'espoirs, de tentatives se sont accumulés depuis le naufrage de Commodore ? Le résultat est bien là, il ne se passe rien sinon comme à l'accoutumée des projets et des promesses.

Alors le 4000 sera de nouveau disponible pendant quelques temps : eh oui Amiga int. vient de récupérer 5 containers de pièces détachées provenant probablement des sociétés qui avaient l'autorisation de fabrication avec Escom mais dont leur licence vient d'expirer grâce aux divers procès intentés par Gateway (ces messieurs veulent contrôler toute la chaîne)

Les nouveaux Amiga NG (new generation) seraient disponibles fin 99, avec le nouvel O.S, dont le noyau s'appelle QNX (dérivé d'UNIX et donc compatible avec le fameux LINUX).

Entre temps les divers magazines dédiés disparaissent (Amiga computing, CU Amiga etc...), fusionnent (Amazing computing avec Amiga informer) et ceux qui vivent sur Internet ne voient pas forcément leur contenu réactualisés et sont souvent frappés du même syndrome que leurs confrères sur papier.

Pour continuer ce noir tableau, les boutiques spécialisées ferment les

unes après les autres ou-bien se recyclent.

En visitant le site officiel Amiga (www.amiga.de) on peut voir que sort des tapis souris ainsi que des habillages pour portables GSM aux couleurs de l'Amiga du plus bel effets pour accentuer la frime dans la rue au téléphone.

Mais on peut voir aussi les photos du voyage de notre ami Petro au pays des kangourous pour des conférences à moins que le spectre d'Irvin Gould plane sur sa tête et qu'il se sente l'âme d'un grand voyageur plein de sous, non je plaisante je pense que Petro est un brave Homme, la preuve la communauté Amiga est plutôt confiante... Curiosité : un salon Amiga en Inde (saviez vous que nombreux sont les revendeurs Amiga aux Indes!) avec photos à l'appuis.

L'avenir de l'Amiga c'est aussi et surtout la communauté, vous et moi, les développeurs et il ne faudrait pas que Gateway l'oublie même si il ont consultés à plusieurs reprises les principaux acteurs du marché Amiga. Les décisions prises ces derniers temps ne sont pas forcément bien accueillies, remarquez qu'il difficile de gérer tout ça.

Pour conclusion il va falloir attendre encore et encore, ne pas trop désespérer mais aussi ne plus investir à tort et à travers tout en restant fidèle à la plus belle réalisation de l'informatique.

Et comme dit Jeff Scindler :  
Keep the faith (gardez la foi)

## AMIGA-BOUFFE

dans la Drôme

Samedi 20 mars, les sympathiques membres de l'association TRIPLE A organisaient une Amiga-Bouffe, ou l'ambiance était super, les jeunes de la région et des amigaïstes de Nice avaient fait le déplacement

pour l'occasion.

Cette manifestation nous est racontée par Dominique Vabre (membre d'AMIGAZette 83) et qui nous dit:

« C'est avec grand plaisir que nous avons retrouvé Mr Durand, très connu dans le monde Amiga à Valence (ex magasin JANAL), des personnes de la société FOLIMAGE (cinéma d'animation),

## SERELE CHANGE D'ADRESSE

Après quelques déménagements, voici la nouvelle adresse de SERELE AMIGA qui reste toujours au service de l'AMIGA.

SERELE AMIGA  
28 RN 113  
33190 LE BOURG  
LA MOTHE-LANDERRON

Tel/Fax: 05 56 61 76 70  
e-mail: SERELE@wanadoo.fr

## INNELEC dissout son secteur de vente Amiga

INNELEC qui était un des principaux importateur d'Amiga en France cesserait la vente d'Amiga n'ayant plus de responsable de vente pour ce secteur.

vous avez sans doute vu l'Enfant aux grelots, diffusé sur FR3 en 98. Ils utilisent toujours des Amigas et la maintenance est assurée par l'association..

Sur les bureaux, des amigas boostés à la nitro, des tours géantes avec plusieurs disques durs, graveurs, Rams impressionnantes, le top Amiga. Tout le monde a pu écouter et voir les démonstrations, sons, musiques, vidéos, jeux... En fin d'après-midi, une certaine excitation s'est emparée des participants lorsque quelqu'un a brandi le jeu NAPALM. J'en connais plusieurs qui se sont bien amusés, une journée vraiment très sympa, à refaire.»

Dominique Vabre.

## Le mot du Président.

# La page associative d'Amiga 83 Amiga zette

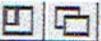
Les oreilles d'AMIGAZette 83 ont captées un bruit qui dit que notre association ne s'occupe que des utilisateurs d'Amiga "bas de gamme" et faisant de l'informatique "pré-colombienne", propos qui m'a choqué vis à vis de nos adhérents. Comment peut-on définir ce qu'est un utilisateur d'Amiga "bas de gamme" par rapport à un "haut de gamme", ne serait ce que par la configuration de la machine, en relation avec le "porte monnaie" de son utilisateur. Cette réflexion totalement gratuite, justement m'a fait réfléchir et voilà ce que j'en pense. Pour moi, et c'est tout à fait personnel, il n'y a pas de haute ou de basse gamme. Tout dépend de ce que l'on veut et sait faire avec sa machine. Que ce soit un 500 ou un 4000 hyper boosté, avec la dernière carte à la mode, ce pas cela qui prouve l'utilité que l'on fait de son Amiga. Avoir plein de matériels et logiciels pour épater la galerie, mais sans en tirer de réelle satisfaction en créativité et plaisir, pour moi c'est ça le bas de gamme. J'en connais (et ils se reconnaîtront) qui continuent à créer avec leur A500, peut-être n'ont ils pas les moyens d'acheter autre chose, mais au moins ils se font plaisir avec. C'est toujours dommage de constater que la communauté amiga se défait d'elle-même en créant des clans qui pensent faire avancer le monde. Nous recevons encore des critiques et attaques via le Net et aussi d'autres supports, cela nous déçoit beaucoup. L'objectif d'AMIGAZette 83 était et sera toujours le même, c'est à dire donner cette possibilité d'entre-aide et apporter une certaine philosophie de l'utilisation de l'informatique. La notion d'information dont s'est dotées l'association de par ses statuts ne consiste pas forcément à faire des articles journalistiques décrivant la scène Amiga, qui, en lisant Dream, change tous les mois. Cela nous intéresse tous mais laissons ce rôle aux magazines et à ceux qui disposent de moyens plus sophistiqués et éprouvés. Si les amigaïstes n'éprouveraient pas un besoin d'assistance, de point de rencontre ou de contact, AMIGAZette 83 n'aurait jamais été jusqu'à aujourd'hui ce quelle est. Nous profitons de ce nouvelle anniversaire (5 ans) pour "relooker" notre maquette, à vous de l'apprécier et de nous dire si elle vous plaît.

## Où sont nos adhérents?!!

Un adhérent d'AMIGAZette 83 habite peut-être près de chez vous, nous pouvons vous mettre en contact avec lui (ou elle!), pour cela il suffit de consulter la liste des lieux et de nous en faire la demande par courrier. Nous n'avons pas diffusé volontairement les noms, mais seulement les codes postaux et villes. Que ceux qui ne désirent pas que leur adresse ou numéro de téléphone ne soient diffusés pour des contacts avec d'autres amigaïstes nous le disent assez rapidement.

Cette liste de codes postaux sera diffusée et réactualisée régulièrement.

|                           |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| 06600 ANTIBES             | 60400 SALENCY                   |
| 07300 Tournon/Rhone       | 6238 LIBERCHIES Belgique        |
| 12100 MILLAU              | 66120 FONT ROMEU ODEILLO VIA    |
| 13012 MARSEILLE           | 68127 OBERENTZEN                |
| 13090 AIX EN PROVENCE     | 69005 Lyon                      |
| 22490 TREMEREUC           | 71200 LE CREUSOT                |
| 24200 SARLAT LA CANEDA    | 73000 CHAMBERY LE HAUT          |
| 24320 CHERVAL             | 73540 LA BATHIE                 |
| 24750 CHAMPCEVINEL        | 74540 GRUFFY                    |
| 26120 MALISSARD           | 75015 PARIS                     |
| 26400 CREST               | 76600 LE HAVRE                  |
| 27570 LES BRULES D'ACON   | 78400 CHATOU                    |
| 27600 GAILLON             | 78711 MANTES LA VILLE           |
| 28700 BEVILLE LE COMTE    | 80000 AMIENS                    |
| 30100 ALES                | 80170 ROSIERES EN SANTERRE      |
| 30140 CORBES              | 81000 ALBI                      |
| 30800 ST GILLES           | 82800 VAISSAC                   |
| 31270 VILLENEUVE TOLOSANE | 83 COGOLIN                      |
| 31400 TOULOUSE            | 83000 TOULON                    |
| 31700 BLAGNAC             | 83000 TOULON                    |
| 35170 BRUZ                | 83000 TOULON                    |
| 41360 SAVIGNY/BRAYE       | 83100 TOULON                    |
| 42230 ROCHE LA MOLIERE    | 83130 LA GARDE                  |
| 42600 SAVIGNEUX           | 83136 GAREOULT                  |
| 43700 CHASPINHAC          | 83140 SIX-FOURS                 |
| 44100 NANTES              | 83200 TOULON                    |
| 44300 NANTES              | 83390 CUERS                     |
| 44400 REZE                | 83400 HYERES                    |
| 45480 St PERAVY EPREUX    | 83500 LA SEYNE SUR MER          |
| 45570 OUZOUEUR SUR LOIRE  | 85300 CHALLANS                  |
| 51100 REIMS               | 88140 CONTREXEVILLE             |
| 52000 CHAUMONT            | 88170 GIRONCOURT S/VRAINE       |
| 54190 VILLERUPT           | 91210 DRAVEIL                   |
| 57050 LE BAN SAINT MARTIN | 93100 MONTREUIL SOUS BOIS       |
| 57100 THIONVILLE          | 95280 JOUY LE MOUTIE            |
| 59610 FOURMIES            | 95320 SAINT LEU LA FORE         |
| 60100 CREIL               | 95680 MONTLIGNON                |
| 60150 LONGUEIL ANNEL      | 97490 Ste CLOTILDE - La Réunion |



# La vie de l'association

## Le futur d'AMIGAZette 83 (suite)

Nous aurions aimés ne pas avoir à attendre quelques polémiques pour faire un ravalement des pages de notre fanzine. Après mûre réflexion il s'est avéré qu'une cure de rajeunissement devenait vraiment nécessaire, et pour le plaisir de tous. A commencer par les pages intérieures avec la fenêtre qui perd ses côtés, cela fait autant de place de gagnée pour aérer et augmenter le contenu. Cela donne aussi un effet "d'ouverture" au contraire de l'encadrement qui "renferme". Un petit "relookage" de la couverture donne aussi l'impression d'un nouvel objet. La contrainte dans une telle opération est surtout le soucis de préserver l'identité générale de l'association et du fanzine ce qui oblige de garder certaines marques. A vous de juger et de nous dire ce qui ne va pas et peut-être nous donner de nouvelles idées pour améliorer ce fanzine qui ne demande qu'à grandir encore plus. Pour la couleur, on y pense toujours mais notre priorité actuelle est

d'améliorer encore plus la qualité d'impression .

Pour rester dans la mise en page, AMIGAZette 83 s'est dotée de PageStream version 3.3 en espérant que le prochain fanzine sera enfin réalisé officiellement avec ce logiciel (beaucoup de travail en perspective).

Notre site Internet s'agrandi et ne cesse d'évoluer, et par ce fait il nous est possible d'héberger des pages Web autres que celles de notre association. Nous ne demandons évidemment par d'argent ou autre rémunération, mais il est toujours souhaitable que l'hébergé fasse profiter à l'association de son savoir faire, par exemple pour une autre association: des échanges d'idées, de textes, d'infos etc...

Nous avons commencé avec AMIGAG avec qui nous faisons des échanges comme la page Fanzine et le test de Napalm que vous pouvez lire dans ce numéro, désolé pas d'images, mais le texte est très convaincant.

Revenons sur internet. AmigaPhil

m'a transmit quelques critiques constructives vis à vis du fanzine: il n'y a pas assez d'images!. Tout à fait d'accord, mais il arrive quelque fois que les articles sont assez longs et explicites et pour y inclure des illustrations il faudrait alors les mettre dans une police très petite ou alors chevaucher des pages, et il y a aussi les articles qui nous arrivent sans illustrations, il est souvent difficile d'inventer des images de jeux ou d'utilitaires. Alors je fais appel à tous ceux qui nous envoient des disquettes, mettez nous des images, illustrations et grabs d'écrans.



Président d'AMIGAZette 83  
José Grillierre

Vous avez quelque chose à dire  
Vous voulez faire partager votre passion de l'Amiga.  
Vous avez des critiques  
Vous avez des idées  
Vous avez un problème informatique à résoudre

Une seule adresse, celle d'AMIGAZette 83 ou nous essaierons de répondre à vos questions et faire l'intermédiaire via le fanzine ou notre site Internet

### INTERNET et AMIGAZette 83



Toujours plus sur le Net, un site Amigazette ne suffisait plus il y en a maintenant deux.

En fait AmigaPhil a fait un site miroir accessible avec les deux adresses, ceci dans le but de rendre plus facile la gestion du site. Voici la nouvelle adresse webb:

[azette83.citeweb.net](http://azette83.citeweb.net)

l'accès au site fonctionne aussi avec l'autre adresse que vous avez mémorisée dans votre ordinateur.

Evidemment il y a aussi une nouvelle adresse e-mail:

[azette83@citeweb.net](mailto:azette83@citeweb.net)

mais vous pouvez toujours utiliser l'ancienne adresse e-mail.

Vous avez dû remarquer que le look du site a changer pour un accès plus facile et aussi plus rapide, Phil promet encore mieux... avec de nouvelles fonctions telles mailinglist, forum plus élaboré etc... sans oublier l'ébergement de notre ami belge AMIMAG, et peut-être d'autres!??

### Les Correspondants régionaux pour AMIGAZette 83

#### Région SAVOIE:

Michel MASSOT  
45 rue du BUGÉY  
73000 - CHAMBERY LE HAUT  
Tél: 06 15 60 13 27



# Medianet 99

- 
- 1996 - Amigazette 83 s'offre la Foire de Toulon
  - 1997 - Amigazette 83 organise Cyber@Net
  - 1998 - Amigazette 83 fait son week-end Informatique
  - 1999 - Amigazette 83 offre MEDIANET 99
- 

Cette quatrième manifestation organisée par notre association vient de se terminer en laissant de nouveaux souvenirs pour tous les participants, avec, comme toujours, cette malade envie de remettre ça rapidement.

Le journal local "Var Matin - Nice Matin" titrait "Le grand rendez-vous des amigaïstes" - ce qui n'était vrai qu'à moitié, l'article aurait plutôt mérité le nom de "rendez-vous de l'informatique alternative" avec la venue des membres du Club Atari de la région, apportant un souffle nouveau avec LINUX. Nous remercions nos partenaires qui ont contribué à la réussite de ce week-end: l'AMTL (association de la maison de quartier) pour l'hébergement de nos machines dans la grande salle, le magasin Phox (place de la Liberté à Toulon) pour le prêt d'un vidéo-projecteur et France Telecom pour avoir installé six lignes téléphoniques (3 Numéris et 3 analogiques). L'omniprésence de Wanadoo a permis de mieux faire comprendre l'Internet aux visiteurs et aussi à certains participants qui n'ont pas hésités à s'y abonner.

## Déroulement du Week-End

### Samedi 6 mars: 08h00

Arrivée des premiers membres actifs de l'association et de Bernard Carlvann (France Télécom). Début de la mise en place des tables, lignes téléphoniques, électricité, du stand Wanadoo, d'AMIGAZette 83, la déco et les premiers ordinateurs; sans oublier le fameux coin cuisine pour la logistique...

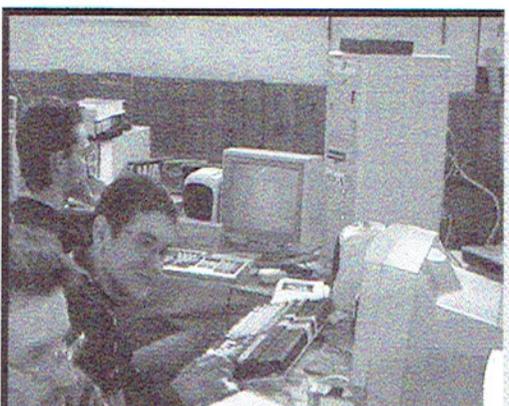
Par expérience nous savions que cette matinée serait calme sans trop de visiteurs, et c'est vers



*Notre WebMaster en pleine action*



*JMC et Michel*



*Mamain sur LightWave*

10h00 qu'arriva 7 membres de l'association Triple A venue pour l'occasion. Quelques adhérents de la région ont également fait le déplacement afin de nous rencontrer et aussi s'imprégner de cette ambiance sympathique qui n'a pas d'égale ailleurs, dans d'autres mondes: l'Amiga c'est maaagic!

Nous avons également eu une première visite d'Eric venu installer son 1200.

L'après-midi a été plus propice aux visiteurs qui ont eu l'occasion d'assister à une partie de jeu de simulation sur plateau qui se déroulait dans une autre salle.

En fait cette première journée était plutôt un rôdage pour le lendemain.

### Dimanche 7 mars: 08h00

Retour des animateurs (nous) après une nuit de repos. Accueil des premiers Ataristes avec une nouvelles mise en place de tables pour agrandir cette réunion "familiale" entre "les 2 cousins" (l'Amiga et l'Atari).

Cette nouvelle matinée a surtout été marquée par l'arrivée de nouveaux ordinateurs dont des PC (et oui!) avec celui de Mickael et d'Hervé (qui avait déjà son 1200). Ce dernier en a profiter pour se brancher définitivement sur Wanadoo et aussi du PC LINUX de Marcel Luongo (ce système est plus facile à installer sur PC que sur Atari) qui nous a démontré la supériorité incontestable de Linux sur WindDaube.

Démonstration du logiciel Magellan par David Olivares et Frédéric Cravero qui présentaient sur Atari Falcon des applications de transmission/Réception, télécommande d'ordinateur, oscilloscope etc...

