

email:amigazette83@altern.org
http:altern.org/amigazette83

SPECIAL MUSIQUE

- Des utilitaires musicaux
- Le MIDI sur Amiga

INTERNET

- agrandissez le cercle de vos amis avec amIRC

MULTIMEDIA avec SCALA

Premières impressions sur le WB 3.5



Bienvenue dans le futur

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 actifs de 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: amigazette83@altern.org

La PAO est réalisée avec PAGE STREAM 3.3a

Le matériel utilisé:

A3000T 060/60Mhz et tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine.

Tirage photocopies:

Charlemagne Multimédia

Editorial

-----> José

d Nous clôturons cette année 1999 en vous souhaitant tous nos voeux
i pour cette nouvelle année 2000, qui, il y a quelques années nous
t paraissait encore loin dans le futur. Notre cher Amiga qui était, à sa
o naissance, déjà un objet du futur va aussi passer avec l'aisance d'un
r jeune premier ce chiffre qui a inspiré tant de scénarii de fiction. La
i fiction est maintenant bien réelle et tout ce qui peut arriver de
a mieux à l'Amiga actuellement c'est qu'il y ait un soutien intense des
i associations, clubs, fanzines et que les utilisateurs acharnés pensent
que pour faire vivre un ordinateur il lui faut des logiciels, et ceux ci
ne peuvent exister que si les développeurs se sentent soutenus. Si le
domaine public fait vivre l'Amiga, le piratage commercial tue le
développement.

Sommaire

SOMMAIRE

- 1 La couv
- 2 L'édito
- 3 L'an 2000 - Info-Fanzine
- 4 La page associative
- 5 Fenêtre sur le présent et le futur
- 6 Les élucubrations de Candide
- 7 Rubrique fanzine de Jean François
- 8 Workbench version 3.5
- 10 Bureautique: Wordworth et le publipostage
- 12 Musique: AHI v4.16
- 13 Musique: MPEG avec Amiga AMP 2.6
- 14 Musique: Play 16 v1.9 et SongPlayer v1.52
- 15 Musique: DigiBooster v2.21
- 16 Courant Continu - l'actu Aminet
- 21 Avez-vous de la mémoire?
Astart1.21 - Flush - MemSpeed2 - AnyMem
- 22 Scala Multimédia - quelques trucs
- 24 Musique: Le MIDI sur Amiga
- 26 Internet: amIRC comment ça marche?
- 28 Test Jeu: FAYOH
- 29 Test Jeu: The New Aventure of FAYOH 2
- 30 Les adhérents - Bottin des revendeurs
- 31 La disquette 35
- 32 La page CAPA

La Couv'

un petit clin d'oeil d'une fête unique dans une vie: vive l'an 2000! et bonne année à tous!

EVENEMENT MONDIAL BIENTOT L'AN 2000 !

NDLR: lorsque vous lirez ces ligne, vous serez peut-être déjà dans l'apocalypse

Ben voilà, nous y sommes presque. Dans quelques jours, l'an 2000 frappera à notre porte. J'ai eu l'envie de vous en toucher quelques mots, loin des considérations techniques, (tel le fameux bug) de vous faire partager ce que je ressens.

L'an 2000 sera pour nous tous une grande aventure, un nouveau pas qui sera franchi par toute la planète. L'homme est une espèce qui aime à espérer, une espèce qui aime rêver. Chacun de nous ose à nouveau croire en des lendemains meilleurs; l'espoir semble renaître tel le phénix de ses cendres. En quatre ans d'Amimag, nous avons, en tant qu'Amigafans, eu souvent l'impression que la situation allait s'améliorer pour l'Amiga, qu'il allait retrouver sa place de leader du monde informatique. C'est un peu ce genre d'espoir, qui est cette fois replacé à l'échelle humaine qui semble nous habiter. De quoi sera fait l'an 2000 ? Le monde va-t-il soudain se réveiller meilleur qu'il ne l'a été ces 2000 dernières années ? Un miraculeux changement va-t-il s'opérer par magie ? Les guerres stupides vont-elles cesser ? Les faiseurs de ténèbres vont-ils être balayés par la lumière aveuglante de la vérité suprême ? Beaucoup de questions et de doutes peuvent encore nous étreindre le coeur et l'âme... Je me suis tout à coup

rendu compte de l'aspect futile de certaines choses, de certains combats.

Prenons notre cas, en tant qu'Amigafans, avons-nous eu raison de nous accrocher, de nous battre tels de beaux diables pour une machine faite de circuits et de plastique !?... Peut-être me trouvez-vous sarcastique, ou pire encore... Mais je veux simplement dire que, si nous y regardons de plus près, certains combats semblent perdus d'avance. Nous sommes donc tous des "Don Quichotte", nous avons tous nos "moulins à vent". Peut-être est-ce l'essence même de la nature humaine qui est ainsi faite. Nous gardons en nous une parcelle, même infime, d'espoir. Cette petite flamme illuminant l'obscurité du désespoir nous pousse à toujours aller de l'avant, à ne jamais "déposer les armes". Je ne sais pas si je suis très clair, certains ont même dû déjà tourner la page ne comprenant pas où je souhaite en venir. Je veux simplement vous faire comprendre que la seule chose qui, d'après moi, nous différencie des animaux est l'espoir. Il ne faut donc jamais nous en séparer, même si rien ne semble aller dans la bonne direction; il faut continuer la résistance ! La lutte peut prendre différents aspects, tout dépend de nos convictions personnelles. Certains se battent pour des causes

plus grandes que d'autres. Mais tous les combats sont bons à être menés. Je suis donc convaincu qu'à notre échelle, nous avons contribué à faire avancer les choses... D'un certain angle, la démocratie, la liberté du choix, est notre cause. Nous refusons l'uniformisation informatique. L'Amigafan souhaite évoluer dans un monde où la masse ne sera pas stupidement abruti par la propagande écrasante d'un seul système informatique, d'un seul homme. Peut-être ne sommes nous que de doux rêveurs, mais, avec un peu de chance, le siècle prochain sera celui du rêve... L'homme n'est rien, juste un peu de poussière d'étoiles, mais chacun de nous a son rôle à jouer. Ici, dans notre petit royaume de Belgique, la devise nationale est "l'union fait la force", qu'elle devienne donc notre maxime. Unissons-nous ! Défendons nos convictions avec rage pour changer le monde qui nous entoure ! Osons rêver ! Soyons tels des enfants dont les yeux sont remplis d'émerveillement.

Que l'an 2000 apporte sur nous un vent nouveau. Chacun de nous a sa place sur cette planète, mais nous y avons aussi un rôle important à jouer ! Battons-nous pour toutes les bonnes causes !

Le monde n'en sera que plus beau...

Jean-François Horvath

BOING N°3 Attack

Si vous ne l'avez pas encore vu ou aperçu sa couverture est en couleur, dommage que la couv soit imprimée sur fond vert ce qui a tendance à assombrir les photos de cette joyeuse bande de pôtes qui n'en fini plus de délirer sur tout ce qui bouge, et aussi sur ce qui ne bouge pas. En der de couv' une photo

inédite de Petro dans sa piscine ;-). Nouveauté dans ce n°3, il y a un sommaire qui, apparemment a été difficile à installer, ce qui amène un numérotage des pages à la mode de Triple A. :-))

Trêve de plaisanterie, ce fanzine mérite d'être lu, l'information AMIGA y est très présente accompagné de dossiers brûlants comme celui de la guerre des micros, différents tests de jeux (Hexen, Olofight), reportage chez Leclerc, Test de TurboPrint 7, une

actu démos, une actu très complète sur les jeux à connaître et tout plein d'autres choses à découvrir dans une ambiance très décontractée, crispé s'abstenir!

BOING Attack
Association Triple A
Lot. Les Aurores
26800 Portes-Lès-Valence

La page associative d' *Amiga* 83 zette

Le mot du Président...

• Etant à cheval sur deux parutions d'ANews, nous vivons l'info sur l'Amiga au fil de nos lectures d'articles comme celui du salon de Cologne qui ne peut que reconforter notre communauté en constatant que la recherche et la créativité autour de l'Amiga, aussi bien logiciel que matériel, ne font pas encore défaut pour continuer à nous faire rêver à une nouvelle machine, de nouveaux matériels et logiciels.

• La grande énigme de ce siècle qui disparaît petit à petit, est: comment bien faire comprendre que la vocation d'un fanzine tel qu'AMIGAZette était et sera toujours un support de communication entre l'association et ses adhérents et vis-versa, et non pas un magazine en quête d'info et de scoops. La grande question est: que recherchez vous et qu'attendez vous d'un fanzine? Les amigaïstes qui ont quitté AMIGAZette 83 n'ont peut-être pas bien compris ce que nous voulons apporter. Nous sommes comme vous, de simples utilisateurs qui n'ont que l'ambition de vouloir partager l'AMIGA. Ce que la rédac d'AMIGAZette attend surtout ce sont vos impressions, savoir ce que vous apporte l'AMIGA au quotidien, et éventuellement des infos, sans être journalistiques mais qui peuvent s'avérer très utiles, glanées ça et là au gré de vos voyages Internetaires ou Aminetaires.

L'adhésion à une association permet tout d'abord de se faire connaître, proposer ses services au profit de ses activités, et aussi permettre de savoir qui fait quoi et qui pourrait apporter des réponses à d'éventuelles questions dépassant nos compétences et connaissances.

Certains de nos adhérents disposent de configurations informatiques importantes, (ou connaissent des amigaïstes ayant des machines hyper boostées) et d'autres plus démunis aimeraient augmenter leurs capacités mais ne savent pas comment faire ou qu'acheter pour leur miga sans avoir de quelconques problèmes de conflits etc... toutes ces questions auxquelles seuls des utilisateurs chevronnés peuvent répondre d'où l'intérêt de faire savoir comment fonctionne tel ou tel périphérique, comment l'installer, quels sont les contraintes, expériences personnelles etc...

Nous ne pouvons pas tout connaître alors aidez nous à mieux aider.