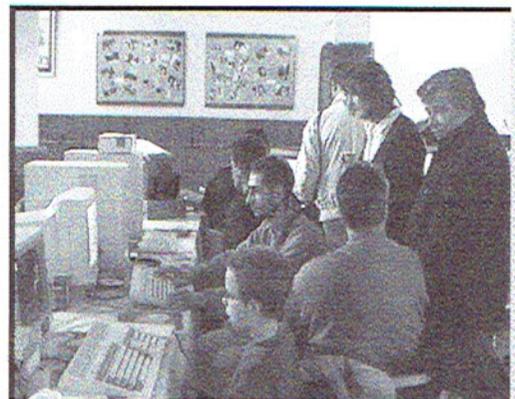
Dans le coin Amiga, il y avait celui



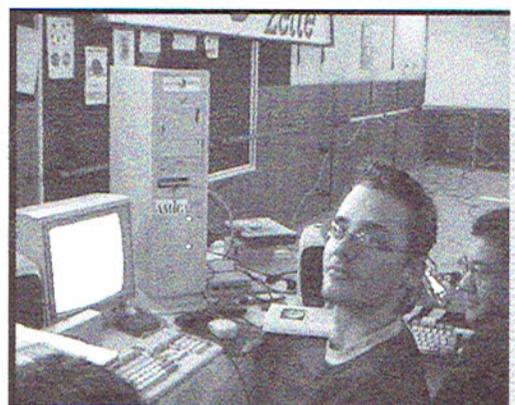
Eric et Pierre



Ludo et Rémy



Mickael et Hervé



Yann

des jeunes avec Ludo le Scala maniac, Yann avec sa tour Halloween, Mamain avec son 1200 noir et jaune, Michel avec son 1200 galère et JMC notre Shell-Master. Dans cet espace l'on pouvait y entendre et voir toutes sortes choses (et aussi quelques spectaculaires plantages...), des présentations réalisées avec Scala permettant une visite guidée des châteaux de la Loire sur fond de musique classique; à côté et avec un peu plus de puissance Yann lançait des jeux et animations en 3D défiant toute concurrence. Mamain créait sur LightWave pour le plaisir de tous et Michel installait un nouveau disque dans son 1200. Bernard, qui présentait Wanadoo sur PC avait amené son 3000 Tower 060/50Mhz dont la Vlab nous a bien servie pour capturer des images souvenir de ce MédiaNet 99. Un peu plus loin, AmigaPhil a été le plus sollicité par son expérience Amiga, Internet et UAE. Il a profité de cette réunion pour essayer Scala MM400 sur l'émulateur UAE: CA MARCHE!. A part DPaint, tout peut fonctionner avec UAE (8 Mo de chip, qui dit mieux!).

Ce week-end a été sous le signe des retrouvailles d'AMIGAZette 83 avec le retour d'un de ses membres fondateurs qui avait quitté le navire en 96 et qui, apparemment, aimerait revenir "s'éclater" avec nous. Eric qui est maintenant passé sur PC a porté un vif intérêt à l'émulation Amiga; un retour naturel aux sources.

Cette deuxième journée bien animée s'est terminée par une première tombola gratuite organisée par Wanadoo avec des montres et un pack de connexion Wanadoo (2 mois gratuits) à gagner. Et pour finir, le tirage du modem OLITEC offert par AMIGAZette 83 et qui a été gagné par Jean-Marie Poecker, l'animateur du club informatique de la maison de quartier.

Ce fût un week-end formidable, mais fatiguant pour les organisateurs qui pensent déjà à une prochaine fois encore plus grandiose.



Marcel et LINUX



Bernard et son 3000 / 060

### Les ordinateurs présents lors du MEDIANET 99

3 x A1200/030/50  
 A1200/060/50/scsi  
 2 x A1200/020/28  
 A1200/030/33  
 A3000T/060/50/VLAB  
 A2000B ECS/030/36/OS3.1  
 A600  
 A500  
 A500 proto

PC AMD/K6/300 - UAE  
 PC CYRIX MMX200  
 PC P2/MMX266

PC Linux  
 ATARI ADES 040  
 ATARI Falcon accéléré  
 ATARI ADES 060 sévèrement boosté  
 Atari Falcon 030/40



# DOSSIER SPECIAL GRAVEURS ET CD-ROMS

Par Michel le savoyard

## LES CD VIERGES

Graver soi-même ses cd, c'est simple et couramment pratiqué. Mais quelle marque de CD vierges acheter?

Les CD vierges (ou CD-R) sont en train de casser la baraque ! Tout le monde en veut et ce n'est pas leur prix (10 francs environ l'unité) qui risque de diminuer cet engouement. Aujourd'hui, il est possible de tout enregistrer, ou graver pour être plus exact, que ce soit des fichiers informatiques, de la musique, des photos, ou tout autre donnée.

### VRAIES ET FAUSSES IDEES RECUES

1) Les enregistrements à vitesse élevée sont meilleurs que ceux effectués à basse vitesse.

C'est vrai. Les résultats les plus probants ont été obtenus avec une vitesse 4x. La qualité des données gravées en vitesse 2x était nettement plus médiocre.

2) L'enregistrement de titres musicaux est de meilleure qualité sur les CD-R audio que sur les CD-R classiques.

C'est faux. Généralement, pour graver d'une manière optimale un CD audio avec un graveur informatique, il faut utiliser une vitesse de gravure élevée, ce qui, comme nous l'avons vu précédemment, garantit une meilleure qualité. Mais, paradoxalement, la qualité obtenue est moins bonne qu'avec un CD-R classique.

3) La couleur du CD influe sur la qualité du média.

C'est faux. De nombreux fabricants basent leur publicité sur les couleurs des CD et déclarent que certaines réfléchissent mieux la lumière du laser que d'autres. Ils promettent ainsi un meilleur son et une sécurité de gravure plus élevée. Mais il est faux de



dire que le degré de réflexion se mesure à la couleur du CD.

4) Les CD-R gravés peuvent se lire sans problème sur tous les ordinateurs ou lecteurs CD de chaîne hi-fi.

C'est faux. Il faut s'attendre à des difficultés avec des lecteurs âgés de plus de 10 ans. Ils peuvent refuser de fonctionner avec les CD-R qui ne reflètent pas aussi fortement le rayon laser que les CD préenregistrés du commerce.

5) La qualité du CD-R est déterminante sur sa durée de vie.

C'est en partie vrai. Moins il y a d'erreurs qui apparaissent en lecture et plus sa durée de vie sera longue. En outre, des éléments extérieurs viendront altérer le CD : poussières, rayures, rayons du soleil, etc. Tous ces éléments s'accumulent, et votre CD finira par vous restituer un son dégradé ou deviendra carrément illisible. Les démarqués aussi bons que les griffés. Il faut savoir que la plupart des enseignes de grande distribution proposent également des CD-R à leur effigie. Il s'agit de CD-R démarqués, souvent manufacturés par de grands fabricants. Qualitativement, ils n'ont donc rien à envier à ces grandes marques, mais on ne les trouve pas partout.

Par contre, des tests ont permis de mettre en lumière quelques faits déconcertants. Il a été remarqué que les CD-R audio, dédiés à l'enregistrement

de musique, se révèlent paradoxalement de moins bonne qualité que les CD-R "classiques" alors qu'ils sont vendus jusqu'à trois fois plus cher. Leur seul véritable intérêt est que vous êtes assuré que n'importe quelle platine laser, même âgée de plus de 10 ans, sera en mesure de les lire.

Si l'on ne veut pas les rayer, il faut les bichonner.

Le taux de block error et la mesure des microcuvettes sont déterminantes : elles donnent en effet des informations sur la qualité de la gravure des données sur le CD. Le lauréat, le KAO CD-R 74, remporte le test car il a obtenu les meilleures valeurs sur ces deux critères. De plus, il a eu de très bonnes notes en ce qui concerne le marquage des informations sur sa face imprimable.

Dernier conseil en ce qui concerne les CD vierges : si vous voulez les conserver longtemps, manipulez les avec précaution car ils sont tous sensibles aux rayures.

### Taux de "block error"

Il est tout aussi impossible de graver des CD sans erreur que de taper un livre entier sans faute de frappe. Les erreurs les plus minimes dans la transmission des données peuvent avoir des conséquences dramatiques, c'est pourquoi les graveurs de CD sont équipés d'un programme de rectification des erreurs capable de calculer les valeurs exactes des données. D'après l'incontournable Red Book, un chiffre maximal de 220 erreurs par seconde est acceptable. Au-delà, la lecture est interrompue.

### Défaut de surface.

De même que les pneus voilés d'une voiture provoquent des vibrations et une mauvaise tenue de route, les CD voilés produisent des vibrations dans le lecteur de CD qui peuvent endommager ce dernier et entraîner des per-

tes de données.

\* Article réalisé grâce aux tests de la revue COMPUTER Plus.

J'ai fait une synthèse de cet article, car malheureusement, la seule revue qui existe encore à ce jour, (je parle de DREAM bien entendu), parle de moins en moins de notre chère machine.

De plus, si tu n'es pas branché Linux, il ne te reste que 4 ou 5 pages consacré à l'AMIGA avec un système traditionnel !!!

Il existe des Amigaïstes qui gravent et ça marche très bien, il faut le savoir. Pour ma part, je grave avec Make CD 3.1 et j'en suis ravi.

Pour info, voici la configuration minimum pour graver et se faire plaisir :

- Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz
- 32 Mo de RAM
- Port SCSI
- Graveur SCSI
- Lecteur CD ROM
- DD 700 Mo réservé uniquement pour le gravage.

Voici la liste de 28 CD-R classés par ordre de qualité, avec leur prix (arrondis).

1. KAO CD-R74 (10F)
2. TDK CD-R74 (vert) (10F)
3. RICOH CD-R74 (11F)
4. TDK CD-R74 (rouge) (10F)
5. TDK CD-R74 (bleu) (10F)
6. PHILIPS all speed silver (11F)
7. IMATION CD-R 650MB/74mn (11F)
8. MITSUI CD-R Gold 74/K200 ME (11F)
9. BASF CD-R Céramguard (11F)
10. PIONEER CDM-V74S (11F)
11. TRAXDATA CD-R Silver/TXS074 (10F)
12. SONY CDQ-74BN/Shiny (11F)
13. TRAXDATA CD-R Gold/TXW074 (10F)
14. PHILIPS CD Recordable (10F)
15. VERBATIM Datalife Plus (10F)
16. BASF CD-R Multispeed (10F)
17. MAXELL CD-R 74 H (10F)
18. FUJIFILM CD-R Silver Disk (10F)
19. MAXELL CD-R 74 XL (10F)
20. KODACK Writable CD (10F)
21. TARGA CD-R 74 min 650 MB (10F)
22. PHILIPS CD-R DA (audio) (30F)
23. PIONEER RDD 74 A (audio) (30F)
24. BASF CD-R Maxima Audio (33F)
25. TDK CD-R Metallic Disk (10F)
26. BASF CD-R Extra (11F)
27. FUJIFILM CD-R Audio (30F)
28. FUJIFILM CD-R Recordable (11F)

## CD vierges, rien ne remplace l'essai

Les CD vierges se parent aujourd'hui de différentes couleurs, reflétant le type de couche employée pour l'enregistrement.

On en trouve des verts, des bleus, des dorés, des argentés...

La première teinte serait moins sensible à la variation de puissance du laser lors de l'écriture, la seconde diminuerait le taux d'erreur. L'or, quant à lui, résiste mieux au temps : il conserverait les données plus d'un siècle. C'est du moins ce que Kodak affirme, mais on se demande qui pourra le vérifier. La plupart des producteurs (Verbatim, TDK...) évoluent vers l'argent, plus sensible, qui réfléchit mieux le faisceau laser que l'or (et surtout qui est moins coûteux à fabriquer!).

Bien difficile de faire son choix et de trouver la meilleure qualité. Il n'existe pas de règle absolue en la matière, car le résultat dépend avant tout du graveur utilisé. Tout juste peut-on dire que plus le graveur est de mauvaise qualité, plus le support vierge doit compenser ses faiblesses, afin d'obtenir de bonnes gravures.

Pour s'en assurer, il vaut mieux essayer des CD de marques et couleurs différentes avant d'acheter en quantité.

Moins chers (de 30 à 50%), les CD sans marque ne doivent pas être dénigrés. Ils suffisent amplement à l'enregistrement de compilations audio. Leur principal défaut est que l'acheteur n'est jamais sûr de trouver les mêmes au fil des mois et chez différents revendeurs.

## GRAVEURS DE CD

Un graveur de CD sert aussi bien à enregistrer vos compilations audio qu'à sauvegarder vos travaux à des prix défiant toute concurrence.

Les conseils pour bien choisir :

- CD-R ou CD-RW. Les CD-R ne peuvent être gravés qu'une fois, les CD-RW sont réinscriptibles. Si vous souhaitez surtout faire des copies de

CD ou archiver des données, un graveur de CD-R suffira. Les graveurs de CD-RW seront réservés à des sauvegardes fréquentes.

\* Interface. Deux solutions s'ouvrent à vous :

- Si vous avez un 1200 dans sa coquille d'origine, vous pouvez opter pour le port PCMCIA, et mettre ainsi votre graveur en externe. Compter 500FrS supplémentaire pour le boîtier d'alimentation.

- Si vous avez la chance d'être en tour, vous pouvez opter pour un graveur interne, que vous brancherez sur le port SCSI.

\* Câbles. Tous les câbles nécessaires à l'installation du graveur doivent être fournis. Dans le cas d'un graveur interne, assurez-vous de la présence des vis permettant de le fixer sur le boîtier de l'AMIGA.

\* Disques. Quand vous achetez des disques vierges, vérifiez qu'ils sont certifiés pour supporter la vitesse d'écriture de votre graveur.

\* Vitesse. Les constructeurs expriment la vitesse de leurs graveurs par un coefficient multiplicateur calculé à partir du débit d'un lecteur de CD audio (150 Ko/s). Un graveur 2x/4x grave les CD-R à 300 Ko/s et lit les CD à 600 Ko/s. Pour les graveurs de CD réinscriptibles, trois chiffres (4x/4x/16x), par exemple) correspondent respectivement à la gravure d'un CD-RW, à la gravure d'un CD-R et à la lecture d'un CD.

\* Haut débit. Si vous comptez graver un grand nombre de CD, privilégiez les modèles les plus rapides, qui offrent un débit de 600 Ko/s (4x), voire 1,2 Mo/s (6x).

\* Logiciels. A mon avis, le meilleur logiciel de gravage sur Amiga pour l'instant est Make CD 3.2b, mais rien ne vous empêche de tester les deux autres, à savoir : Master Iso et BurnIt.

\* Lecteurs. Pour les copies de CD, il est préférable que le lecteur de CD à partir duquel est réalisée la copie offre un débit élevé (au moins 24x).

## Le CD-RW et l'audio ne font pas bon ménage

Graver, c'est bien, encore faut-il que vos oeuvres puissent être lues ou





écoutées sans problème.

Les lecteurs ou les graveurs de CD suivent en règle générale le principe de la compatibilité descendante : c'est-à-dire que les modèles les plus récents sont compatibles avec les supports plus anciens.

En vertu de ce principe, les lecteurs de CD-Rom dont la vitesse est inférieure à 24x sont incapables de lire les CD-RW (mis à part quelques modèles 16x produits par l'inventeur du compact-disc : Philips). Cette faculté appartient aux lecteurs qualifiés de "multiread", car ceux-ci intègrent un composant spécial (contrôleur de gain) et l'électronique adaptée à la faible réflectivité des CD-RW. La remarque vaut également pour les graveurs de CD-R.

Si les lecteurs de DVD sont de deuxième ou troisième génération (vitesse de 2x ou plus), ils sont normalement compatibles avec toute la famille des CD-Rom. Mais mieux vaut vérifier ce point avant l'achat. Enfin, il faut privilégier le CD-R pour copier ou compiler des CD audio. Les CD-RW sont en effet illisibles par la majorité des platines laser. Seuls quelques lecteurs de CD audio, très sensibles, ignorent cette limitation.

## La justice de plus en plus sévère

Autrefois affaire de spécialistes, la copie de logiciels est désormais accessible à quiconque dispose d'un graveur, même s'il n'a aucune connaissance en informatique.

Le phénomène du piratage prend donc de l'ampleur. En France, un logiciel sur deux serait piraté, selon les chiffres fournis par le BSA (Business Software Alliance), un organisme qui regroupe plusieurs éditeurs d'applications de bureautique. Et, aux yeux de la loi (article L.335-2 du Code de la propriété intellectuelle), la définition du terme "piratage" est très stricte. Pour le détenteur de la licence d'utilisation du logiciel, seule une copie de sauvegarde, et une seule, est autorisée. Si ce quota est dépassé, ne serait-ce que d'une unité, l'infraction est constituée. Dans le cas où la copie serait prêtée à une autre personne

que le détenteur de la licence, la loi sanctionnerait les deux.

La copie et la compilation de CD audio obéissent aux mêmes principes : l'usage doit rester privé. La peine maximale encourue peut atteindre deux ans d'emprisonnement ferme et un million de francs d'amende (sans compter les dommages et intérêts).

Bien sûr, on s'expose moins aux foudres de la justice en prêtant un CD à un ami qu'en travaillant pour un réseau de revente organisé.

Il n'empêche que, depuis deux ans, la sévérité s'est accrue. Des peines de 12 mois de prison avec sursis et 5 000 F d'amende ont déjà été prononcées.

## YAMAHA CRW4416S VK

Un des graveurs les plus performants sur notre Miga aujourd'hui avec le logiciel Make CD, est sans aucun doute le Yamaha CRW4416S VK.

Ce graveur interne signé Yamaha est un des modèles les plus performants du marché. Il enregistre les CD-R mais aussi -grande nouveauté- les CD-RW (réinscriptibles) à la vitesse de 4x, soit 600 Ko/s. Lors du formatage d'un CD-RW pour une écriture incrémentielle, le gain de temps est appréciable : l'opération, qui prenait parfois près d'une heure à la vitesse de 2x, ne dure plus qu'une trentaine de minutes. Quant au rythme de lecture, le taux de transfert oscille entre 1670 Ko/s (c'est-à-dire une vitesse de 11x) et 2350 Ko/s (16x), avec un temps d'accès de 167 millièmes de seconde. L'interface SCSI est bien gérée, la mémoire cache de 2 Mo joue parfaitement son rôle, quelque soit le support utilisé, le taux d'erreur lors de la gravure est pratiquement de zéro.

Son prix varie entre 2500Frs et 2800Frs, son chargement se fait par tiroir et il est livré avec un premier CD-RW.

Je le conseille à tous ceux qui veulent débiter la gravure sur AMIGA.

## LES MOTS CLES POUR TOUT COMPRENDRE

### - Disk-at-Once.

("Disque en une seule fois") Méthode d'enregistrement utilisée notamment lors de la copie d'un CD-Rom. Le CD-R est enregistré du début à la fin, sans interruption du faisceau laser. Il ne comporte qu'une seule session. Après l'opération, plus aucune donnée ne peut être inscrite sur le disque.

### - Ecriture incrémentielle.

Terme français pour Packet Writing. On parle aussi de sauvegarde incrémentielle.

### - Multisession.

Se dit d'un CD-R qui comporte plusieurs sessions, ou d'un graveur supportant ce mode d'enregistrement.

### - Packet Writing.

Méthode d'enregistrement par "paquets" : les données sont enregistrées les unes à la suite des autres sur le CD-R ou le CD-RW. Les logiciels de ce type, permettent ainsi d'utiliser un CD presque comme un disque dur.

### - Session.

Une session est un ensemble de données (informatiques, audio, vidéo) délimité par une plage de début et une plage de fin. Ces dernières sont inutilisables pour stocker les données, et l'espace gaspillé sur le disque augmente donc proportionnellement au nombre de sessions (entre 10 et 15 Mo chacune). Il ne faut pas confondre session avec étape d'enregistrement, car une session peut être enregistrée en plusieurs fois (voir Track-at-Once). Et chaque étape peut contenir plusieurs pistes.

### - Track-at-Once.

("Piste en une seule fois") Méthode d'enregistrement avec laquelle les pistes sont enregistrées les unes après les autres. Le faisceau laser est interrompu entre chaque piste, contrairement à ce qui se passe avec le procédé du Disk-at-Once. Ce mode n'est pas recommandé lors de la copie d'un CD audio, car il introduit un bruit désagréable entre chaque piste. Mais il permet d'enregistrer une seule session en plusieurs fois.

# La Rubrique Fanzine du 1<sup>er</sup> fanzine Belge Par J.F Horvath

AMIMAG: 13, RUE DE LA SOIERIE  
BTE 6 1190  
BRUXELLES, BELGIQUE.



**Cette rubrique est  
également suivie dans  
AMIMAG, Obligement,  
Alli@nceMicro.**

## Amimag n°24

Ce numéro printanier inaugure la nouvelle formule du fanzine belge. Dorénavant, une disquette est offerte aux lecteurs, vous y trouverez des listings, des exécutables, des articles, des softs et le zine électronique du club l'Alli@nce Micro. Dans le zine vous attendent aussi de très nombreux articles: tout sur QNX, le nouvel OS du Miga, un tour d'horizon de l'HTML, un dossier très complet sur les virus, les tests de Napalm, le nouveau méga hit de ClickBOOM et celui de l'excellent Imperator. Bien entendu Amimag ne serait pas complet sans sa rubrique dédiée aux meilleurs DP, cette fois c'est le best of du domaine public. N'oublions pas non plus la fameuse rubrique Amos, et vous trouverez même des articles pour être un pro du Workbench. Pour terminer, je précise que les news Mac sont toujours de la partie, sans oublier les tests des tous premiers jeux de la Dreamcast. Bref, vous l'aurez compris, la nouvelle formule d'Amimag est encore plus mieux que l'ancienne. Alors, qu'attendez-vous ?

### Deux formules d'abonnement à Amimag.

1)- six mois pour trois numéros (300 FB/50 FF)

2)- un an pour six numéros (600FB/100FF).

Par chèque à l'ordre de Horvath Jean-François

Par virement au compte n° 001-1545294-63.

Pour la France et les autres pays: virement postal

à mon nom, virement bancaire en francs belges

ou Eurochèque (mini 100FF ou équivalent!)

PAS DE CHEQUES FRANCAIS OU AUTRES,

MERCI!!

## Obligement 13

Le seul survivant des diskzines Amiga continue sur sa lancée. Le dynamisme est toujours de la partie pour ce team 'achement cool. Au sommaire du dernier numéro en date: toute l'actualité du salon computer '98, des news extra-fraîches, l'interview de Sébastien d'Heeger, (qui se fait interviewer par quasi tous les fanzines Amiga) les tests, (Fantastic Dreams,...) les labos, (Enforcer, KingCon,...) un p'tit dossier sur la scannérisation écrit par Bibi, (ben, c'est moi !) des tips, des adresses, des blagues... et la rubrique zines, qui est toujours de moa!

Dernière info sur Obligement, dès le prochain numéro, ils utiliseront un nouveau soft à la place de Scala pour réaliser leur zine. Lequel ? Mystère !

## Alli@nce Micro

le zine (Jan-fév): Le Webzine de l'asocé' que vous connaissez tous débute l'année nouvelle sous le signe de l'optimisme, cet optimisme est surtout dû au retour imminent (???) du magazine AmigaNews. L'autre motif de satisfaction est sans conteste l'annonce de QNX comme nouvel OS pour nos Miga. Vous trouverez aussi dans les pages électroniques du zine un plan détaillé de ce que l'année 1999 devrait être pour l'Amiga. Ajoutons

Salut à tous ! Voici le tour d'horizon des zines Amiga reçus à la rédac' d'Amimag. Comme d'habitude, je critique amicalement ceux-ci dans les pages (entre autres) du numéro un des fanzines Amiga de France, AMIGAZette !

encore à ces articles ceux sur l'univers du Mac, du PC, sans oublier quelques infos très utiles au sujet du fameux Linux. Le Webzine de l'Alli@nce est sans aucun doute une lecture que je vous conseille.

Vous réalisez un fanzine Amiga ? N'hésitez pas à m'en envoyer un exemplaire, il sera ainsi bientôt dans les pages d'Amimag, d'AMIGAZette, d'Obligement et de l'Alli@nce Micro.

## Le carnet d'adresses

Amimag

13, rue de la Soierie, bte 6  
1190 Bruxelles, Belgique

Alli@nce Micro

2c, rue Ch. Beaudelaire  
31270 Cugnax  
<http://www.mygale.fr/Alliance>  
e-mail: Alliance@mygale.fr

Obligement

c/o Christian Julia et David Brunet  
16, rue sur le Val  
21121 Fontaine les Dijon

Manor, (loi 1901)

Diasio Joseph  
Quartier Mermoz Bt D2 1er Etage  
54240 Joeuf

# L'Amiga

## musicien

### TB 303 SUR AMIGA !

Non, non, vous ne rêvez pas, vous avez bien lu le chiffre mystique:

303.

Pour certains d'entre vous, ce mystérieux code ne signifie rien, au pire peut être s'agit-il du numéro de version du nouvel O.S pour notre cher Amiga, le nouveau numéro de code de l'agent James.B (au service de sa majesté), un numéro de papelard administratif, bref rien de vraiment réellement excitant. Que nenni, il s'agit bien pourtant d'une véritable révolution dans le domaine musical Amiga, et pas des moindres. Pour tout ceux qui comme moi passent de longues heures sur leur séquenceur préféré, à faire tourner des boucles, pianoter fébrilement sur leur clavier en recherchant pendant de longues nuits le gimmick qui tue, et bien j'ai enfin trouvé l'arme absolue pour tout ceux qui recherchent le gros son (qui va bien).

Rappelez vous, il y a quelques mois, un groupe Techno/House Français, jusque là inconnu du grand public fait une arrivée fracassante dans le Paysage Musical Français (le PMF): ils enchaînent tubes sur tubes; en l'espace de quelques mois leurs titres; Da Funk, Round the World et autres Burnin' deviennent la coqueluche des dee-jays, des clubs, des radios nationales. Le succès est phénoménal, le duo Daft Punk devient une des groupes phares de la scène Techno/House française. Mais leur succès n'est pas qu'une question de hasard, en effet, sur leur album; HomeWork (disponible dans toutes les bonnes bouceries), regorge de sons qui pour

certains sont loin d'être nouveaux. En effet, l'immense majorité des titres de leur album repose sur des sons très acides, des pieds (kick) très mat et qui risquent à chaque instant de provoquer l'auto-combustion de votre ampli, des basses profondes qui vous remontent les tripes.

Tous ces éléments ne tombent pas du ciel, et ont été tous simplement tirés des célèbrissimes boîtes à rythmes Roland® 909 et 303 qui datent de la fin des années 80! Aujourd'hui le rêve est devenu réalité (une fois de plus grâce à votre Amiga...), j'ai déniché par hasard un émulateur quasiment parfait de la célèbre TB 303 ! Ce logiciel (en vérité je vous le dis) est une pure merveille. Vous recherchez un son de basse qui décolle les papiers peints? un son de pied tellurique? un son de synthé pour un gimmick endiablé? pas de problème, tout est dans la boîte!

L'utilisation est des plus simples et des plus conviviales, après lance-

# TB 303 emu2

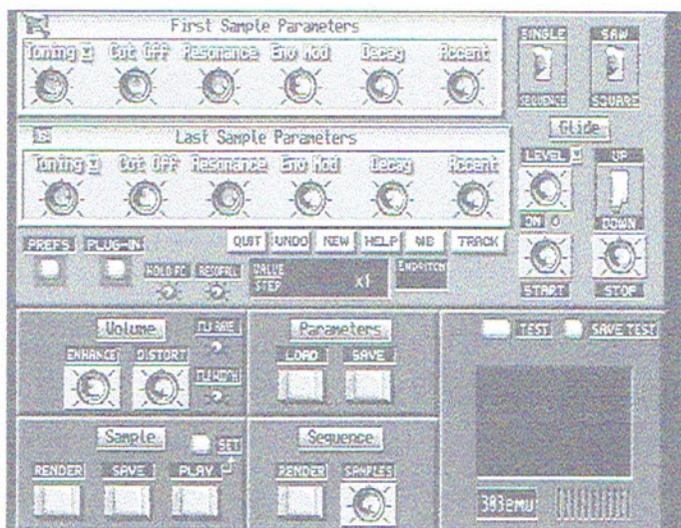
ment (un disque dur, ainsi qu'une carte accélératrice et quelques Mo de Fast sont largement conseillés), la superbe interface de TB 303 Emulator apparaît devant vos yeux.

L'utilisation est très simple, vous avez soit le choix de créer une séquence soit de créer un son simple.

Dans le cas de la création d'un son vous pouvez soit sauver les paramètres du son (pour par exemple le peaufiner plus tard) soit le sauver sous le format d'un sample audio pour pouvoir l'utiliser dans votre séquenceur ou tracker préféré.

Personnellement, afin de garder une qualité de son optimale, je sample directement le son avec mon sampleur Akai, et je l'utilise, après comme bon il me semble.

Bien sûr si vous préférez le sauver sous le format d'un sample AIFF, vous pourrez très bien manipuler après ce son dans tous sens grâce à des outils comme Sound-Fx (les possibilités de transformations sont alors époustouflantes).



Interface normale de TB 303emu2

Passons aux choses sérieuses; pour créer le son dont vous avez envie, inutile de se prendre la tête; (NDLR: ou le chou comme dirait JMC) l'interface de TB 303 Emulator reprend la face avant de la boîte à rythme. Vous avez donc devant vous, la façade de boîte à rythme (superbement réalisée) avec tout les potars pour tripoter votre son dans tous les sens à grand coups de filtres.

Prenons un exemple. Dès le début cliquez sur NEW (cela a pour effet de remettre tous les paramètres du son en mémoire à zéro), cliquez sur TEST (ou appuyez sur la barre ESPACE), vous entendez alors le son, bof, bof, il n'est pas terrible, on va essayer de le torturer un peu.

Déplacez votre pointeur sur le bouton rotatif TUNING, cliquez sur le bouton droit de la souris: le potard tourne à droite; cliquez sur le bouton gauche: le potard tourne à gauche, en même temps la valeur correspondant au déplacement du potard s'affiche dans le petit écran du milieu.

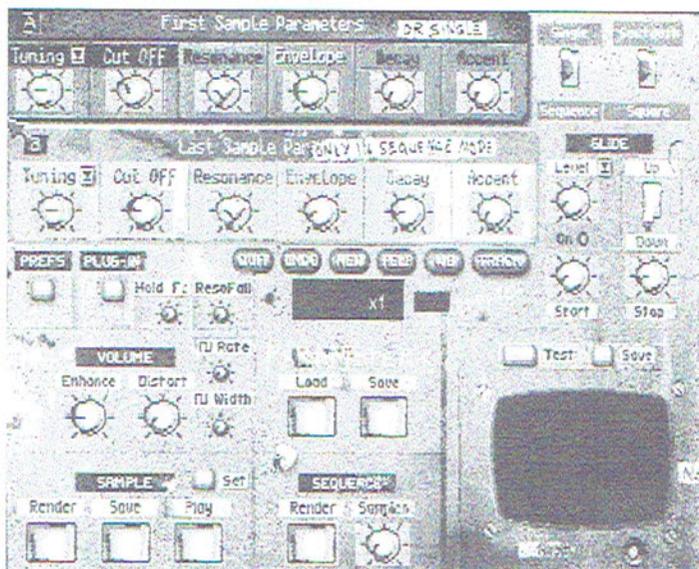
Ca y est vous avez fait mumuse avec le bouton, maintenant cliquez à nouveau sur TEST, Oh miracle le son est devenu tout bizarre! Cool!

Evidemment vous pouvez TOUT modifier; vous avez une bonne tripotée de potard à portée de souris: Tuning, Cut Off, Résonance, Enveloppe, decay, Accent... Vous pouvez même régler le taux de distorsion, le Low Filtre, la forme de l'onde, le sens de défilement, etc, etc...

Bien entendu lorsque vous cliquez sur TEST, le son que vous n'entendez n'est qu'une preview,

pour avoir une idée du son final, cliquez sur RENDER.

C'est maintenant que la machine se met réellement en route, une nouvelle fenêtre apparaît et vous voyez devant vos yeux ébahis la forme d'onde de votre son prendre corps conformément aux paramètres que vous avez définis. Cliquez alors sur PLAY et là Paf ! c'est la



Interface weird de TB 303emu2

claque dans la figure, votre son casse réellement la baraque!

Vraiment TB 303 Emulator est un petit chef d'oeuvre (graphique et technique), pour tout ceux qui comme moi possèdent un petit home studio et veulent se faire une bibliothèque de sons impressionnants pour pas cher (le soft est Freeware !!!), voila ce qu'il vous faut.

Bien sur il vous faut un A1200 mini pour le faire tourner ainsi qu'un disque dur.

Vous pouvez commander cette merveille directement à l'auteur (je crois que depuis, d'autres versions sont apparues)

Voici ses coordonnées :

Jeroen Schellekens  
Tel: 31+ (0) 70-345 9440  
E-Mail: Riff\_303@hotmail.com  
Adresse:

Paviljoensgracht 60  
2512 BR DEN HAAG  
The Netherlands

Si jamais vous ne parlez pas autre chose que la français vous pouvez toujours me demandez de vous envoyez ce superbe utilitaire, je me ferait un plaisir de vous le communiquer.

Dans ce cas écrivez au journal qui transmettra ou bien laissez moi vos coordonnées sur:  
Virot\_a@hotmail.com

Que dire de plus de TB303 Emulator, sinon qu'il est multi-tâche, apparemment assez stable (peu de plantages, ou alors dû à de mauvaises manip), un script d'installation est fourni avec l'archive.

Le seul regret vient peut être du fait qu'il n'est pas localisé en Français (tant pis pour les anglophobes).

Bref, un excellent utilitaire que tous les zicos sur amiga se doivent de posséder.

Virot Alain.

*Si vous n'arrivez pas à trouver TB303emu2, AMIGAZette DP vous propose la version 2.3, selon les modalités habituelles. La liste des DP est disponible sur la disquette AMIGAZette 31*

Les 2 grabs des écrans de TB 303 ont nécessité 2 Amigas (A2000 et A500) et 1 digiview, les images des écrans ne pouvaient pas être récupérés autrement que par la sortie composite, Amos ayant son propre écran.

José

# Bureautique & AMIGA

# WordWorth made in amiga

José

Après les quelques généralités des deux numéros précédents, il devenait incontournable de continuer sur un traitement de texte particulier, je vous laisse deviner... et oui nous continuerons avec WordWorth dont la dernière version en date est la 7.1. Evidemment certaines de ses fonctions peuvent se retrouver sur d'autres traitements de texte, en générale le fonctionnement est très proche. Allons y tout d'abord pour une prise en main de ce traitement de texte made in amiga.

La mise en page, quelque soit le traitement de texte, comporte quelques règles simples.

## La ponctuation

La règle est simple, il faut coller la marque de ponctuation à la dernière lettre suivi d'un espace afin que, si le texte est en mode justifié avec césure, la marque de ponctuation ne se retrouve pas toute seule à la ligne suivante, mais collée au dernier mot.

Utilisez au maximum les outils de base mis à votre disposition: tabulations, alignements, saut de page, en-tête et pied de page etc...

## Insertion

Pour passer d'une page à une autre, certain font faire des retours à la lignes jusqu'à ce que la page suivante apparaisse, il suffit d'une correction ou ajout de texte pour que cette mise en page se décale d'autant de lignes.

La solution à ce problème est d'activer le menu [Edition -> Insérer] et de choisir [Rupture de page], bien sûr après avoir positionné le curseur après le dernier mot. Et vous voici sur une nouvelle page. Toute modification sur la précédente ne viendra pas empiéter sur celle ci.

Pour mieux comprendre le fonctionnement d'un logiciel, rien de mieux que l'exemple. Restons dans l'utile, voyons ensemble comment s'y prendre pour créer un tableau avec WordWorth?

Deux solutions se présentent pour activer l'outil qui va servir à la création d'un tableau (figure 1).

Soit on peut activer le menu [Objet -> Créer un objet] et ensuite sélectionner l'objet ce qui fera automatiquement dis-

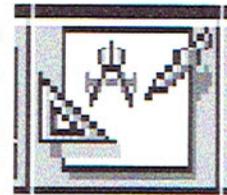
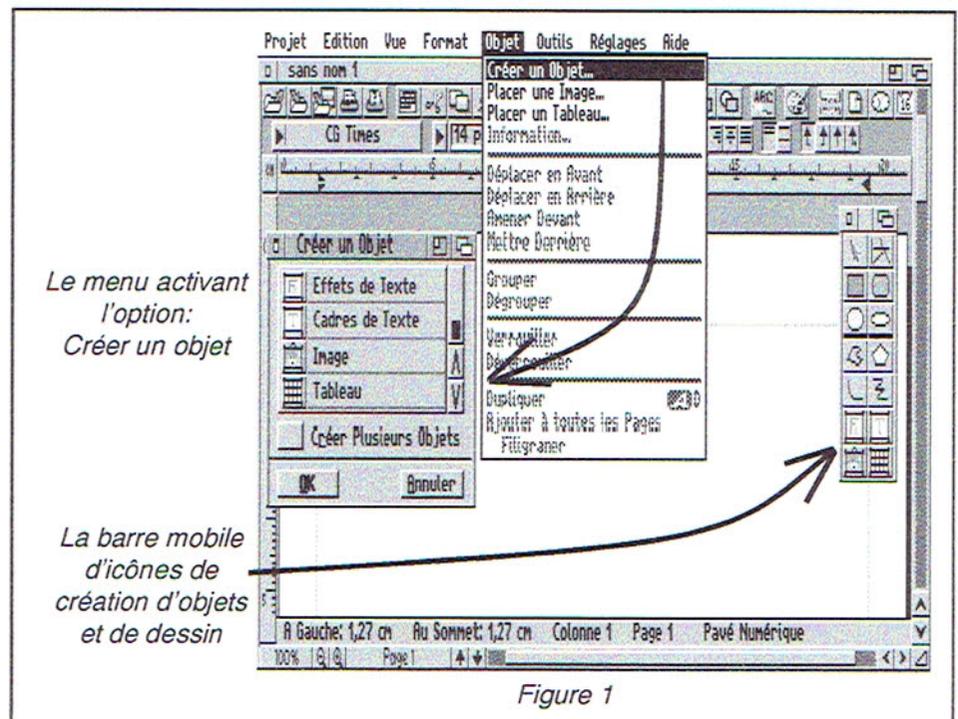


Figure 2

paraître la fenêtre de choix dès que [OK] sera cliqué, ou alors activer l'icône [création d'objet] (figure 2) et cela aura pour effet d'afficher une barre d'icône mobile (figure 1 et 3).