Vous avez répondu

Voici une synthèse de vos impressions et commentaires suite au questionnaire qui était distribué avec le n°34. Peu d'entre vous nous ont répondu mais nous ferons avec en espérant que d'autres courrier nous arrivent tout au long de l'an 2000.

• Le contenu du fanzine semble convenir pour l'ensemble mais vous demandez quelques améliorations dans l'approfondissement dans l'explication de logiciels (lesquels??!) et aussi plus d'infos (nous comptons sur les Internautes!).

• Les sujets abordés et traités dans le fanzine semblent apporter l'aide prévue bien que certain(s) réclame(nt) l'après ShapeShipfter, c'est à dire comment utiliser un mac... Wordworth et TurboCalc sont également les bienvenus. Plus d'efforts à faire pour des traductions d'explications de logiciels en anglais.

• Comme sujets nouveaux vous aimeriez de l'Internet, plus de scala, de l'émulation PC et Mac, installation de périphériques, du Blitz Basic et certainement encore beaucoup plus de chose. Que d'idées à développer!

• L'idée de faire ce CDROM associatif est très bienvenue et tous ceux qui l'on commandé ont dû déjà se faire un jugement sur ce premier bébé - n'ayez pas peur de nous informer des problèmes rencontrés (sauf ceux concernant l'utilisation de programmes incompatibles avec votre système) et éventuellement des idées pour améliorer les futurs. certain(s) se pos(ent) des questions sur le prix du CD. Notre association fonctionne en auto-financement et le CD peut être considéré comme un «produit dérivé» destiné à vous apporter des infos diverses mais aussi à maintenir un fond de fonctionnement ajouté à l'adhésion (30Frs) permettent de tenir et continuer à nous aider à soutenir l'Amiga.

• Votre jugement sur le fonctionnement de l'association est assez vague, il est vrai que de loin c'est difficile de se faire une idée, à nous de vous satisfaire.

• Vous attendez plus de contact avec les autres amigaïstes. Nous pouvons vous mettre en contact, il suffit de nous le dire. D'autres nous demandent de continuer comme cela.

• Question crucial: Le futur. Tout le monde se fait la même idée d'un futur flou ou très sombre. Heureusement qu'il existe un soutien actif par les associations et les fanzines qui restent le dernier point d'attache entre les amigaïstes (c'est vous qui le dites).

• Et pour finir quelques unes de vos suggestions et remarques:

- hormis des remarques sur "nos fêtes" et coquilles, il est demandé d'essayer de faire des comparatifs entre logiciels lors des tests.
- plus de DPs, plus d'infos
- idée de pub gratos de revendeurs contre une réduc aux adhérents, ou un système d'achat groupé...idée à creuser.
- citer des problèmes rencontrés avec leurs solutions. Nous le faisons déjà, mais nous manquons de problèmes.
- Articles sur la programmation et les logiciels pour programmer.

L'AGENDA

- AMIGAZette bientôt dans la rubrique fanz d'ANews
- 2000, les prémices d'une nouvelle ère
- Prochain Week-End Informatique prévu 4/5 mars
- AMIGAZette 83 fêtera ses 6 ans en 2000

Fenêtre sur le présent et le futur...



A en juger certains articles d'A-News N°2 (voir "La tribune"), le futur de l'Amiga ne passe pour le moment que par les associations, les clubs et tous ses fans qui en connaissent les qualités et aussi ses quelques défauts comme celui d'être cher et inexistant dans le commerce en général. Heureusement que l'équipe d'A-News a réussi à remettre en kiosque le seul magazine qui peut encore clamer haut et fort la gloire de cette machine. Dommage que tous les supporters de l'Amiga n'y figurent pas (encore) comme votre fanzine préféré AMIGAZette, mais ce n'est pas grave, on peut attendre un peu. Nous ne recherchons pas la gloire mais seulement apporter un peu de bonheur pour mieux comprendre et utiliser votre Amiga. Et justement, à ce propos nous espérons un peu plus de participation de nos adhérents à répondre à notre petit questionnaire concernant l'évolution de notre association et de ses activités. Nous ne pouvons pas toujours deviner ce qui pourrait vous faire plaisir comme article, explication, information etc... c'est pourquoi la date pour nous répondre est reportée afin de vous laisser plus de temps pour réfléchir. Pour pouvoir

évoluer d'une manière intelligente et structurée il nous faut des données précises et non pas des "oui", "non" ou "c'est bien" et j'en passe... Nous ne sommes pas des pros mais des amigaïstes comme vous qui ne demandent qu'à faire aimer cette sacrée machine. Ce n'est plus une mauvaise passe pour l'AMIGA mais carrément un canyon qui n'en fini pas de se creuser, et le besoin actuel de la communauté est une vraie solidarité. Que ceux qui disposent de configuration importantes ou alors utilisent l'Amiga pour des applications particulières profitent de notre support Fanzine pour faire passer à d'autres leur savoir faire et leur expérience. De cette façon on peut maintenir un soupçon d'espoir dans l'attente d'un de quelque chose de concret et non pas de simples images en 3D d'un projet virtuel qui a tout de même permis de remplir les pages des fanzines Amiga. Le salon de Cologne montre une détermination de vouloir inventer l'Amiga du futur, même s'il ne s'éloigne pas trop de l'Amiga actuel. Pourquoi essayer d'aller inventer une nouvelle machine alors que le concept actuel qui a déjà fait ses preuves ne peut être qu'amélioré, Al

devrait essayer de comprendre le concept Amiga avant de calculer ses bénéfices qui ne viendraient qu'un peu plus tard.