## Créons un tableau

Pour activer l'option tableau il faut, dans les deux cas, sélectionner celle qui ressemble à un quadrillage. Puis, en main-



tenant le bouton droit de la souris, créer une boîte de la grandeur du tableau et relâcher. Voilà votre premier tableau réalisé. Mais correspond-il au besoin?

Pas de soucis, on peut le manipuler. Au départ les cellules sont identiques. Pour modifier les largeurs et hauteurs d'une manière très simple sélectionnez le tableau, puis amenez la souris sur une ligne, aussitôt le curseur change de forme pour une double flèche, cliquez et déplacez la souris, la ligne concernée va se déplacer et donc modifier soit la hauteur ou la largeur.

Pour augmenter le nombre de ligne ou colonnes il suffit de tirer sur les "poignées" qui se trouvent aux 4 coins.

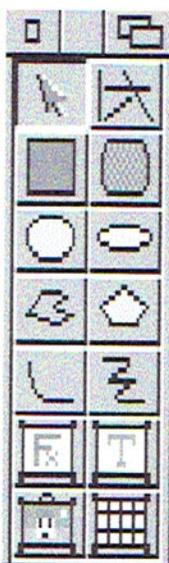


Figure 3

## Les cellules

Chaque cellule peut être traitée différemment: police de caractère, alignement, couleur du texte; ce qui rendra le document plus attrayant.

Le déplacement d'une cellule à une autre peut se faire à la souris ou alors avec la touche TAB.

## Un peu de couleurs

En double cliquant sur le tableau, on ouvre une boîte d'options dans laquelle on y trouve:

- un paramétrage précis des dimensions et du positionnement
- possibilité de détournement de texte
- possibilité de bordures extérieures (style)
- possibilité de séparations internes (option de grille)
- possibilité de mise en cou-

leur

Le détournement du texte

Si le tableau doit être inscrit au milieu d'un texte, en cliquant cette option on fait passer le texte sur la gauche ou sur la droite du tableau.

## Les bordures

Faites apparaître la fenêtre "Information du tableau"

Mettre des bordures au tableau est une opération très simple. Lorsque vous créez un tableau, il n'y a pas de bordures et séparations, celles que vous avez à l'écran n'est qu'un affichage qui ne sera pas imprimé.

La partie de droite va servir à donner un peu de couleurs pour le fond, les traits de bordure, de séparations et l'aspect de ces traits.

Couleur de remplissage va remplir toutes les cellules d'une même couleur.

Couleur des côtés va colorer les traits de bordure.

Style de côté va permettre de donner l'aspect des lignes de bordure.

Épaisseur vous propose de dessiner des traits avec l'épaisseur que vous désirez.

Les options de grilles vont servir à donner l'aspect des lignes de séparations du tableau (épaisseur et couleur).

## Un peu de calculs

Pas besoin de lancer un tableur pour effectuer des calculs simples tels que l'addition, moyenne, affichage du chiffre maximum ou du minimum. L'usage de la fonction tableau pour calculer est tout de même restreint mais peut s'avérer utile dans certains cas, c'est pourquoi il est intéressant d'en connaître l'existence.

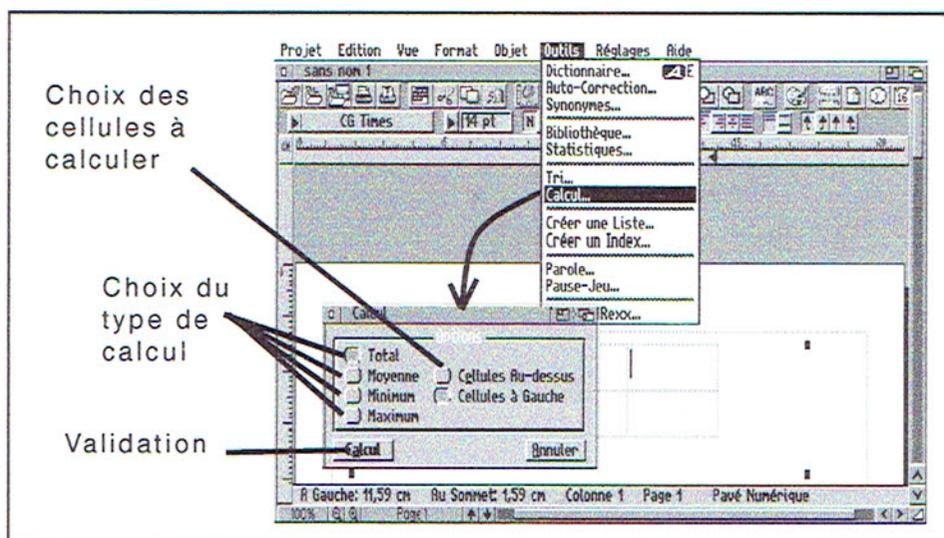
Maintenant que vous savez créer un tableau, n'hésitez plus, dessinez en un de 4 colonnes. Inscrivez des chiffres dans les trois premières.

Positionnez le curseur dans la quatrième et activez le menu [Outils -> Calcul].

Une fenêtre apparaît à l'écran et vous propose les options de calculs disponibles. Faites votre choix et précisez [cellules à gauche]. Cliquez [calcul]. et voilà, le total des 3 cellules est fait.

A chacun d'en trouver un utilité.

Voilà, ce sera tout pour cette fois-ci en espérant que tous les Wordworthiens feront de beaux petits tableaux.



# Bureautique & AMIGA

# Tablons avec TurboCalc

par José

Ne restons pas sur notre faim et continuons tranquillement à découvrir différentes utilisations d'un tableur, c'est ce que nous allons faire au travers d'exemples et de travaux pratiques.

ERRATUM du dernier numéro: je pense que tous ceux qui ont essayé le dernier exemple ont corrigé la coquille qui s'est glissée dans l'explication, il y a eut inversion dans la formule avec les colonnes C et D ce qui faisait débiter du crédit et vice versa.

Un premier TP pour les bricolos en électronique, exemple qui peut être utilisé en compréhension pour tout autre application.

Pour cette mise en pratique j'ai choisi le très célèbre NE 555, petit circuit à 8 pattes qui peut faire beaucoup de choses. Pour fonctionner, ce circuit dispose de composants passifs qui, selon un savant calcul, permettent de fournir des créneaux (figure 1) avec des fréquences variables.

Cette fameuse formule est la suivante:

$$F = \frac{1,44}{(RA + 2RB)C}$$

avec F en hertz, RA et RB en ohm et C en microfarads.

L'idée d'utiliser TurboCalc pour cette application est de pouvoir calculer au plus juste les valeurs des composants afin d'obtenir la bonne fréquence.

L'application peu fonctionner aussi bien sur TurboCalc 3.5 (packmagic) que sur les suivants.

Démarrez TurboCalc.

Cet exemple, tout comme ceux qui suivront, est surtout utile pour une compréhension, donner des idées et aussi apprendre à utiliser des fonctions de TurboCalc.

Le but de cette page de calcul sera de calculer la fréquence de fonctionnement du NE555 en fonctions des composants passifs dont nous disposons. Pour calculer ce montage il nous faut donc une résistance RA, une autre RB et un condensateur C. Ce dernier aura une valeur d'au moins 1 microfarad.

La formule qui servira au calcul ressemblera à ceci:

$$=ROUND(1.44/((B4+(2*B5))*(B6*(10^-6)));2)$$

Au premier abord cela peut paraître compliqué et donne plutôt envie de tourner la page. Après quelques petites explications tout redeviendra simple.

Commencez par écrire le titre en sélectionnant la cellule A1, il suffit d'y inscrire le texte.

Entrez les éléments suivants:

[A4] Résistance RA  
[B4] < valeur de la résistance >  
[C4] Ohm

[A5] Résistance RB  
[B5] < valeur de la résistance >  
[C5] Ohm

TurboCalc @ Michael Friedrich  
AMIGAZette83:Fanzine/TEXTES/Bureautique/TurboCalc

|   | A                                     | B     | C        | D |
|---|---------------------------------------|-------|----------|---|
| 1 | Calcul de la Fréquence avec un NE 555 |       |          |   |
| 2 |                                       |       |          |   |
| 3 |                                       |       |          |   |
| 4 | Résistance RA                         | 10000 | Ohm      |   |
| 5 | Résistance RB                         | 47000 | Ohm      |   |
| 6 | Capacité C                            | 15    | µf       |   |
| 7 | Temps T                               | 1,09  | secondes |   |
| 8 | Fréquence F                           | 0,92  | Hertz    |   |
| 9 |                                       |       |          |   |

[A6] Capacité C  
[B6] < valeur de la capacité >  
[C6] µf

[A7] Temps T (temps entre 2 créneaux)

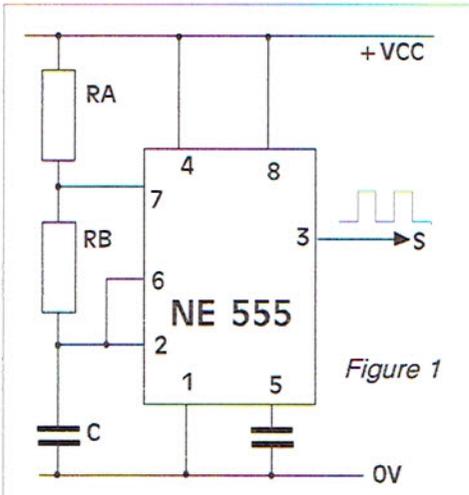
[B7] formule de calcul  
[C7] secondes

[A8] Fréquence F  
[B8] Formule de calcul de la fréquence  
[C8] Hertz

Voici les éléments textes mis en place, il va falloir entrer les formules en commençant par la cellule [B8].

Sélectionnez [B8] et commencez par écrire "=" pour indiquer que ce qui va suivre est une formule.

Cliquez l'icône marquée F(). Cela a pour effet de faire apparaître une fenêtre contenant des formules. Cliquez



là ou est inscrit: "Catégorie: toutes" ce qui vous présente aussitôt la Catégorie mathématiques. Cherchez le mot Round(Value;Digit) et faites OK. Le mot Round doit être inscrit après le signe "=", le curseur se trouvant dans les parenthèses. Cette première fonction va permettre d'arrondir le chiffre résultant du calcul à x chiffres.

En reprenant les termes de la formule électronique, entrez la formule dans l'ordre des opérations, mais en faisant bien attention aux parenthèses.

Pour inscrire les cellules concernées, c'est à dire B4, B5, B6 il suffit de cliquer la cellule correspondante et ses coordonnées s'inscrivent automatiquement dans la formule ou alors tapez les au clavier. En effectuant ainsi ds calculs avec le nom de la cellule et non pas sa valeur permet de modifier les contenus de ces cellules à volonté, comme des variables dans un programme.

Pour élever à la puissance (10-6), le signe ^ d'élévation à la puissance s'obtient par les touches alt-gauche Shift-gauche et 6 (du clavier).

Le dernier 2 avant la dernière parenthèse correspond au nombre de décimales.

on effectue le calcul: 1.44 divisé par (RA+(2xRB)xC le tout arrondi à 2 décimales.

En [B7], la formule pour le temps T est 1/F ou bien: =ROUND(1/B8;2)

On effectue 1 que divise le contenu du résultat de la cellule [B8], le tout arrondi à 2 décimales.

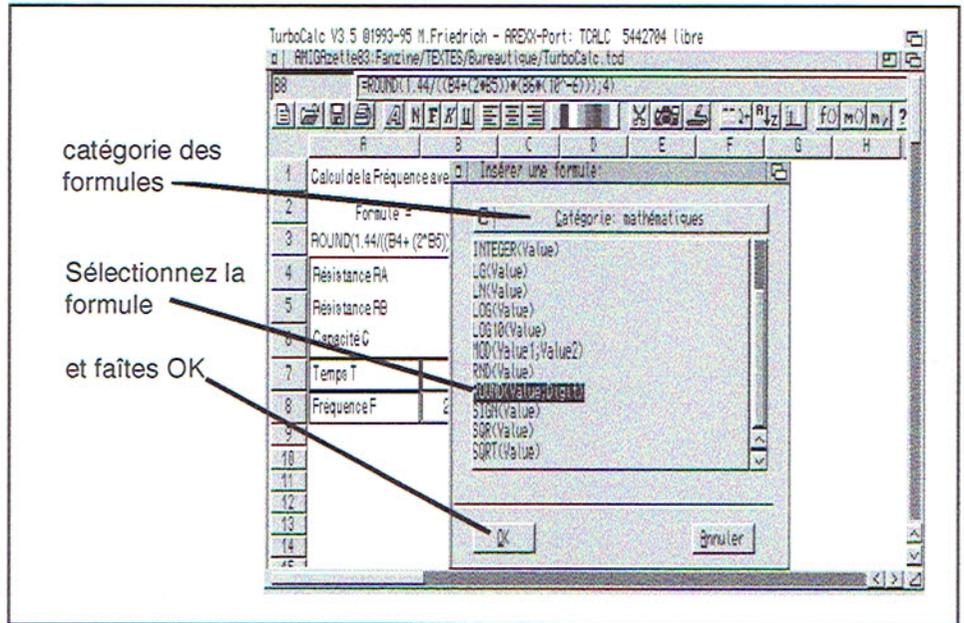
Enfin, pour agrémenter tout cela, il ne reste plus qu'à mettre des bordures pour séparer les différents éléments.

Essayez ce calcul en changeant les valeurs de résistance et condensateur.

Celle que j'ai choisi sont RA=47000, RB=47000, C=10 pour une fréquence de 1 hertz

Si le résultat ne s'affiche pas tout de suite ou paraît erroné, activez le menu [Commande -> recalculer]

Si vous disposez d'une version plus récente de TurboCalc (4.0 ou 5.0) certains de ces calculs, tel que celui qui élève à la puissance 10-6, disposent d'une formule propre. Dans cet exemple, avec turboCalc 4.0 on aurait:



Cet exemple doit surtout servir à connaître l'existence des formules prédéfinies dans le logiciel. Si vous ne savez pas vous en servir pensez à aller consulter le guide concernant les fonctions.

On peut à tout moment inclure une formule dans une cellule, il faut surtout faire attention au nombre de parenthèses ouvrantes et fermantes. Il faut également faire attention à l'ordre des opérations. par exemple: =A1+(A2\*A3) ne donnera pas le même résultat que =(A1+A2)\*A3

Si vous ne trouvez pas la formule correspondante il reste toujours la solution de fabriquer les calculs comme je l'ai fait pour la puissance 10<sup>-6</sup>.

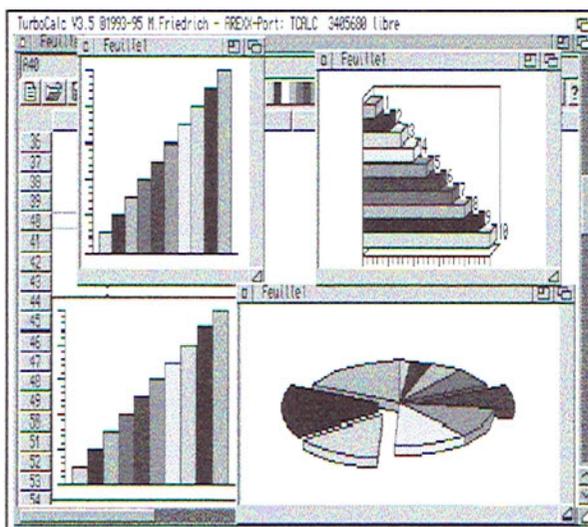
### Les graphiques

Vous avez certainement déjà vu des graphiques en barres, camembert, lignes etc... Avec TurboCalc cette fonction est tout à fait possible.

Sur une page blanche faites une colonne de chiffres (différents si possible), sélectionnez toutes les cellules concernées et activez le menu [Données -> Créer un graphique]. Une fenêtre d'option vous propose tous les types de graphiques, à vous de choisir celui que vous désirez.

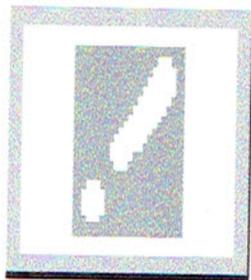
Prenons par exemple "Barres". TurboCalc vous propose alors de nouvelles options pour votre présentation. Faites OK, et voici un joli graphique à l'écran.

L'appel de la fonction graphique peut également se faire avec l'icône représentant des barres.



**Il y a encore mille raisons d'utiliser un tableur, mais nous verrons cela dans les prochains numéros.**

=ROUND(1.44/((B4+(2\*B5))\*(B6\*(PUISS10(-6)))));2)



**SCALA**  
MULTIMEDIA

Le multimédia par  
excellence!

et par LUDO

# La création avec SCALA? c'est Facile!

Pour continuer ce dossier avec le plus de réalisme possible, je ne pouvais plus faire dans les généralités vis à vis les différentes versions de Scala, alors attaquons ferme avec le dernier en date, j'ai nommé Scala MM400.

Je pense que les superproductions n'arrêtent pas sur vos AMIGA avec SCALA, qui est un des meilleurs logiciels de création multimédia. Et pour continuer sur notre lancée nous allons nous attaquer à une fonction importante de l'univers de scala, ce sont les effets spéciaux qui représentent environ 50% du logiciel, ils sont au nombre de 80. Il est inutile de les décrire un par un, vous aurez tout le loisir pour les essayer, ce qui va suivre est seulement une aide pour bien comprendre leur utilisation. Procédons par étapes successives.

## ETAPE 1

Si vous m'avez suivi dans le numéro précédent, vous devez maintenant savoir faire une nouvelle page, avec ou sans image de fond.

Composez un texte de plusieurs lignes en prenant soin de choisir une

**LUDO VOTRE SERVITEUR  
ET AMIGAZETTE 83**

**PRESENTE**

**MEDIANET 99**

Figure 1

police de caractère adaptée, c'est ce texte qui servira de cobaye pour subir les effets (fig 1).

## ETAPE 2

Repérez le bouton "liste" et cliquez le. Nous voici dans une liste correspondant aux lignes de texte de votre page (fig 2). Remarquez les colonnes de gauche: Effet Début, Effet Fin, At-

| NO. | TEXTE                | EFFET DEG. | EFFET FIN | ATTENTE |
|-----|----------------------|------------|-----------|---------|
| 1   |                      | 6          |           | 0:00    |
| 2   | LUDO VOTRE SERVITEUR | 6          |           | 0:00    |
| 3   | ET AMIGAZETTE 83     | 6          |           | 0:00    |
| 4   |                      | 6          |           | 0:00    |
| 5   | PRESENTE             | 6          |           | 0:00    |
| 6   | MEDIANET 99          | 6          |           | 0:00    |

Figure 2

tente.