Et pour maintenir un bon équilibre entre ceux qui font l'effort de vendre «de l'Amiga» et les utilisateurs, il faut absolument banir le piratage à outrance car c'est le logiciel qui fait vivre développeurs et revendeurs, et le coût pourrait en être réduit par rapport à la quantité. 1 logiciel vendu pour xxx copies pirates n'intéressent pas les développeurs qui disparaissent vers d'autres systèmes informatiques plus sûrs. Ce qui manque à l'Amiga c'est de prouver son existence réelle dans un contexte professionnel et non pas un simple jouet dans les mains d'enfants gâtés. Je pense qu'il est encore temps de faire quelques chose et ceci est l'affaire de tous, aussi bien les revendeurs que les utilisateurs de prendre conscience qu'il est important de faire quelques efforts pour essayer de remettre l'Amiga sur les rails dans le sens de la marche, on ne peut pas profiter d'un système qui n'est plus reconnu que par quelques fans, comme le dit si bien le «staff» d'Al.

◆ José Grillierre

Président d'AMIGAZette 83

INTERNET et AMIGAZette 83 @

Les Internauts ont du être encore une fois surpris d'un nouveau changement d'adresse du site et de l'e-mail d'AMIGAZette 83. Ceci est dû en partie à des plaintes de certains sur la lenteur d'accès au site. De plus il se trouve que les gérants d'altern.org sont maintenant de vieux "routards" du net, donc plus performants de par leur expérience; autant aller chez les meilleurs. Voilà pour l'explication. Il est également prévu des petits changements dans les présentations car comparée à d'autres (quelque fois d'un autre monde) son aspect paraît un peu classique et une cure de jeunesse et de modernité ne peut pas lui faire de mal.

Une rubrique Internet est développée dans AMIGAZette par notre savoyman qui ne peut plus se passer du surf sur IRC (il paraît qu'on y rencontre tout plein de jeunes filles qui causent beaucoup!!...) - n'hésitez pas à le contacter pour plus de renseignements, l'accueil savoyard est très chaleureux.

Nouvelles adresses:

E-Mail: amigazette83@altern.org

web: <http://altern.org/amigazette83>

Les Correspondants régionaux pour
AMIGAZette 83 Région SAVOIE:
Michel MASSOT
45 rue du BUGEY
73000 - CHAMBERY LE HAUT
Tél: 06 15 60 13 27
e-mail: michel.massot@fnac.net
alias SAVOYMAN sur IRC

ATTENTION

Si, au hasard de votre lecture d'AMIGAZette, vous trouvez un formulaire d'adhésion/abonnement ne le jeter pas, il est là pour vous signaler que votre abonnement arrive à échéance

Les élucubrations de CANDIDE

CANDIDE alias Jean-Claude

Salut les Amis(es)GAISTES.

Pour la première, je voudrais vous faire râler, mais avec le sourire!
Tenez vous bien! Je me suis acheté, avec ma belle prime de mise a la
retraite, un WC !! si si ! un VC Ho!!!!pardon UN PC !!.....6990 frs

Config Pécé

Processeur CELERON 400 mhz
64 mo de RAM
Carte son 16 bits
Carte vidéo 8 mo
Disque dur 4 go et des poussières
Modem incorporé
Lecteur DVD
Graveur CD-R / CD-RW
Ecran 17"
Et le tout livré avec 20 logiciels divers!!!!!!

J'ai tout installé à coté de mon petit Miga chéri, et les souvenirs de mes débuts ont flaschés ma mémoire:

Config AMIGA

Clavier A1200	2990 frs
Ecran commodore 1083s	1800 frs
Remonter le tout en tour	1400 frs
+ disque dur 1,7 go	1300 frs
+ ram Fast 32 mo	800 frs
+ BLIZZARD IV 68030 40 mhz	1400 frs
+ kit SCSI pour ZIP 100	590 frs
+ lecteur disquettes DD	260 frs
+ lecteur disquettes HD	540 frs
(2 comme papa)	
+ lecteur Cd-Rom	400 frs
Et pour couronner le tout:	
un graveur	2200 frs

Quoi!!!! Quoi !!!!	13680 frs!

>A83

vous aussi, partagez avec nous vos
pensées profondes et vos expériences
informatiques,

cette page est aussi la vôtre!

Le résultat a fait tilt dans mon esprit! Faire joujou avec un amiga? Cher!!!

Il faut Être riche, intelligent, et beau (Les filles! vous mettez tout ça au féminin svp !!!) ce qui explique que nous soyons un si petit nombre !, Le commun des mortels qui n'a pas toutes les qualités requises citées un peu plus haut s'achete un PC!!!

Le POVRE!!!!!!

Et puis tiens ! tant que j'y suis j'enfonce le clou plus profond!!!!!!

Actuellement sur le marché PC se vendent des graveurs cd-r/cd-rw dont les prix varient entre 900frs et 1400frs (j'en ai un sur mon PC!!!, un MITSUHIMLAMIKOMAVOU qui fontionne très bien soit dit en passant), et bien que vous preniez MAKE-CD ou BURNit (logiciels spécifiques pour graveurs Amiga) tous les drivers que vous y trouverez sont des drivers pour graveurs haut de gamme (le prix entre 1600frs et 2400frs)! d'ou les reflexions suivantes:

«Est ce que les concepteurs de MAKE-CD ou de BURNit sont des imbeciles???

Ont ils besoin et envie qu'Amiga vive ?????

Nous prennent ils pour des !!!!!!!!! Riches!

Etc....Ekceuxterra Etsetaira!!!!»

Et je ne polémiquerai pas d'avantage en pensant aux cartes PPC qui coutaient entre 1900 et 3000Frs et qui sont devenues introuvables sur le marché parce que remplacées par des nouvelles dont le prix de base depart serait de l'ordre de 4000 frs !!!

Alors mes amis bombez le torse, redressez la tête, soyez fiers de votre Miga (He!!!! les filles pensez à traduire!!!) et si un collègue, ami, ou voisin vous dit qu'il vient de s'acheter un PC, vous pouvez avoir un petit sourire narquois, mais ne lui demandez pas son compte en banque !!!!!

Ce sera tout pour cette fois!!!!

candide



La Rubrique Fanzine du 1^{er} fanzine Belge Par J.F Horvath

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

AMIMAG n°27

Dans sa nouvelle édition, le zine belge fait, comme toujours, très fort; jugez plutôt: toutes les news de l'Amiga (OS 3.5 et NG), l'interview sexexclusive de Boboche, le créateur du CD "Orgasmiga", les tests de "Pur Tricheur" et de "Mega Tools", le hit de ClickBOOM, "T-Zero" testé !!! Un CD-Rom indispensable: "Scene Archive".

Il y a également toutes vos rubriques favorites: Amos, HTML, programmation, (vous allez apprendre à programmer un vrai jeu de bagnoles, le tout en 3D !!!)...

Sur la D7 gratuite, une nouvelle série de cours: apprenez à utiliser AREXX !

Obligation 16

Le zine électronique continue sur sa lancée. Voici pour preuve le dernier numéro en date de la joyeuse bande dijonnaise. \$C'Comme dans tout bon fanzine, vous trouverez les news de la bécane. Un reportage est aussi consacré au dernier Amiga Show belge.

Pour les curieux, une interview de Yann Serra, le redac' chef de Login; je vous avoue que je ne suis pas trop fan du personnage, mais bon... Les tests répondent aussi à l'appel, avec entre autres Hexen et Amiga Writer.

N'oublions pas le coin du DP, un spécial mangas, les tips et les bonnes blagues d'Obligation.

Hello ! Je suis de retour pour la rubrique dédiée aux fanzines. Analysons l'actualité de la petite presse... let's go !

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

Alli@nce Micro 13 (sept-oct)

Le Webzine est toujours dans la place, ce nouveau numéro le prouve. Vous le savez déjà, l'Alli@nce est un zine tripartite, puisqu'il vous propose des articles Amiga, PC et Mac. Dans ce numéro pourtant c'est notre Miga qui se taille la part du lion, avec un méga dossier sur l'Amiga NG; vous connaîtrez enfin tout sur cette miraculeuse bécane. Les news sont aussi de la fête ainsi que ma rubrique fanzines. N'oublions pas le coup de gueule contre Phase 5, bien que je ne partage pas l'avis du rédacteur à 100% sur le sujet... Pour terminer, sachez que si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez néanmoins retrouver ce zine sur le coverdisk d'Amimag !

BOING Attack 2

Le p'tit dernier des zines Amiga est arrivé jusqu'à moi, en ce début d'automne. Il reste fidèle à sa jeune tradition en étant toujours top délire. La joyeuse bande de l'assoce Triple A nous livre un numéro pétillant, avec en prime la présentation de leur mascotte !

Pour ce qui est du menu, jugez plutôt: un test sur Napalm de

Pour tous ceux qui ne connaissent pas encore ce fanzine qui nous vient de Belgique, AMIMAG mérite d'être soutenu pour son acharnement à promouvoir les bienfaits de l'Amiga. Ce dernier numéro avant l'an 2000 a subi un petit retard dû à une galère de panne d'imprimante (et non, la galère n'est pas un concept français, mais bien francophone) . Ne vous étonnez pas de trouver des articles d'AMIMAG dans AMIGAZette et vis-versa, il n'y a pas embrouille mais seulement des petits échanges sympas qui maintiennent des liens et qui permettent de montrer une amitié réciproque complètement exempt de mauvaises intentions. C'est assez amusant d'avoir des amis sans s'être rencontré, mais seulement par le biais du courrier et surtout par l'AMIGA.