Cliquez sur Effet Début (fig 3). Cette option va pouvoir donner un effet spécial d'apparition de la ligne de texte. Faites votre choix selon l'image présentant l'effet, son nom s'affiche en haut de la fenêtre. Réglez la vitesse (de 1 à 10) en cliquant le bouton et sélectionnez "Voir". Scala vous montre ce que fait cet effet selon la vitesse choisie. Si cela vous convient faites OK. Le dessin de l'effet est maintenant affiché avec sa vitesse.

## ETAPE 3

Colonne Effet Fin, faites de même que précédemment si vous désirez voir disparaître votre ligne avant l'apparition de la suivante.

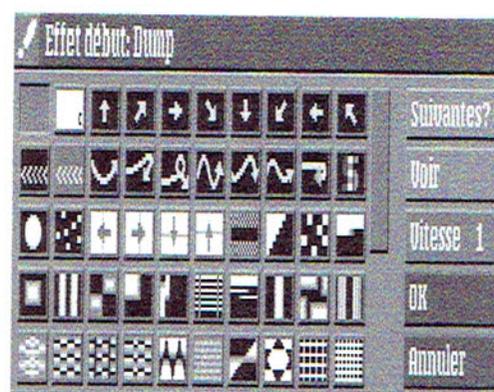


Figure 3

## ETAPE 4

Appliquer un effet à un texte peut également être activé, en mettant le curseur sur la ligne et en cliquant le "bouton" à gauche marqué Début ou Fin.

Pour gagner du temps pour donner un effet d'apparition à chaque ligne d'un texte d'une même page, il suffit de désigner la première, cliquez sur le bouton "Début", faire son choix et sélectionner "Suivantes?" avant de faire OK. Après cette opération, allez voir avec Liste si toutes les lignes contiennent le même effet.

## ETAPE 5

Maintenant quittez votre page en l'enregistrant, vous êtes revenu dans le menu principal avec le nom de votre page. La colonne marquée "Effet" donne la possibilité de créer un effet d'apparition de votre page. Faites votre choix. Puis cliquez dans la colonne Attente. c'est le réglage de la durée de votre page. Soit vous affichez le temps



Figure 5

manuellement, soit en cliquant "Enregistrez durées" vous visualisez cette (ou ces) page et décidez, avec le bouton gauche de la souris, de la durée d'affichage. Quittez avec la touche Esc, le temps est alors calculé automatiquement.

Petit truc assez amusant

Comme tout bon amigaïste vous avez sûrement un répertoire contenant un

tas d'images au format IFF.

Scala peut très facilement vous les montrer en "slide show" en utilisant tous ses effets.

Faites Nouvelle, recherchez le répertoire de vos images et soit vous cliquez sur "Tout" ou alors en maintenant la touche "Shift" sélectionnez celles que vous désirez voir. Faites Ok. Autant de nouvelles pages que d'images de fond sont alors enregistrées automatiquement. Cliquez sur Effet et sélectionnez le point d'interrogation. Cliquez sur "Suivantes?" et faites OK. Toutes les pages sont alors munies du même effet d'apparition aléatoire. Cliquez maintenant sur Attente et réglez le temps.

Faites Action et voyez vous même le résultat, de quelques petits clics de souris

#### AVERTISSEMENT

SCALA MM dans toutes ces versions utilise énormément la mémoire CHIP, je vous conseille vivement de récupérer le maximum de la mémoire CHIP (1,7 a 2 mo recommandé pour un confort de travail optimal), dans le cas contraire certains de vos effets ne seront pas pris en comptes lors de votre

#### OU SE PROCUREZ "SCALA MULTIMEDIA"?

La dernière version de SCALA MM400 est disponible dans tout les revendeurs AMIGA en france pour un prix en baisse qui se situe entre 400 et 500 Frs au lieu de 1500Frs il ya quelques années. (voir pub des revendeurs Amiga dans les mags)

Alors n'hésitez plus, lancez vous dans le multimédia facile.

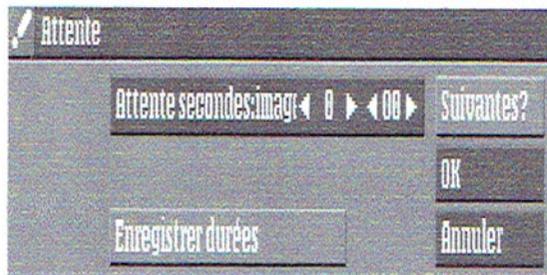


Figure 6

visionnage par manque de mémoire chip. La mémoire fast est utilisé également mais en plus petite quantité (4 a 8 mo sont largement conseillés) VOILA je crois avoir fait le tour de la fonction "effet" dans SCALA, n'hésitez pas a poser des questions, le ferai le nécessaire pour répondre, on se retrouve dans le numéro 32 d'amigazette pour la suite des aventures SCALA avec la fonction "son" qui sera abordé.

## Le bottin des revendeurs Amiga

### SERELE AMIGA

28 RN 113  
33190 Le Bourg Lamothe-Landerron  
Tél/Fax: 05 56 61 76 70  
e-mail: SERELE@wanadoo.fr

### PRAGMA Informatique

Route Départementale 523  
38570 Tencin  
Tél: 04 76 45 60 60  
Fax: 04 76 45 60 55

### ADFI Application

47 rue de la Libération  
63000 Clermont Ferrand  
Tél: 04 73 34 34 34

### SOFTWARE Paradise

Le Capitol  
3 Av Armand Toulet  
64600 Anglet  
Tél: 05 59 27 20 88  
Fax: 05 59 57 20 87

### SL Diffusion Informatique

22 Route du général Degaulle  
67300 Schiltigheim  
Tél: 03 88 62 20 94  
Fax: 03 88 33 16 53

### MYGALE

31 Bld Raimbaldi  
06000 Nice  
Tél: 04 93 13 06 35

### FDS

BP 134  
59453 Lys Les Lannoy  
CEDEX  
Tél: 03 20 98 09 68  
Fax: 03 20 98 13 86

### FC Computers

46 rue de Paris  
91100 Corbeil Essonnes  
Tél: 01 60 88 43 81  
Fax: 01 60 88 49 45

### A.P.S.

15 Bis, rue Louis Maurel  
13006 Marseille  
Tél: 04 91 00 30 44  
Fax: 04 91 00 30 43

### ATEO Concept

Le Plessis  
44220 Le Coueron  
Tél: 02 40 85 30 85  
Fax: 02 40 38 33 21

### Duchet Computers

L'Amiga direct d'Angleterre  
51 Saint Georges Road  
Chepstown NP6 5LA Angleterre  
Tél: 00 44 1291 625 780  
(en français)  
Fax: 00 44 1291 627 046

Si vous avez la connaissance d'un revendeur de produits Amiga qui ne figure pas dans cette page, envoyez nous son nom, adresse, tél/fax, e-mail etc...

### PICS Informatique

13 Av Notre Dame  
06000 Nice  
Tél: 04 93 13 82 21

### INFONIX FRANCE

2bis rue d'Espagne  
31100 Toulouse  
Tél: 05 61 41 26 09

### MIGS Informatique

1 rue du Consolat  
13001 Marseille  
Tél: 04 91 50 22 55

# FLOPPY.DEVICE

des disquettes au maximum de leur capacité.

Par LUDO



Figure 1 - le répertoire de FS0

## FLOPPY DEVICE 4.3 BETA

Voici un utilitaire vraiment très intéressant et surtout utile car il va vous permettre de gagner "250ko soit 250 000 octets" sur une simple disquette DD (double densité) d'une capacité de 880ko maximum ou une disquette HD (haute densité) d'une capacité de 1,44mo. Comment cette chose est telle possible? un peu d'explications s'imposent!

## Comment fonctionne une disquette ?

Si vous disposez d'un ou plusieurs lecteur 880ko d'origine, vous avez certainement formaté des tonnes de disquettes en fonction du maximum de capacité du lecteur c'est à dire 880Ko en mode FFS ou 836ko en

### Configuration recommandée

Tout AMIGA  
Kickstart 3.0 minimum  
68020 minimum  
un disque dur

Testé sur A2000B kick3.1 et A1200

Ne fonctionne pas en 2.0 et 1.3

source: cd DREAM 57

OFS. Comment peut t-on faire pour gagner près de 250 ko ?. C'est très simple, une disquette DD ou HD est composée d'une zone appelée "Boot" (démarrage) qui vous permet de démarrer l'ordinateur à partir d'une disquette et bien "floppy.device" permet de récupérer tous les secteurs réservés par le système et ainsi gagner pas loin de 250.000 octets sur cette même disquette. Nous allons maintenant passer aux choses sérieuses, l'installation de ce petit programme.

## Comment installer "FLOPPY DEVICE" sur votre disque dur ?

A noter que "floppy device" ne vous permet plus de démarrer sur une disquette, mais vous pourrez toujours formater vos disquettes en utilisant le mode habituel.

Pour installer le petit programme sur votre disque dur, c'est vraiment très simple, l'archive se décompose en 2 partie (voir figure 1), la première partie se compose du "floppy.device" à installer dans votre répertoire "DEVS" et l'autre partie est le fichier FS0 à installer dans le répertoire "DOS DRIVER" de votre workbench. Il faut savoir qu'il ya un installer qui s'occupe de l'installation automatique.

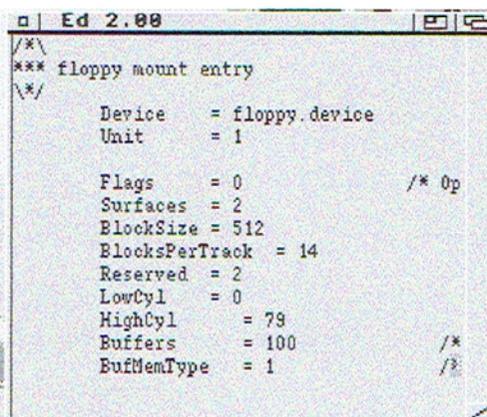


Figure 2 - la MountList

## Comment fonctionne "FS0" ?

FS0 est un autre driver de disquette parmi tous les autres "DF0 PC0 PC1 MAC0 etc...

Vous devez configurer correctement votre driver. Si vous utilisez le DF0 (1er lecteur aucune modification à réaliser) mais si vous utilisez un autre lecteur DF1 etc..., une modification s'impose dans la mountList FS0, pour faire ceci utilisez un éditeur quelconque de texte et modifiez la ligne "Unit" avec le chiffre de votre lecteur (0, 1, 2...) (Voir figure 2). Une fois l'opération réalisée, n'oubliez pas de sauvegarder sous un autre nom (FS1, FS2...), maintenant il vous suffit de redémarrer votre AMIGA. Insérez une disquette dans votre lecteur et une icône supplémentaire apparaît "FS0:???", procédez au formatage habituel et le tour est joué (voir figure 3).

Un solution économique pour une capacité de stockage disquette supérieur à 880Ko et sans utiliser d'utilitaire de compactage tel que

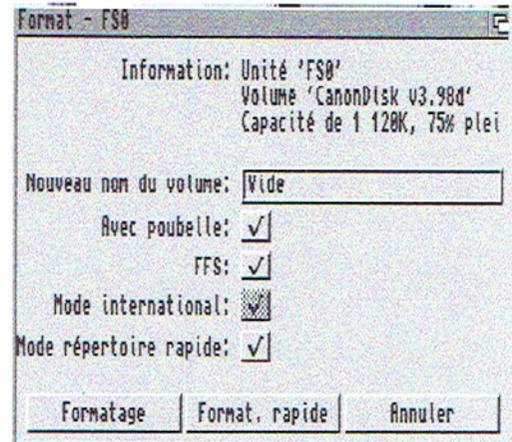


Figure 3 - Boite de dialogue Formatage

Si vous aussi avez trouvé, essayé et adopté un utilitaire, programme, commodité etc... n'hésitez pas à nous faire partager vos tests. Un texte en ascii, quelques grabs d'écrans et le tour est joué.

## SCSI LIST

Par MICHEL le Savoyard

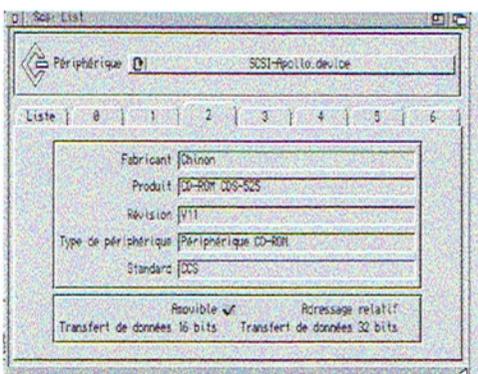
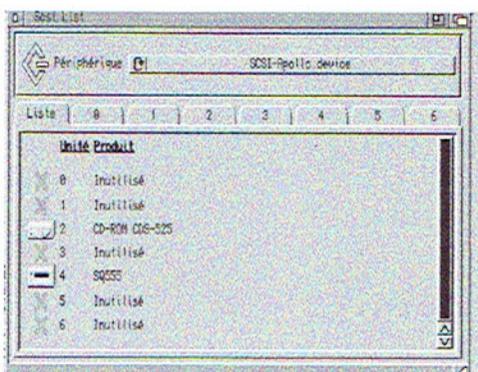
Quand on a plusieurs appareils sur le port SCSI, on ne se souvient pas toujours des numéros que l'on a attribués à chacun. Voilà un petit utilitaire qui va vous faire gagner un temps précieux.

### Mode d'emploi :

Cliquer sur l'icône SCSI List, une fenêtre s'ouvre. Choisir le bon périphérique (scsi.device, 1230scsi.device ou autre). Si vous n'êtes pas certain de la dénomination, allez dans le tiroir Tools de votre Workbench, votre driver scsi s'y trouve. A savoir que SCSI List reconnaît automatiquement tous les périphériques existants. Lorsque vous aurez choisi le bon périphérique, vous verrez apparaître sur le tableau, tous vos appareils avec leur numéro d'identification.

Si vous désirez des renseignements sur chacun d'eux, il suffit de cliquer sur le numéro correspondant. Là, vous saurez tout sur vos appareils, le nom du fabricant, le produit, la révision, le type de périphérique, le standard, etc...

Voilà, c'est tout !



## DECRUNCHERFACE V1.1

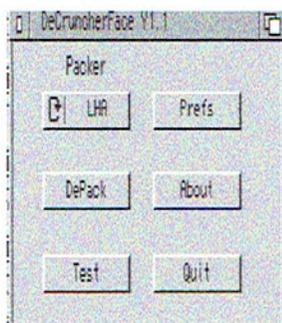
Par MICHEL le Savoyard

Un utilitaire bien sympathique qui permet de décompresser des archives en Lha, Lzx, Dms, etc...

Je n'ai retenu que ces trois-là, vu que ce sont les plus courants sur Amiga.

### Mode d'emploi :

Ouvrir le tiroir et cliquer sur l'icône DFace, une fenêtre s'ouvre avec six boutons. Si vous avez l'habitude de décompresser vos fichiers au même endroit, cliquez sur Prefs. Une autre fenêtre s'ouvre (Prefs Window), cliquez sur Output-Path et indiquer le chemin à suivre ou vous désirez que les archives se décompressent à chaque fois. Une fois fait, cliquez sur ok et ensuite sur save. Nous voilà revenu à la fenêtre principale, nous allons



maintenant aller chercher l'archive à décompresser. Cliquez sur Depack, une fenêtre s'ouvre

(Choose Archive), il ne reste plus qu'à indiquer le chemin où se trouve l'archive. Une fois terminée, cliquez sur ok, une seconde fenêtre s'ouvre (Choose Output Drawer). Normalement, dans le petit cadre en face de Tiroir doit se trouver l'endroit où vous avez l'habitude de décompresser vos fichiers, (nous l'avons fait au début, dans le répertoire Prefs). Dans le cas contraire, il faut désormais indiquer ce chemin qui peut être la RAM tout simplement. Cliquez sur ok et voilà, c'est parti.

## BENCHTRASH.

**ENFIN UNE POUBELLE PAS SALE...**

Je viens de télécharger l'utilitaire Benchtrash version 1.45.1, sur le site d'Aminet, et hop! me voilà doté d'un utilitaire supplémentaire.

A savoir pour info que l'installation et le test ont été fait sur UAE et donc sur Windobe.

Après avoir lancé DirectoryOpus et décompacté l'archive en ram: et un petit retour sur le Workbench me voilà fin près à son installation.

Ouverture de la Ram, du repertoire de l'utilitaire, et double-clique sur l'icône d'installation.

En quelques secondes... me voilà doté d'une nouvelle poubelle.

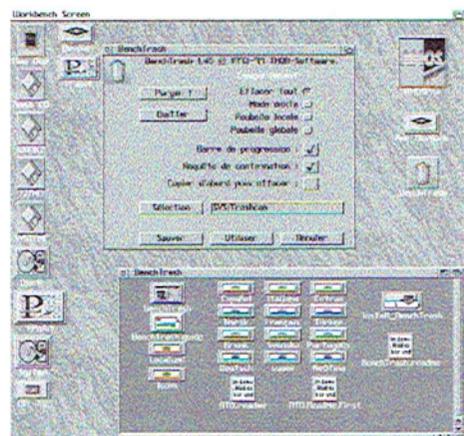
Je regarde le système ???, point de 'The Trashcan' à l'horizon, j'ouvre le système, puis le repertoire WbStartup, ouff!!!, je vois une icône de lancement.

Double-clique... (pas nécessaire de relancer le système, c'est un Amiga là!), la poubelle apparaît, je m'empresse de double-cliquer sur l'icône (qui est une Applcône), et une fenêtre de préférence apparaît, et tout cela en français.

Bien! tout me paraît en ordre et après quelques tests d'effacement, tout fonctionne.

Conclusion, adoptez-le, votre système vous en sera reconnaissant, et en plus il est gratuit, ce qui est rare en cette fin de siècle...

AmigaPHIL



BenchTrash sur mon Workbench/UAE

# SPECIAL UTILITAIRES

de la disquette 30

par JMC - ShellMaster

Il faut bien comprendre que certains d'entre nous ont besoin plus que d'autres d'éclaircissements, d'explications sur les outils présents sur les disquettes et cela, même si les documentations (sous formes de Readme et .guide) les accompagnent. C'est la raison pour laquelle nous nous efforcerons de donner le plus d'indications possible (suivant espace disponible dans le Fanzine !) sur le fonctionnement des utilitaires. Le numéro précédent (N°30) en est dépourvu, cela est dû au temps consacré à l'élaboration d'un système de création de scripts auto-configurables spécifiques à la préparation des disquettes AMIGAZette.

Il fallait trouver un moyen d'éviter les erreurs de décompactages, et pouvoir se servir de n'importe quels lecteurs de disquettes, et pas seulement du DF0. Nous espérons de ce fait vous éviter les désagréments déjà rencontrés auparavant. Passons à la suite...