José

ClickBOOM et un méga dossier sur le PC (ben oui !); vous apprendrez enfin toute la vérité sur c'te °##@// de machine. Il y a encore quelques previews de jeux, des infos sur l'Amiga NG et le reportage sur un événement Amiga à St Priest. Meuh ! comme dirait l'autre...

L'actualité des fanzines revient dès le prochain numéro !

Très bonne année 2000 à vous !

Obligation

Christian Julia et David Brunet
16 rue sur le Val 21121 Fontaine les Dijons

BOING Attack

Lot. Les Aurores 26800 Porte Lès Valence

Alli@nce Micro

<http://www.mygale.fr/10/Alliance>



Deux formules d'abonnement à Amimag:

1) six mois pour trois numéros + disk (360FB / 60FF)

2) un an pour six numéros + disk (720FB / 120FF)

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)

SVP: PAS DE CHEQUES FRANCAIS OU AUTRES.

Jean-Claude nous fait part de ses premières impressions sur le workbench et l'OS 3.5.

Il est là. Après quelques semaines d'attente, il est arrivé.

C'est une belle boîte!, légère, mais belle!!!!

Belle présentation, faut voir le contenu:j'ouvre!!!

Un C.D!, premier réflexe, pensez à tous les ceusses qui ont encore un clavier 500, 600 ou 1200 et qui n'ont pas de lecteur CD-Rom et qui ont commandés les Roms 3.1 pour essayer de se mettre au goût du jour!

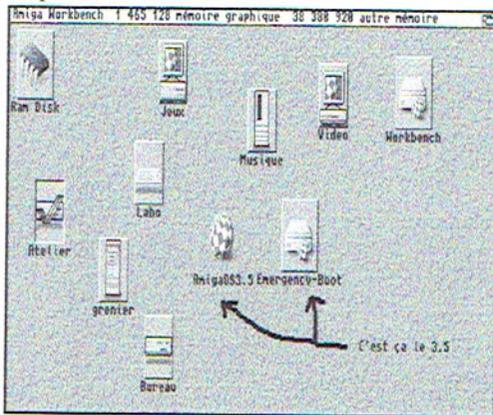
Avec le CD une notice d'utilisation: un côté en anglais, l'autre en allemand. (Mon DIEU que de regrets d'avoir pris l'espagnol et l'arabe en langues étrangères!!!)

Bon! alors allons y!! "Papy! mets le disque dans le truc qui tourne !" Dixit mon petit fils!

Deux belles icônes à l'écran:

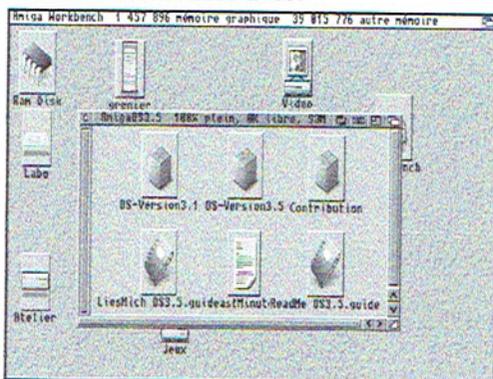
- une nommée AMIGA OS3.5
- l'autre EMERGENCY-BOOT

comme c'est le 3.5 qui m'intéresse, je quelike dessus !!!



La fenêtre s'ouvre. Je cadre, deux icônes "guide" et une "lastMinute" dans les langues que vous maîtrisez parfaitement et trois répertoires!

Un répertoire "Contributions", c'est plus de la pub qu'autre chose, je vous laisse vous amusez avec!

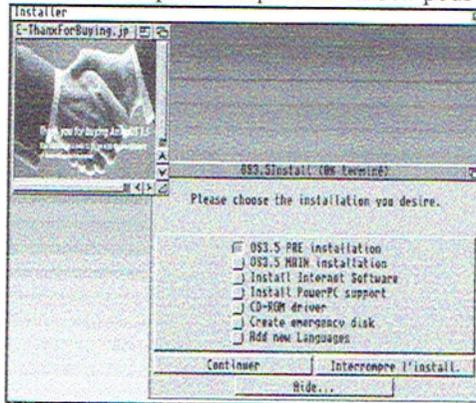


Workbench Version 3.5

par Jean-Claude, alias Candide



Un répertoire "OS version 3.1", ça c'est pour ceux qui ont changé les roms 3.0 en roms 3.1 et qui veulent installer le 3.5! (Et oui mes kikis si vous êtes en 3.0 il faut que vous passiez en 3.1 pour



vous mettre en 3.5, en ayant pris soin de changer les roms avant !!!) et vue que moi je suis en 3.1 depuis JERUSALEM, pardon ! je voulais dire MATHUSALEM ! et bien je recolique sur "OS Version 3.5" directement!

Nouvelle fenêtre, je passe sous silence les dossiers guides "manual ou anleitung "(toujours ces histoires de langues!!) de même que je ne vous parlerez pas des dossiers PDF-dateien et PEDO-files pour aller directement au répertoire qui nous intéresse tous (et moi plus particulièrement), l'installation de l'OS 3.5 !

Reureuklicon!!

Ah! c'est nouveau ça! Beau fond rouge, un encadré a gauche qui représente en image jpg deux pognes!(Amigalement vôtre !!), et sur la droite une fenêtre d'installation.

Les recommandations d'usages:

OS3.5 Pré-Installation: C'est la première installation et vous êtes obligé d'y passer. C'est l' installation classique avec musique et bravos et vous n'avez qu'à suivre le guide selon que vous soyez novice, expert-comptable ou pilote de formule 1.

OS3.5 Main-Installation: C'est l'installation de maintenance, à utiliser pour rajouter des outils ou la photo de

voire belle-mère.

Install Internet Software: comme son nom ne l'indique pas,c'est pour mettre en place Miami, web et AmigaMail fournis avec le logiciel.

Install PowerPC Support: A utiliser par les petits veinards qui ont trouvés une rare carte PPC, pour la mettre en place!
CD.Rom Driver: C'est pour mettre en place le driver de CD.Rom. Il s'agit de CacheCDFs. Mais attention, lors du passage de 3.0 a 3.1, n'oubliez pas de les rapatrier, sinon vous serez dans le bien embêté.

Create Emergency Disk: Oui mes amis! c'est pour créer une disquette de démmerdage au cas ou vous soyez dans le caca!!!

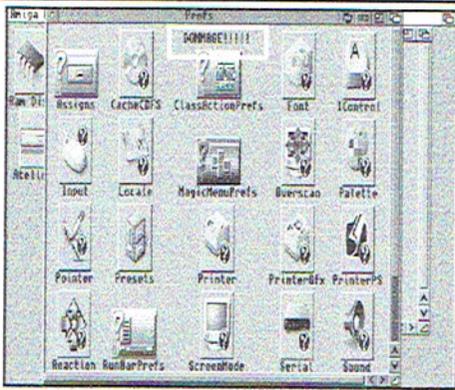
Add New languages: C'est pour les intellectuels de haut niveau qui auraient l'envie de mettre le Workbench dans une langue autre que le français par exemple le bantou ou le swalli!



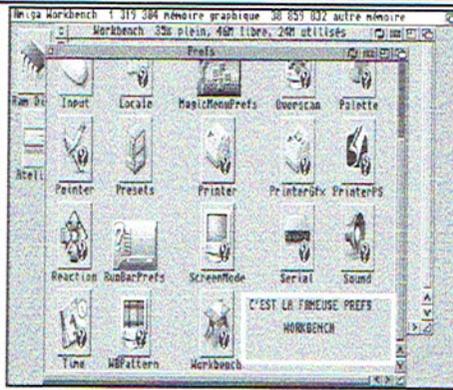
Voilà, l'installation s'est terminée. Il me faut maintenant cliqueter sur YA ou YES pour relancer la machine. C'est fait, ça se relance, voyons voir disait l'aveugle quel est le résultat.

Premier constat et première déprime! La partition Workbench a changé de look. Deux ou trois autres partitions aussi, mais certaines sont restées au standard NEWICON, alors que le 3.5 utilise le standard GLOWICON. Dommage!

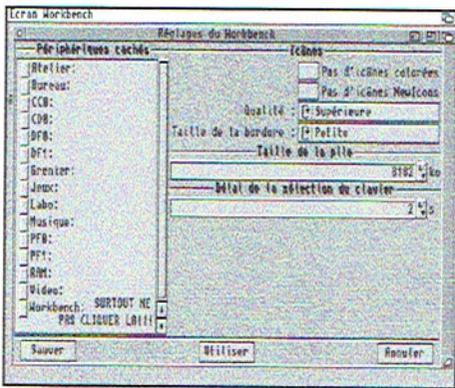
Bon c'est pas grave vue que ça se



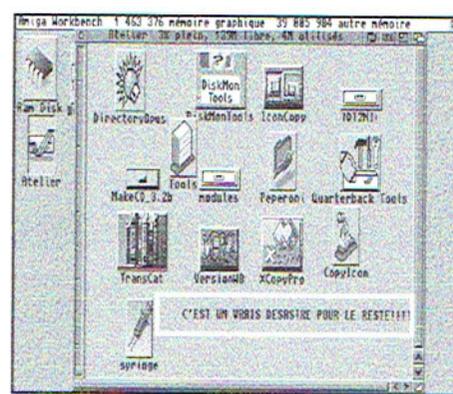
Les PREFS



Encore des PREFS



Les réglages du workbench



Icônes en vrac

change! J'ouvre Workbench !

Aïe ! J'ai de nouvelles icônes, mais certaines, comme DirectoryOpus V4.2 ou QuarterbackTools sont restées à l'ancien standard, et elles sont moches à mourir, à tel point que j'ai bien envie de m'empoisonner à coups de marteau !!!

Partout ailleurs c'est le même problème et particulièrement dans les Prefs. Tiens les Prefs ! Parlons en !!

En dehors du problème de standard d'icônes, les autres sont belles, et il y en a deux nouvelles: REACTION et WORKBENCH! Commencez par ces deux là et dans l'ordre pour modifier votre environnement!

ATTENTION, dans les prefs WORKBENCH vous avez un écran qui vous liste les périphériques que vous pouvez cacher. Ne cacher jamais le Workbench, car vous n'y aurez plus accès.