Explications des outils de la disquette N°30, commençons par

## INDEX GUIDE

Il vous permet de répertorier tous vos Readme, Doc et guide sous forme de GUIDE (sous Amiguide).

### Explications

Voici comment se présente la fenêtre du menu principal (la mienne fig.1):

- (1) -> Tampon d'affichage des répertoires choisis.
- (2) -> Accès et ajout des répertoires dans lesquels se trouvent les documentations.
- (3) -> Effacer des entrées.
- (4) -> Vider le tampon d'affichage.

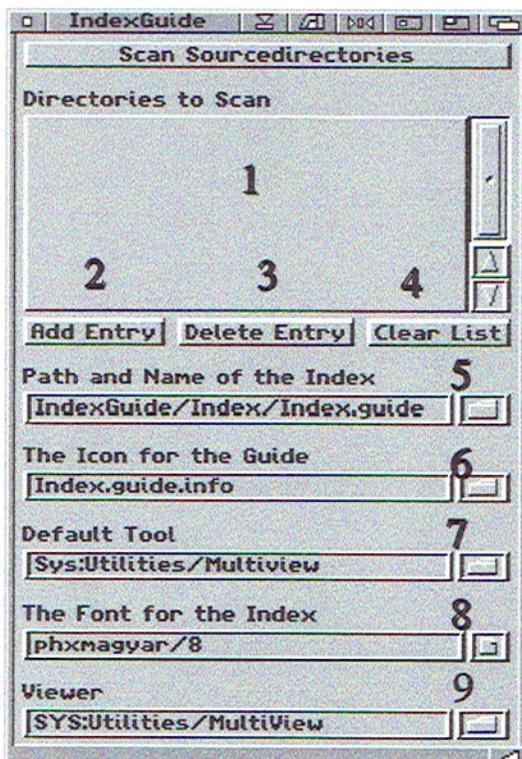


Figure 1

- (5) -> Entrée du chemin d'accès de l'index qui sera créé. (Ne modifiez pas le nom de l'index = Index.guide).
- (6) -> Outil par défaut. (J'aurais pu inscrire Amiguide).
- (7) -> Choix d'une fonte pour le texte de l'index.
- (8) -> Viewer utilisé.
- (9) -> Analyse des répertoires choisis.
- > Fonction qui ouvrira cette fenêtre (fig 2):
- (10) -> Contenu des répertoires sélectionnés.
- (11) -> Confirmation des fichiers qui seront placés dans l'Index.
- (12) -> Rajouts de fichiers.
- (13) -> Désélectionner des fichiers indésirables.

- (14) -> Création de l'Index.

Cet Index est très utile pour accéder rapidement aux listings de vos documentations.

## INDEX SC

Un petit script qui, une fois le CD0 monté, lancera l'index de vos AMI-NETS.

### IMPORTANT :

- Veillez à ce que l'outil *powerguide* réside dans le même tiroir que *INDEX SC*.

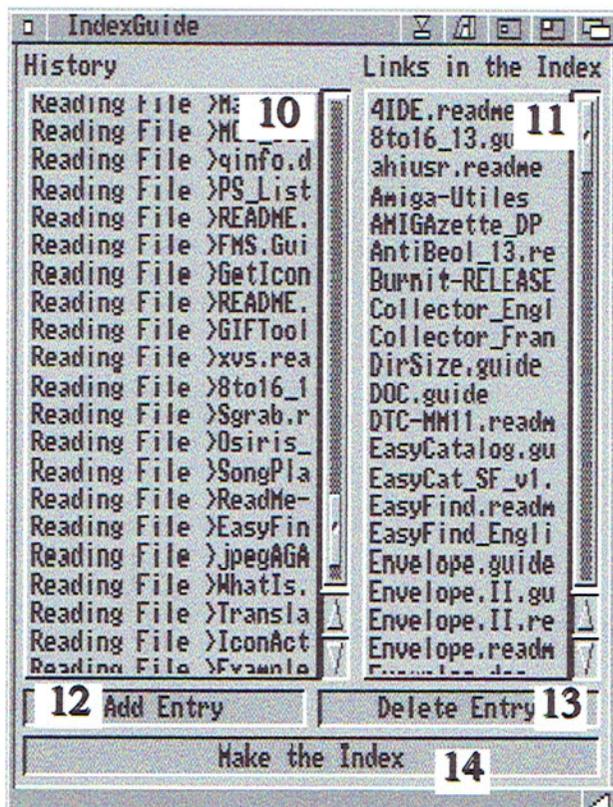


Figure 2

## PEPERONI

Archiveur et désarchiveurs acceptant les formats suivants :

- LZX.
- LHA.
- ZIP.

Une fois lancé, deux Applcons apparaîtront dans la fenêtre du Workbench, une nommée *Packer* (archivage) et l'autre *Depacker* (désarchivage). Vous n'avez plus qu'à y déposer vos fichiers.

Pour modifier les options d'archivage ou de désarchivage ou pour quitter PEPPERONI, vous n'avez qu'à double-cliquez sur l'une des deux Applcons.

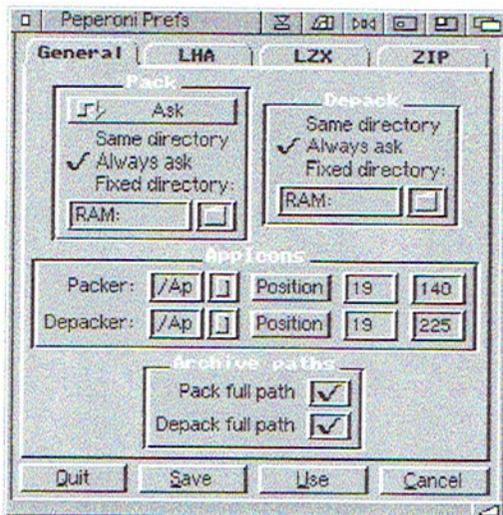


Figure 3 - PEPPERONI

- 2 : Copie d'une icône au choix. Fonction de copie automatique (sans confirmation).

**DEFAULT**

- OFF : Le type d'icône de destination ne sera pas reconnu par l'utilitaire, donc attention de ne pas vous retrouver avec un outil transformé en tiroir !! Si cela se produit, il ne vous reste plus qu'à recopier une icône du type Tool(pour un outil évidemment).

- AUTOMATIC : Le type d'icône de destination sera pris en compte. Un mode recommandé pour éviter la modification d'un type d'icône.

- Les icônes par défaut :  
-> def\_kick, def\_tool, etc...

**A SAVOIR**

Placez toujours en premier l'icône de destination !  
La source ensuite !  
Les types d'outils seront également copiés si vous utilisez l'option Copy Icon, pour copier seulement une icône, sélectionnez l'option Copy Image !

**FLUSHCX**

Utilitaires désactivant les commodités résidentes en mémoire.

**LANCEMENT**

Vous pouvez lancer FLUSHCX depuis le Workbench, ou à partir du Shell. Une fois lancé, vous le trouverez inscrit dans la barre de menu Outils du Workbench(fonction Apptem), sélectionnez le pour ouvrir sa fenêtre.

**OPTIONS**

- KILL CX : Désactivera toutes les commodités sauf celles figurants dans le fichier FluschCX.prefs que vous devrez créer si besoin est. Pour cela, il vous faut

tout simplement tapez le nom des commodités à préserver les unes en dessous des autres, exemple :

- Toolmanager
- Magic Menu

Après avoir éditer ce fichier, placez le dans l'ENVARC.

- KILL ALL CX : Désactive toutes les commodités.

- KILL ALL CX AND EXIT : Vous désactivez toutes les commodités et quittez le programme.

**MUIMORE**

Voilà une interface GUI bien sympathique faisant office de viewer ASCII et donnant la possibilité d'éditer vos documents avec l'utilitaire de votre choix (Ed, Ced, AZ, etc...)

MuiMore dispose de plusieurs tampons de réserves, de quoi travailler simultanément sur cinq documents.

Attention, interface MUI obligatoire !!!

**EDITION**

Drag & Drop, je veux !! Placez vos fichiers directement sur les cellules de la barre d'état(outils) afin de les éditer. A son lancement MUIMore ouvrira une fenêtre vous permettant de sélectionner un fichier, vous pouvez ignorer cette option si vous le désirez en cliquant sur annuler, l'interface GUI(voir plus haut) de l'utilitaire apparaîtra automatiquement qu'il y est eu ou non choix d'un fichier.

**OPTIONS DE RECHERCHE**

Les différentes options sont :  
- From the beginning -> Recherche de

Vous avez aussi la possibilité de changer le look des Applcons, soit en indiquant le chemin d'accès des icônes désirées(dans le menu des options), ou alors copier directement des icônes sur les Applcons existantes.

**MIS**

(MulliconSystem)

Outil pour icônes offrant quatre fonctions :

- Copie d'icône.
- Copie de type d'outils.
- Copie d'images.
- Effacer des icônes.

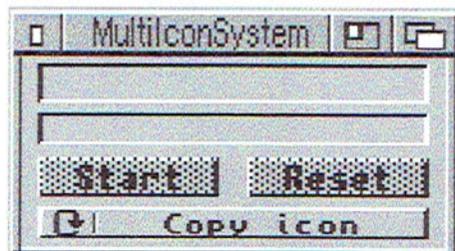


Figure 4 - MIS

**MENU**

**AUTOSTART**

- OFF: L'icône par défaut(def\_...) de l'envarc: sera automatiquement attribué à l'icône concernée. Confirmation de l'utilisateur obligatoire(bouton START).  
- 1 : Même fonction que OFF (sans confirmation).  
Copie automatique !



Figure 5 - MUI MORE

puis le début du texte.

- From the end -> Recherche depuis la

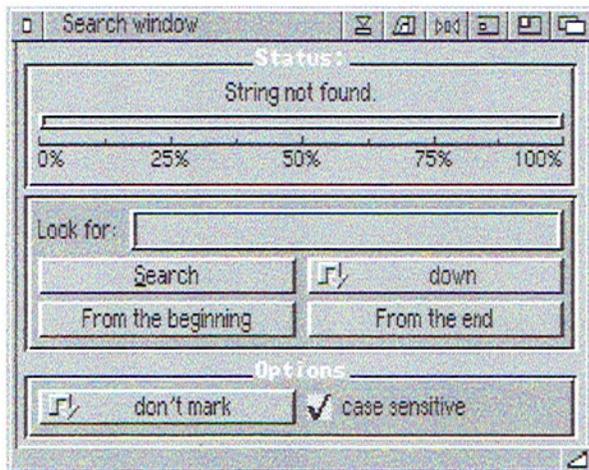


Figure 6 - MUI MORE SEARCH

fin du texte.

- Case sensitive -> Choix d'activation ou non de la casse des caractères.

- D'ont mark -> La recherche sera interrompue à la première occurrence du texte recherché.

- Mark -> La recherche sera interrompue à chaque occurrence du texte recherché. Le texte sera affiché en surbrillance.

- Mark all(no stop) -> Toutes les occurrences du texte recherché seront affichées en surbrillance sans interruption.

## WORSEFORMAT

Outil de formatage sauvegardant les blocks illisibles sous la forme d'un fichier(option : Create bad file du menu). Grâce à cette fonction, vous pouvez utiliser des volumes endommagés dont certains blocks sont défectueux. Tant que le fichier ".bads" est présent sur le volume ce dernier est utilisable.

### OPTIONS DE FORMATAGE

**VERIFY** : Régler d'un nombre de fois les vérifications des volumes à formater.

**FILE SYSTEM** : Si cette option est sélectionnée, le fichier filesystem par défaut correspondant au type du volume formaté, sera pris en compte lors de l'opération de l'initialisation.

### INSTALL :

**NO BOOT** -> Aucun BootBlock à

installer.

**STANDART BOOT** -> BootBlock Versions 1.0 - 1.3.

**SILENTSTART** -> BootBlock 2.0(silent boot).

**VIRUS CHECK** -> Un simple tueur de Virus.

**VIRUS CHECK SS** -> Tueur de Virus plus SilentStart(voir plus haut).

## HAPPYENV

Si votre espace mémoire commence à vous faire défaut, du fait de la présence de nombreux fichiers de préférences situés dans le tiroir ENV surtout ceux générés par MUI ainsi que des variables d'environnement, la solution est d'assigner ENV: à ENVARC(Env-Erchie). De ce fait, la commande "Makedir Ram:Env Ram:Env/Sys"du Startup-Sequence est à supprimer, comme la commande d'assignation "Assign ENV: Ram:Env" qu'il faut remplacer par "Assign ENV: ENVARC:", sans oublier cette dernière ligne "Copy ENVARC: ram:ENV ALL NOREQ" ; signifiant, copier le contenu du tiroir "Env-Archive vers le tiroir Ram:Env.

A première vue, une fois ces commandes retirées du "Startup-Sequence" et sans installer HAPPYENV, tout semble fonctionner correctement. Effectivement la RAM: est allégée, le système indique bien le chemin d'accès des fichiers préférences aux utilitaires. Mais..... Et oui, il faut bien qu'HAPPYENV joue un rôle n'est ce pas ? Lequel ? celui de respecter le

fonctionnement des options "sauvegarder" et "Utiliser" des utilitaires. Sans HAPPYENV, votre système réagirait de la même façon que vous avez choisi "sauvegarder" ou "utiliser", les préférences d'un outil seraient toujours sauvegardées.

### INSTALLATION

Avant de commencer à modifier votre Startup-Sequence je vous conseille de cloner celui-ci sous un nom différent(startup-sequence.old comme décrit dans la documentation) ou de placer tout simplement un point virgule devant les lignes de commandes à modifier afin qu'elles soient ignorées lors de l'exécution du script de démarrage.

### Copie des outils :

- Copier HappyENV-Handler dans le L:
- Copier MountENV dans le C:

### Insertion de la nouvelle ligne de commande dans le Startup-Sequence :

Editez votre Startup-Sequence et éliminez la commande (ou placez un point virgule devant la ligne) :

- Makedir Ram:Env Ram:Env/sys

Inscrivez à la place de "Assign ENV: RAM:Env" (ou à la suite, après y avoir placé un point virgule en début de ligne) :

- C:MountENV.

Ensuite, effacez (ou placez un point virgule devant la ligne) :

- Copy ENVARC: Ram:ENV ALL NOREQ.

Voilà, il ne vous reste plus qu'à Rebooter la machine !

Beaucoup de répétitions ? Je sais bien, mais je me suis aperçu lors de la deuxième journée de MEDIANET, que certains d'entre nous renonçaient à installer des utilitaires par peur de commettre des erreurs entraînant un crash éventuel du système.

Liste des utilitaires dont les explications seront présentes dans le prochain numéro d'Amigazette :

- FastExec.
- FullPalette.
- HDInstools.

A très bientôt !

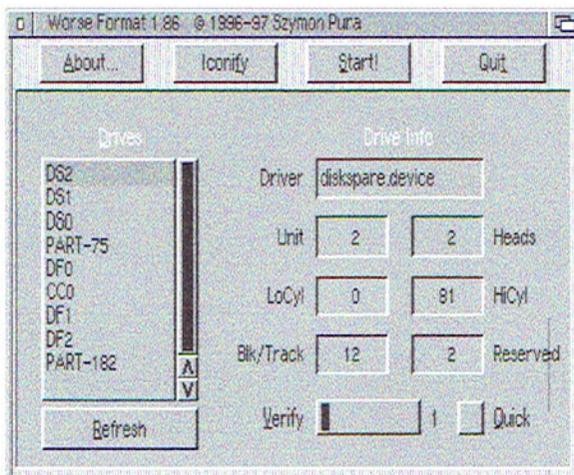


Figure 7 - WorseFormat

# NAPALM

L'ULTIME TEST de Jean-François

Si certains voulaient encore la preuve que l'Amiga est capable de rivaliser avec n'importe quelle machine au niveau (entre autres) du jeu, la voilà !

ClickBOOM fait une nouvelle fois très fort en donnant la possibilité aux Amiga-fans que nous sommes de nous éclater sur un méga jeu, j'ai nommé; Napalm !

Il était une fois... Dans un futur proche, une terrible guerre verra l'affrontement des humains et de vilains robots pas beaux... Voilà le scénario résumé en quelques mots. Comme vous pouvez le constater, à ce niveau, pas de quoi casser des briques. Vous avez, vous, valeureux player, le choix entre l'armée des humains, l'UEDF (United Earth Defense Forces) ou celle des Robot Forces (qui carburent au Windoz 2050 ???).

Avant tout sachez que Napalm est surtout destiné aux grosses configs' ('060 et carte graphique) mais qu'un '030, avec un peu de ram, peut faire l'affaire. Bon, une fois que le business démarre, et que vous avez fait votre choix, vous allez pouvoir vous lancer dans l'aventure. Napalm est un jeu de stratégie/action ou, si vous préférez, un wargame (dans la lignée des Dune 2, Command and Conquer et Forgotten Forever,...).

The first mission avant d'être catapulté au coeur de votre première bataille, tout vous sera expliqué par une charmante voix digitalisée. Ensuite, une petite portion de terrain va vous apparaître. Vous visionnez l'ensemble de haut, avec une vue en 3D isométrique. Vos hommes sont d'une taille lilliputienne; vous avez aussi à votre disposition une jeep, très utile pour vous déplacer rapidement et repérer l'ennemi ! Question décor, c'est une forêt, avec des arbres, quelques bâtiments,... Je ne vous cache pas que durant les premières secondes vous serez un peu déboussolés. Il est très utile de bien repérer les lieux, d'y aller étape par étape. Préparez-vous aux mauvaises rencontres ! A chacun de vos mouvements, une portion d'écran apparaît. L'aire de jeu est donc vraiment im-

mense, de quoi explorer et explorer encore...

Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, vous allez devoir repérer les méchants, les détruire, vous emparer de leur poste avancé. Pour cette première bataille, vous ne disposez pas de beaucoup d'hommes, ni de matos d'ailleurs !

Au total vous avez cinq soldats d'infanterie, (chacun armé d'une mitrailleuse) deux soldats possédant un bazooka chacun, et n'oublions pas la jeep. Ajoutons à cela deux ingénieurs, qui ne seront vraiment utiles qu'à la fin de la bataille pour investir la base des méchants et y faire tout un tas de trucs...

La meilleure tactique à employer est de scinder votre bataillon en deux, d'avancer par petite portion comme je le précisais plus haut, de placer stratégiquement vos p'tits soldats. Vous serez émerveillés au premier coup de mitrailleuse, car les anims et les sons sont d'enfer. C'est un vrai régal ! A propos, chaque soldat possède sa barre de vie, ziezutez-la avec attention, et n'hésitez pas à sacrifier en premier ceux qui sont presque au bout du rouleau (pas très moral, mais bon...). D'après ma propre expérience prenez les troupes ennemies en tenaille, c'est une stratégie qui fait souvent ses preuves. Gardez toujours une arrière-garde pour sortir la première vague de soldats des ennuis si cela est nécessaire. Si vous appliquez ma méthode, vous devriez venir rapidement à bout de cette première bataille. Quand les ennemis ont tous lâchement péri, rameutez vos deux ingénieurs, ils feront leur business dans la base et vous aurez conclu cette phase du jeu.

La deuxième mission sera, quant à elle, bien plus difficile car les vilains pas beaux disposent de plus d'hommes et de matos. Les tanks seront de la partie (pour les deux camps, rassurez-vous !). Cette nouvelle confrontation sera sanglante, d'ailleurs votre mission est résumée tout simplement avant l'action par ces quelques mots: restez en vie !!! A vous de défendre durement votre peau et votre base (vous en avez une dans cette phase de jeu).

Contrôle et tutti quanti Vous contrôlez l'ensemble via votre souris. Pour déplacer un soldat, vous cliquez sur le perso en question et ensuite sur son point de chute. Il fera le parcours très rapidement. La possibilité de déplacer tout un groupe de soldats vous est aussi offerte. Le déplacement de vos soldats vous livre une nouvelle portion de terrain (au début une grande partie du paysage est noire...). Une fois qu'une plus grande partie est visible, vous pouvez scroller par les flèches du clavier ou par la souris. Perso, je préfère les flèches de direction. L'écran se compose du champ de bataille, du chrono dans le coin supérieur gauche, et du contrôle panel à droite.

Ze conclusion Napalm est un très grand jeu ! et c'est un gars qui n'est pas un fana des wargames qui vous le dit ! Tout est ici une réussite incontestable. PXL/ClickBOOM prouvent qu'ils sont capables de relever tous les défis en ce qui concerne les jeux pour Amiga. Les graphismes, les sons, l'ambiance, tout est un régal pour les yeux et les oreilles. Il suffit de voir (et d'entendre) les explosions diverses. L'animation des véhicules et des personnages est très bonne, bien qu'elle soit facilitée par la petitesse des sprites. Ce qui est en plus super cool, c'est qu'une véritable ambiance se dégage de ce jeu. Vous êtes, dès les premiers instants, catapultés dans un autre univers; vous avez véritablement l'impression d'être sur le terrain des opérations. Je ne suis pas belliqueux par nature mais la guerre devrait toujours se faire d'une façon virtuelle, cela éviterait bien des morts innocents... Bravo au team PXL/ClickBOOM pour cette très belle réalisation. Napalm est assurément le méga hit de ce début d'année sur Amiga. Cela fait chaud au coeur de voir que de telles productions sortent encore sur nos bécanes. Petit conseil pour tout ceux qui veulent que l'univers ludique de l'Amiga soit encore richement fourni dans l'avenir: achetez Napalm, (ainsi que d'autres) et renvoyez les cartes de registration. Prouvez aux compagnies qui développent encore sur nos ordinateurs qu'elles ont raison de le faire. Félicitations également aux concepteurs pour le très beau CD (décoré de la même illustration que le cover, qui n'est rien d'autre qu'un petit livret).



Après notre grande fête du week end du 6 et 7 mars "MEDIANET 99" qui a connu un véritable succès dans ce monde de l'informatique alternative, le paquebot "courant continu" se dirige vers sa 4<sup>ème</sup> escale sur le réseau AMINET avec toujours un maximum d'infos en tout genres, le voyage va s'arrêter quelques heures pour découvrir ensemble un premier hors série consacré aux utilitaires, en effet j'ai décidé avec le capitaine du navire

de vous proposer pour quelques numéros des hors série avec des thèmes différents à chaque fois. Et bien sûr, découvrez les dernières nouveautés sur les ondes AMIGA en jeux, démos, programmes, logiciels...

Les sirènes du navire retentissent, il est temps pour moi de regagner les quartiers de l'AMINET et a vous de découvrir les 40 mo de ma sélection pour ce numéro 31, une seule chose à vous dire, amusez vous bien et a bientôt dans le numéro 32 pour de nouvelles aventures.

Tous les jeux cités dans ces pages  
ont été testés sur un AMIGA 1200/  
18mo/ 68030/ CDROM\*4/ DD540Mo

# COURANT

L'ACTUALITE  
POURAMIGA

Internet  
AMINET



# CONTINU

par LUDO

## DOKTOR V1.0

Doktor dans sa version 1.0 semble être le digne successeur de son original "docteur mario", la réalisation est impeccable, rien a reproché que ce soit au niveau des graphismes ou de la bande sonore, le tout est vraiment remarquable, il nous est proposé par l'éditeur "Deathless Software" dans une version complète "freeware" que demandez de plus? , vous avez même la possibilité de jouer en duel, a deux joueurs simultanément, une chose qui n'était pas possible dans les autres clone de "docteur mario", le principe du jeu ne change pas, votre but est de faire des paires de Quatres symboles de la même couleur au lieu de 3 dans les autres clones, il vous faut pour gagner et passer au level suivant se débarrasser des symboles qui apparaissent en premier sur l'écran dès le début du level, durant le jeu quelques options tombent soit pour vous aider ou vous faire perdre, cela dépendra de votre déroulement lors de la partie, vous évoluez sous des fonds d'écrans absolument magnifiques, dans le menu des options vous avez le choix des nombres et l'apparence des symboles et la possibilité de jouer avec les musiques ou les bruitages. De longues heures d'amusement vous attendent seul ou a deux.

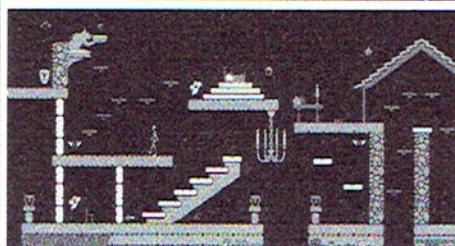
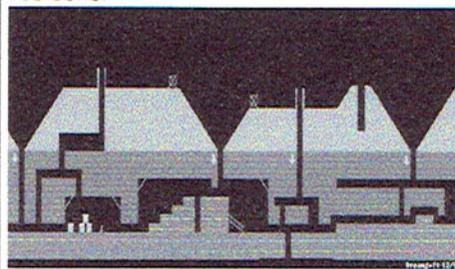
Nom DOKTOR V1.0

Langage Anglais  
Kickstart OS 3.0  
processeur 68020+  
Mémoire FAST 4 mo  
conseillée PPC  
Source AMINET 27/game/2play  
Domaine freeware  
Genre réflexion/action  
Auteur Deathless Software  
Ad. Internet //perso.club-internet.fr/parzys/dts/

## Les Jeux

### WORMSDS

Votre équipe de vers de terre va pouvoir encore s'éclater plus sérieusement dans plus 170 nouveaux levels qui ont été dessinés par jeff de "dreamsoft", il s'agit d'une compilation de niveaux pour le jeu "WORMS (version normale)", (les niveaux fonctionnent également sur WORMS DC AGA) à installer dans votre répertoire TW CUSTOM du jeu. 7 archives à décompresser pour le plaisir de vos vers de terre armés jusqu'aux dents. A noter que vous pouvez faire vos propres levels sur n'importe quel logiciel de dessin ainsi que vos sons.



Nom DS WORMS

Langage Anglais  
processeur 68000  
Mémoire 1 Mo mini  
conseillé 68020+  
2 Mo  
Source CD AMINET 27/game/patch  
Domaine commercial  
Genre action  
Auteur TEAM 17 et OCEAN

### FOUNDATION UPDATE

Voici le 16<sup>ème</sup> update pour la version commerciale complète de cet excellent clone de "the settlers", le magnifique "foundation" de l'auteur "paul Burkey", sorti il ya peu de temps pour notre machine, je rappelle le but du jeu pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu, il s'agit d'un jeu de réflexion dans le même genre que son prédécesseur "settlers", votre but reste de faire prospérer correctement votre peuple en construisant toutes sortes de bâtiments, dans foundation, le nombre de bâtiments est largement supérieur à settlers et donnent encore plus d'options intéressantes. Notez que je ne vous propose pas le jeu dans ces lignes mais son update, vous allez pouvoir améliorer foundation (sons, musiques, quelques bugs corrigés, meilleurs graphismes), 2 versions de l'update sont disponibles pour AGA et carte graphique. Cet update est à installer dans le répertoire où se trouve votre jeu. Pour ceux qui n'ont pas la version française de foundation, voici également la localisation française à installer (les missions et le jeu en français). Pour l'installation c'est très simple, mettez tout dans le répertoire "data" du jeu et changez le langage dans les préférences.

Nom FOUNDATION Update

Langage Anglais-Français  
Kickstart OS 3.0  
processeur 68020+  
Mémoire 4 Mo  
conseillée PPC ou 68030+/50mhz  
6 Mo+  
carte graphique  
disque dur obligatoire  
Source AMINET 27/game/patch  
Domaine commercial  
Genre réflexion

### **P**ATI'DREAMS V1.1 (d mo version)

Dans la m me lign e du tr s c l bre "Super Frog", Pati (diminutif de Patricia) nous plongera dans les r ves de cette petite fille qui, en dormant, est confront e   de terribles monstres dans de dr les de monde dans l'imagination de la belle(?) patricia. Vous incarnez bien entendu la petite fille et vous devez la sauver des terribles griffes de ces cr atures. Le jeu nous est propos  par l' diteur "Orkan Software-Old Vikings" dans une version d mo en attendant la version compl te. Dans cette d mo vous pouvez vous amuser sur le level complet du monde des caves. Dans la version finale 3 mondes seront pr sents avec bien d'autres cr atures (jouets, for ts, sweets), les options seront bien plus int ressantes (plus de musiques et de sons etc...). La r alisation est tout   fait correcte au niveau des graphismes comme au niveau sonore. Rien de bien exceptionnel mais on attend avec impatiente la version compl te.

Nom PATI'DREAM

Langage Anglais

Kickstart OS 3.0

processeur 68020+

M moire 2 Mo

conseill e AMIGA PPC

un disque dur

Source CD AMINET 27/game/demo

Domaine commercial

Genre plate forme

Editeur Old Viking/Orkan Software

<http://www.kki.net.pl/orkans/oldvikings/pati>

### **S**IMPLE PAC V1.1

Toujours dans la s rie jeux pour workbench voici "simple pac" dans sa version 1.1 pour workbench. Comme son nom l'indique il s'agit d'un remake du c l bre pacman. Votre but est de manger ces vilains fant mes avant qu'il vous d vorent en entier. Aucune option durant le jeu, il reste assez simple dans l'ensemble, rien de bien sp cial c t  graphismes ou bande sonore, mais "simple pac" reste le meilleur clone de pacman sur workbench. Les cartes graphiques sont exploiti es (cybergraph'x etc..) ainsi que toute extension.

Nom SIMPLE PAC

Langage anglais et allemand

Kickstart OS 3.0

processeur 68000+

M moire 1 Mo minimum

conseill e disque dur conseill 

Source CD AMINET 27/game/wb

Domaine Domaine Public

Genre plateforme

<http://home.t-online.de/home/sebauer.english.htm>

<http://home.t-online.de/home/sebauer>

### **G**UNBEE F99 (demo version 2)

Dans un style tout nouveau sur Amiga, Gunbee F99 (the kidnapping of lady akiko) nous plonge dans un univers tr s color , dans un d cor   la japonaise tr s orient  mangas. Il nous est propos  par l' diteur Lobsang Alvites et publi  dans le domaine commercial par l' diteur APC&TCP. Une histoire d'ailleurs largement inspir  des bd mangas puisque en voici les principales caract ristiques. La princesse "Akiko" de la plan te Valtrix vivait en tranquillit  prot g e par les 5 cristaux magiques lorsque son pire ennemi "Lord Khenmir" s'empare de la plan te Valtrix, la pauvre princesse compl tement perdue et impossible de se d fendre face   l'arm e f roce de son adversaire tombe entre ses mains ainsi que les 5 cristaux magiques, votre but est de r cup rer les 5 cristaux et de d barrasser la plan te Valtrix de l'arm e de Lord Khenmir. Vous prenez possession alors du "Gunbee F99" un vaisseau hyper puissant. La r alisation est tr s soign , au niveau graphismes comme au niveau sonore, les couleurs sont en abondances. Enorm ment d'options durant le jeu (puissance, tir double, bombes etc...), dans le menu des options, vous pouvez choisir entre le mode histoire ou money (bataille), le level d sir  et le son ou la musique, la manette   2 boutons est support e. Dans la version compl te, une intro orient e mangas pr sente le jeu. Gunbee est bien s r disponible d s   pr sent chez ADFI.

Nom GUNBEE F99

Langage Anglais

Kickstart OS 3.0

processeur 68020+

M moire 2 Mo

conseill e PPC ou 68030+

un disque dur

Source AMINET 27/game/demo

Domaine Commercial

Genre shoot'm up

Editeur APC&TCP

159foo chez ADFI applications

### **M**INI ARCANOID V2.9 a

Voici un clone du m me nom du tr s c l bre arcanoid, il nous est propos  dans une version adapt  pour jouer sur le "workbench". Le principe reste le m me que son pr d cesseur, casser les petites briques. Les options sont pratiquement les m mes (colle, ralentissement, acc l ration, prochain level, extra ball etc...). La r alisation n'a rien d'exceptionnel puisque le jeu s'ouvre sur une fen tre workbench, par contre "mini arcanoid" est configurable   volont . Vous avez la possibilit  de mo-

### **T**RAUMA ZERO (preview 2)

La version finale de ce prochain shoot   la "XP8" ou "project X" se fait s rieusement attendre. En attendant la version finale, on peut admirer une fois de plus une d mo toujours non jouable (dommage c'est long pour une d mo jouable). On peut quand m me se faire une id e du travail fourni pour ce jeu, la r alisation est de toute beaut . Au niveau des graphismes c'est fantastique et tr s color s, enorm ment d'ennemis vous attaquent, la bande sonore est impeccable et de qualit  CD, je ne peux vous en dire plus pour le moment, on attend avec impatience une d mo jouable de ce jeu ainsi que la version finale.

Nom TRAUMA ZERO

Langage anglais

Kickstart OS 3.0

processeur 68020+

M moire 4 Mo

conseill e PPC 68030

Source CD AMINET 27/game/demo

Domaine commercial

Genre shoot'm Up

[HTTP://www.dei.unipd.it/~mordock](http://www.dei.unipd.it/~mordock)

### **S**P WORMS (south park)

Encore de belle choses pour le jeu "worms dc aga", il s'agit cette fois ci d'un nouveau set de samples   rajouter dans votre r pertoire "TW SAMPLES". Le th me de ces bruitages est sur la s rie de dessins anim s "south park", vos vers de terres se prendront pour les personnages de la s rie.

Nom SP WORMS (South Park)

Langage anglais

Kickstart OS 3.0

processeur 68020+

M moire 2 Mo

conseill e 68030+

4 Mo

Source AMINET 27/game/patch

Domaine commercial

Genre action

difi  (son, system, fen tre, jostick sensibilit , souris etc...), c'est le meilleur clone sur workbench pour le moment, et le plus appr ciable.

Nom MINI ARCANOID

Langage anglais

Kickstart OS 2.0+

processeur 68000+

M moire 1 Mo

Source CD AMINET 27 game/wb

Domaine Domaine public

Genre action/r flexion

Editeur PP/union

## Ma sélection Utilitaires

### AMICAD V1.5

Revoilà AMICAD dans sa dernière version 1.5, après le dossier spécial consacré à la version 1.1 dans un numéro précédent d'amigazette (n°27), je rappelle pour ceux qui ne connaissent pas encore ce type de logiciel qu'il s'agit de Conception Assistée par Ordinateurs (ou CAO) pour la réalisation de schémas électriques et électroniques, localisé en français. Les nouveautés de la version 1.5 sont assez nombreuses et l'auteur a rajouté pas mal de nouvelles bibliothèques de symboles et toujours plus convivial, à noter que Roland florac, l'auteur, a amélioré la fenêtre de choix des symboles qui utilise la "b.gui.library v39+" qui posait quelques problèmes dans les versions précédentes. Un encouragement pour ce développeur français.

Nom AMICAD v1.5  
Langage Français  
Kickstart 3.0  
processeur 68020+  
Mémoire 2mo mini  
b.gui.library v39+  
carte graphique supportée.  
Source CD DREAM 57  
Domaine emailware/giftware  
Ad.Internet Roland.Florac@wanadoo.fr

### DEVS LIBRAIRIES DATATYPES

guide v2038.054.083

Voici la bible de l'amiga pour tout savoir sur 2038 bibliothèques de votre workbench, où se les procurer et quelles sont leurs fonctions. C'est également une véritable bible de l'AMIGA avec près de 230 datatypes répertoriés dans ce guide et aussi 243 amiga.devices sont inscrits dans ce fichier au format AMIGAGuide.

Un véritable trésor qui vous aidera fortement à la recherche du fichier système perdu dans les méandres de l'AMIGA.

Nom DEVS-LIBRARY-DATYPES GUIDE  
Kickstart OS 2.0  
processeur 68000+  
Mémoire 1 Mo  
Source CD DREAM 57  
Domaine DP  
Ad.Internet <http://amigasystem.org>

### VIRUS CHECKER V1.9

Voici un des meilleurs antivirus sur Amiga. Après "virusZ", Revoici "virus checker" dans sa version 1.9, avec encore plus de virus supportés dont le très célèbre "EBOLA". A noter que virus checker supporte à 100% la library "XVS.library". Arexx est supporté également et le mode de surveillance de la mémoire est réalisé grâce à cette même librairie. Un installer est disponible dans l'archive, donc aucun problème. L'antivirus nécessaire pour contrer ces sales bestioles de votre disque dur.

Nom VIRUS CHECKER 1.9  
Langage anglais  
Kickstart OS 2.0+  
processeur 68000+  
Mémoire 1mo  
Conseillé OS 3.0  
2mo+  
un disque dur obligatoire  
Source CD DREAM 57  
Domaine Domaine Public

### LIGHTVIEW V1.0

Lightview, présenté dans sa première version 1.0, est programmé 100% assembleur. C'est un nouveau viewer d'objets 3D réalisés avec le logiciel professionnel 3D "lightwave". Mais lightview n'a pas seulement une fonction de visualisation car vous allez pouvoir bouger vos objets, rotation, transformation, vue pleine ou en fil de fer. Lightview dispose également d'une option de sauvegarde au format IFF de vos objets 3D ce qui permet d'utiliser vos objets créés avec lightwave avec n'importe quel logiciel de PAO, traitement de texte, dessin bitmap etc... Lightview est vraiment le logiciel de retouche d'objets nécessaire pour tous les adeptes de 3D ou non.

Nom LIGHTVIEW  
Langage anglais  
Kickstart OS 3.0  
processeur 68020+  
Mémoire 2 mo minimum  
Conseillé 68030 ou 68060 ou PPC  
8 à 16 mo+ de fast  
reqtool library obligatoire  
Source CD DREAM 57  
Domaine shareware  
Ad.Internet C0manch3@friko.onet.pl

### SOUND DATATYPE V 41.2

la toute dernière version en date du "sound datatype" pour gérer tous les types de sons sur notre machine est dès à présent disponible. Ce petit datatype s'introduit dans votre répertoire "classe/datatypes" de votre workbench en remplacement de votre ancienne version d'origine. Quelques bugs ont été corrigés depuis comme le problème avec l'ancienne version de AIFF datatype et le format MAUD. Un datatype indispensable dans votre system.

Nom SOUND DATATYPE  
Langage anglais  
Kickstart OS 3.0+  
processeur 68000  
Mémoire 1 Mo mini  
disque dur obligatoire  
Source CD DREAM 57  
Domaine Domaine Public

### WORSE FORMAT V2.1

Revoici "worse format" dans sa version 2.1. Il s'agit d'un utilitaire de réparation de disquettes ou disque dur dans le même style que "disk salv" ou "Quarterback" à une différence près que celui-ci va vous condamner les mauvais blocks sur la disquette ou le disque dur en créant un fichier "bad blocks". Son utilisation en détail sera faite dans le prochain numéro.

Nom WORSE FORMAT 2.1  
Langage anglais  
Kickstart OS 2.0+  
processeur 68000+  
Mémoire 1 mo de chip  
Conseillé OS 3.0  
2 Mo+  
disque dur obligatoire  
Source CD DREAM 57  
Domaine Emailware

<http://friko.onet.pl/cz/szypm>

**La suite>>>>>**

**X VS LIBRARY V33.13**

dernière version en date de la library "xvs", indispensable aux antivirus tels que : VIRUS Z ou autres virus checker. Beaucoup plus d'antivirus supportés grâce a cette nouvelle version, cette library est à installé dans le répertoire "libs" du workbench.

Nom XVS.LIBRARY 33.13

Langage anglais  
Kickstart OS 2.0+  
processeur 68000  
Mémoire disque dur obligatoire  
Conseillé 68020+  
un antivirus (Viruz etc...)  
Source CD DREAM 57  
Domaine Domaine Public  
Ad.Internet <http://www.vht.dk>

**HORS SERIE UTILITAIRES**

pour ce premier hors série, je vous propose de découvrir une sélection des utilitaires les plus indispensables pour votre AMIGA, il se trouvent tous dans l'AMINET 26/utills, alors n'attendez plus pour vous procurer l'AMINET, voici ma sélection pour vous aider dans votre recherche.

On commence avec la version 1.5 de cet excellent utilitaire "AMIREBBOT" qui vous permettra de rebooter votre AMIGA sans bouger votre main (pour les feignants) (system 3.0 mini). Ensuite c'est la version 2.9 de ce bon logiciel "AMINET README CREATOR", il s'agit d'un créateur de "readme" pour vos créations que vous allez mettre sur le site AMINET sur internet (vraiment le logiciel le plus indispensable System 2.04 mini). Après on continue avec la version 1.1 de "DEPACK", comme son nom l'indique il s'agit d'un petit utilitaire de décompactage d'archives aux formats LHA-LZX-LZH-ZIP etc.(editeur: Benjamain vernoux). Le 4ème que je vous propose c'est la version 47.3 de la "IXEMUL.LIBRARY", une library obligatoire pour certain logiciels ou jeux (68020 mini). Ensuite c'est la version 1.13 de cet excellent clone de directory opus "ORDERING, c'est un gestionnaire de fichiers configurable a volonté (logiciel français créer par Julien Torres de Marseille) (system 2.04 mini). Je vous propose ensuite encore un petit utilitaire de décompactage d'archives en tout genres (LHA-LZX-DMS-ZIP-LZH etc..), il s'agit de "PACK-MASTER" dans sa version 1.25 (créer en Blitz Basic). Voici encore un petit système de rebot sans vous fatiguer avec "REBOOT UTILITY" dans sa version 1.10. Avec "METRIC CONVERSION UTILITY" dans sa version 1.2, vous allez pouvoir convertir des

**T EXT LOADER V7.4**  
english version

Text loader nous est proposé dans sa version 7.4 en anglais cette fois ci, il s'agit d'un éditeur de texte disposant d'une interface assez sympa. Un éditeur de plus sur notre machine, mais celui ci dispose d'une fonction en plus de tous les autres, il permet de visualiser les images au format iff, une fonction assez intéressante. Les sauvegardes des textes se font au format habituel "ASCII" et également la présence d'une éditeur de format ".FTXT". un éditeur indispensable de plus sur Amiga.

Nom TEXT LOADER 7.4

Langage Anglais  
Kickstart OS 2.0+  
processeur 68000+  
Mémoire 1 à 2 mo de chip minimum  
Conseillé un peu de Fast  
un disque dur conseillé  
Source CD DREAM 57  
Domaine Cardware  
Ad.Internet [PGIsin@nextron.ch](mailto:PGIsin@nextron.ch)

yard en kilomètres, des pounds en kilogrammes et encore bien d'autres (vraiment très intéressant) (system 2.0 mini). Je propose ensuite un nouveau éditeur de préférences dans le même genre que "tool daemons", avec celui ci vous pouvez lancer vos programmes directement à partir d'un menu déroulant, il s'agit de "NEW TOOLS-DAEMON PREFS EDITOR" dans sa version 1.0 (68020 mini)."TOOL MANAGER" ressemble étrangement a "tools daemon", même fonction, il s'agit d'un utilitaire pour lancer vos programmes directement à partir d'un menu déroulant, il nous est proposé dans sa version 3.1 (68020 mini system 3.0 et mui v3.7+). On continue avec une calculette scientifique avec des fonctions très intéressante, il s'agit de "TOTAL CALC" dans sa version 1.1, il remplace largement la calculette d'origine avec le workbench (system 2.0+ mini). Dans le même genre que "tool manager" voici "TT MANGER" dans sa version 3.3, le logiciel est configurable a volonté (system 2.04+ mini). Je termine ma sélection avec toute une panoplie de datatypes a installé dans votre répertoire "classes/datatypes" et "devs/datatypes", je précise que les datatypes sont des fichiers qui vont vous permettre de visualiser des images a un format bien précis (pcx-jpeg-iff etc..) ou des sons-animations et des dizaines d'autres choses, certain logiciels ou utilitaires utilisent ces datatypes comme (visage ou ppaint etc..).

J'espère vous avoir largement aidé dans votre recherche, je vous laisse a votre travail et on se retrouve dans le prochain numéro pour un autre hors série.

**LES DEMOS**

En attendant la première vague déferlante de ce premier trimestre 1999, je vous propose a nouveau pour terminer une dernière sélection des plus belles démos qui ont clôturé l'année 1998. Toujours pour le plaisir des yeux voici la première démo que je vous propose, elle nous est présentée par le groupe "expérience" c'est "terminal présenté durant la demo party "anno domini98", une excellente démo avec des effets fantastiques (démo qui nécessite une grosse configuration 68030+ 50mhz 16mo de ram conseillé). Ensuite suit de très près la démo "Napalm" présenté par le groupe "floppy", elle est arrivée gagnante lors de la "rush hour 98", les effets sont aussi très nombreux et méritent un détour, la bande sonore impeccable (bonne configuration aussi 68020 avec 4mo de fast minimum, 68030+ 50mhz conseillé), la troisième démos est plus orienté humour avec "Planète A" présenté par plusieurs groupes "overaga, crux, drifters", pas trop d'effets dans celle ci mais un certain humour se dégage largement puisque nous sommes en présence d'extra terrestres (pour la config un 68020 avec 4mo de fast minimum). La quatrième est la démo du groupe "sector 7" qui reviennent avec "reflexity" arrivée première lors de la "b-s-e 98" (grosse démo et grosse configuration recommandé 68030+ 50mhz), derrière celle ci c'est la démo du groupe "capsule" avec "the last inline qui est arrivée deuxième a la "euskal 6" (très beau effets et bonne configuration souhaité), la 6ème et avant dernière que je vous propose c'est la démo "pusherman" proposé par "tulou" avec des effets absolument fantastique et une grosse configuration recommandé (68030+ 50mhz 8mo de fast), on termine ma sélection avec la démo du groupe "stéroïd" une démo assez classique. on se retrouve très bientôt dans le numéro 32 pour la première sélection 1999.

# TRUCS & ASTUCES

## LES TRUCS D'EDDY

### OVER THE NET

Quand vous êtes au service, il suffit de sauter, d'appuyer sur le bouton et de mettre le joystick en bas à droite.

### WARZONE

Pour obtenir des vies infinies, pressez F1 puis F2, puis F3 sur la page de présentation.

### WIZBALL

Tapes RAINBOW après avoir mis le jeu en pause (barre d'espace). Reprenez le jeu et appuyez sur C puis compléter la couleur présente du pot.

### YO! JOE!

Pour avoir 55 vies il faut, à la fin d'un niveau bonus, pendant que l'ordinateur compte les points, appuyez sans arrêt sur le bouton de tir jusqu'au début du monde suivant.

### TACTICAL MANAGER

Dans l'écran du menu, vous pouvez taper WEDIT, grâce à ce mot magique, vous managez l'équipe de votre choix et en plus vous pouvez modifier à votre gré les statistiques de votre équipe.

### THE LIGHT CORRIDORS

Voici quelques codes:  
10 3305      20 6811  
30 5518      40 1855  
50 9932

### IMPOSSIBLE MISSION 2025

Voici quelques codes:  
Code 1.2 ETQB2XNF  
Code 1.3 EWQLYHMM  
Code 2.1 FAQLYAXSG  
Code 2.2 FEQXTXIC

### DEATH MASK

Voici quelques codes  
1 52385      2 22428  
3 84843      4 22087  
5 38641      6 06395  
7 33224      8 35527  
9 48962      10 65074

## Comment faire des échanges de fichiers tout en ayant des noms de partitions différents!

Il suffit de tout simplement créer de nouvelles assignations.

Explications par l'exemple. On vous donne un ensemble Script, Images, sons, textes etc... réalisé sous Scala mais issu de la partition nommée "travail" d'un autre Amiga vers une partition "Work". Pour que l'opération fonctionne il faut tout de même avoir le même type de logiciel, en l'occurrence le même scala. Il faut mettre, si possible, le script au même niveau que dans sa partition d'origine, par exemple au premier niveau du disque.

Le problème dans un script Scala, c'est que les actions telles que chargement d'un son est accompagnée du chemin ou l'on peut trouver ce son et dans ce cas scala chercherait ce son dans son ancienne partition. Imaginez le travail à fournir pour modifier toutes les lignes concernées pour un script très long. La solution est de tout simplement lancer l'assignation suivante:

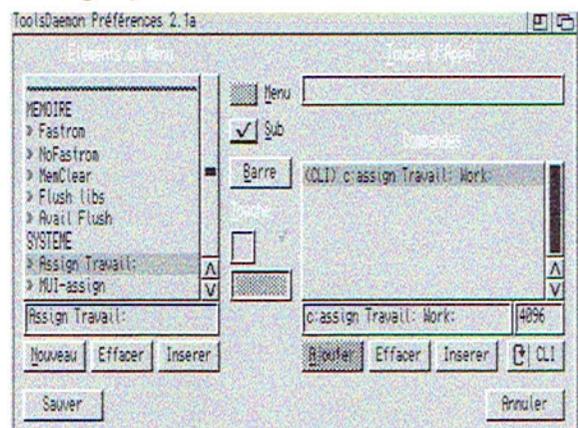
## Alerte Virus!!!

Il y a encore de l'EBOLA dans l'air, je ne sais pas encore où il peut se cacher mais il est sournoisement revenu dans mon 2000, heureusement que VirusZ veille bien que je ne le sollicite qu'à la demande.

Je ne suis pas là pour étendre mes états viraux mais pour apporter une constatation suite à cette attaque. Avant de m'être aperçu que la bête était là je m'étais servi de WordWorth, turbocalc et Scala. Mon attention s'est portée sur le fait que le virus n'avait pas infecté ces programmes que j'ai lancés depuis ToolDeamon. Apparemment si l'on lance un programme à partir d'un utilitaire gestionnaire de menu, le virus s'attaque à cet utilitaire qui est sollicité en premier mais pas au programme qui est lancé à partir du gestionnaire de menu. Par contre si vous lancez le programme à partir de son icône, le virus s'y collera sans tarder. Mais ceci n'est peut-être particulier qu'à EBOLA.

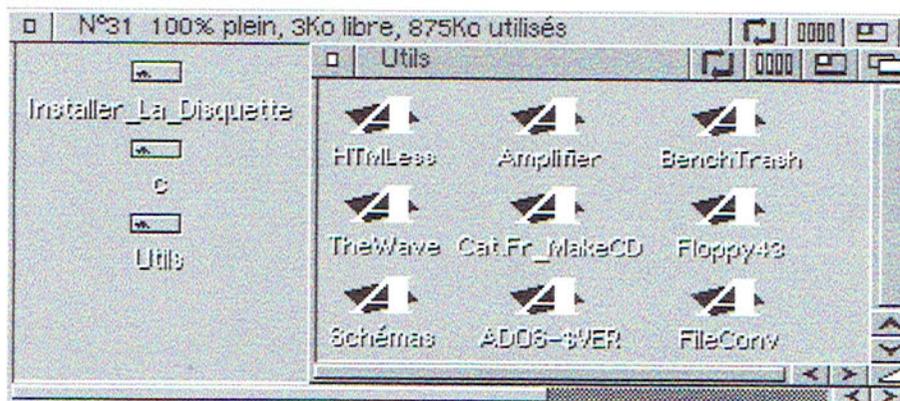
assign Travail: work:

et automatiquement tout le monde s'y retrouve, avec une partition qui peut alors être appelée avec deux noms. Si vous avez à effectuer souvent de tels échanges, il devient alors utile de pouvoir assigner rapidement. Utilisez tout simplement ToolDeamon (ou autre gestionnaire de menus) pour lancer à volonté vos assignations préférées.



# N°31

Toujours plus:  
Poids des utilitaires : 2.1 Mo.  
Disquette archivée : 875.5 Ko.



## Schémas

Création d'un digitaliseur audio stéréo.

## HTMLess

Convertisseur de caractères HTML en ASCII.  
Version OS non spécifié.

## FileConv

Convertisseur ASCII aux formats AMIGA, PC et MAC.  
OS 2.0 minimum.

## BenTrash 1.45.1

Remplacement de notre vieille Poubelle 'TrashCan'. Option d'éjection de volumes, poubelle globale.  
OS 2.04 minimum.

## TheWave

Utilitaire graphique vous permettant de créer des fonds d'images sous formes

d'ondes en relief. A été testé sans FPU avec succès.  
OS 3.0

## Floppy43

Augmente la capacité de vos disquettes après formatage  
Formatage en low-format.  
Disquette non bootable.  
Volume : FS0:  
Capacité : 1120 ko.  
Os 3.0 Minimum.

## Cat.Fr\_MakeCD

Catalogue français pour logiciel MakeCD 3.5

## ADOS-\$VER (Création JMC)

Exemple d'application de la commande 'SEARCH'. Recherches et identifications des versions d'utilitaires, librairies, etc...

## Amplifier

Joueur de fichiers sonores de plusieurs formats (MPEG, AIFF, MAUD, RAW).  
Accépte l'utilisation de AHI.  
Choix de plusieurs interfaces graphiques (répertoire 'SKIN')  
OS 3.0 minimum.

## NOTE

Par manque de place sur la disquette, je n'ai pu intégrer l'icône de décompactage de l'index-AMIGAZette. Pour cette raison, il vous suffit d'utiliser un outils approprié comme DEPACK, PEPERONI ou autre.  
A partir du SHELL (pour les adeptes!), la commande est la suivante :  
LZX x N°31:Index.lzx RAM:

JMC

## AMIGAZette DP

Nouveautés

collection

### Pour compléter votre collection:

10 Frs la disquette  
90 Frs les 10 disquettes  
port compris

*réservé uniquement aux adhérents*

Le listing complet des DP's disponibles se trouve sur la disquette 31 (Index.lzx)

Codes des disquettes

- U Utilitaires
- F Fontes (polices de caractères)
- J Jeux
- I Images
- D Divers
- M Musique/Modules/Samples
- P Programmation

**C**ommande  
**A**dhésion  
**P**etites  
**A**nnonces

## Le coin des affaires

### CHERCHE

Carte accélératrice pour A2000 - Maximum  
500Fr.

Ali Kaabi : 04 94 89 11 64

### CHERCHE

DPaint V et BlitzBasic V2.1 en version originales  
avec emballages et manuels d'utilisation.

Loïc AMIOT : 04 50 77 52 33

### CHERCHE

Pour A 1200 - Carte accélératrice pouvant  
accueillir 16Mo de Ram (ou plus)

Gilles VILLETTE : 02 38 39 55 96

(le week-end)

### A VENDRE

1 A500+ (chip 2Mo)-Mon. 1084S

1 A500 (Chip 1Mo)-Joystick-150 disquettes

Genlock Digitaliseur

Codeur CGV RVB SECAM-TV 40cmm SVHS

Mastersound et T.Sound Turbo + matériel

Micro Sony-Chambre d'écho Europsonic

Casque Sony Imprimante couleur Panasonic

Logiciels originaux

Emballage d'origine, manuels et factures

Prix 3500 Frs ou séparément.

VABRE Dominique - Tél:04 75 85 41 42

### A VENDRE (frais de port compris)

- 2 DCTV version française: 350 Frs l'un

- Perfect Sound : 250Frs

- Tablette graphique A5 "Tabby" : 250Frs

- Scanner à main "Zydec" : 250Frs

- Boîtier COMMUNICATOR (celui avec les  
leds), pour transférer les données d'une CD32 sur  
un Amiga : 250Frs

- Note : Tout est en parfait état de marche et livré  
avec les logiciels d'installation d'origine.

- Pour l'achat de plusieurs matériels, me  
contacter pour bénéficier d'un prix plus attractif.

Michel le sayoyard Tél:06 15 60 13 27

## Abonnement / Adhésion

AMIGAZette 83 vous propose

### sa formule découverte:

1 Fanzine et sa disquette : 18Frs

+ Adhésion: 5Frs

soit un total de: 23Frs

### sa formule annuelle:

6 fanzines et 6 disquettes : 108Frs

+ Adhésion : 30Frs

soit un total de : 138Frs

Frais de port compris

### sa formule Adhésion simple

Adhésion annuelle : 30.Frs

Anciens fanzines : 18Frs l'un (disquette  
et port compris)

### NOTA:

l'adhésion est un passage obligatoire pour  
avoir accès aux prestations de  
l'association dont la reception du fanzine,  
sur abonnement ou en formule découverte

## Le courrier

Pour toute  
correspondance simple  
nécessitant une réponse  
joindre une enveloppe  
auto-adressée et timbrée  
au tarif en vigueur



Merci

### DP SERVICE à FOURMIES

Christiane Pietrowski fait la diffusion de DP  
(demos, utilitaires, jeux...) dont le catalogue  
est dispo contre un timbre à 4,50Frs

Prix des DP: entré 9 et 12.Frs port compris  
églement des CD-ROMS à bas.prix

### ADRESSE:

7 Av. Joliot Curie - 59610 FOURMIES