Bon eh binnnn je ne suis pas très très très satisfait du résultat, je dirais même déçu.

Reste à contrôler maintenant si tous les logiciels fonctionnent avec ce 3.5 !!

J'espère que quelqu'un va se pencher sur ce problème d'icônes et que des compatibles arriveront sur le marché AMIGA !!!

En résumé, j'ai reçu le colis ce matin à 10 heures, et il est 23 heures 30.

Ma douce moitié s'est couchée en colère car j'ai sauté deux repas !!! Résultat !

Maintenant j'en ai marre! Tiens je vais de ce pas me faire cuire deux oeufs !!!

Bonne nuit les petits

CANDIDE



Vous qui avez déjà fait l'acquisition de l'OS3.5, faites nous profiter de votre nouvelle expérience avec ce nouvel outil, (in)compatibilité, fiabilité, convivialité etc...

Petit truc en passant

Multiview, qui utilise les datatypes, peut fournir une interface qui peu s'avérer très utile pour se ballader dans le dédale des répertoires et fichiers qui occupent votre disque dur. Les datatypes "Hypertexte.datatype" et "directory.datatype" sont sur la disquette.

Ouvrez votre Workbench et ensuite le répertoire Utilities où doit se trouver l'icône de Multiview. Ouvrez cette icône (lire les informations) et faites glisser l'ascenseur pour voir apparaître (Window), ne vous affoler pas, cela ne veut dire que fenêtre et non pas

WinDaube. Enlevez les parenthèses et sauvez l'icône. Cliquez la, une fenêtre multiview doit s'ouvrir sur l'écran du Workbench. Sélectionnez l'icône de la partition Workbench (ou une autre) et jetez la dans la fenêtre Multiview. Normalement il devrait se passer quelque chose, c'est à dire l'affichage du contenu de la partition avec la possibilité d'aller voir à l'intérieur de chaque répertoire. Cliquez sur des images, textes ou icônes, multiview se fera un plaisir de vous les afficher, mais tout en gardant la possibilité de revenir dans la première fenêtre et continuer à se ballader dans la partition.

La rédaction d'AMIGAZette revendique

AMIGAZette 83 ne peut plus supporter que d'autres fanzines ou magazines se permettent de nous copier en éditant des textes comportant des fautes d'orthographe, de frappes et autres coquilles diverses. Nous souhaitons garder le monopole de ce phénomène qui nous colle au papier depuis 35 numéros.

Bureautique et Amiga

par José

WordWorth et le Publipostage

Le publipostage, mais qu'est ce donc!!

Vous devez faire plusieurs courriers identiques, mais à des destinataires différents ce qui implique qu'à chaque lettre à imprimer il faudra changer tout un tas de libellés tels que le nom, l'adresse et autres. Donc l'idéal serait de faire une lettre type qui pourrait être réactualisée automatiquement à chaque impression et c'est justement ce que va vous apporter la fonction publipostage de Wordworth.

J'ai trouvé qu'il était important d'expliquer cette fonction car le guide de Wordworth n'apporte pas tous les éléments nécessaires. Mais rien ne vous empêche d'activer le "magicien" qui lance une démonstration.

Vous pouvez trouver cette fonction sous le nom de "fusion" (ou fusionner) dans d'autres traitement de texte, le principe reste le même (ou presque).

> Principe du publipostage

Cette fonction va utiliser deux fichiers textes, un qui contiendra les données et qui sera sauvegardé au format ASCII et un autre qui sera le fichier type qui contient la lettre et les emplacements où seront inscrites les données.

> mise en place du décor

exemple:

Vous êtes secrétaire d'une association et vous devez envoyer un courrier à tous vos adhérents. A partir de votre base de données il vous faudra d'abord sauver les éléments concernant les adhérents sous la forme d'un fichier ASCII (normalement la plupart des bases de données savent le faire). Si l'on vous propose différentes sortes de séparations entre chaque donnée, choisissez les tabulations s'il n'y a pas trop d'éléments par enregistrements, sinon utilisez les virgules ou point-virgule.

Contrôlez ce fichier à l'aide de wordworth afin d'être sûr d'avoir les bons éléments et que ceux ci sont bien séparés. Admettons que nous ayons «Nom, prénom et adresse», il faut inscrire ces libellés sur la première ligne qui indiquera l'ordre des données à imprimer. Chaque fin de ligne (par exemple: après le nom de la ville) devra être suivi d'un retour à la ligne.

Re-sauvegardez ce fichier en ASCII et ouvrez la lettre type.

> Mise en place des champs

A chaque emplacement où devra être inscrit une donnée doit être inscrit le type de la donnée (Nom, Prénom,...) et ce nom de champs

doit être encadré pas des chevrons. Ne cherchez pas sur votre clavier, vous ne les trouverez pas. Activez "Edition -> Insérer" et choisissez "Symbole". Quelques instants d'attentes plus tard (pour les moins rapides) s'affiche un tableau contenant toutes sortes de caractères. Cliquez sur les deux chevrons d'encadrement et cliquez sur Insérer.

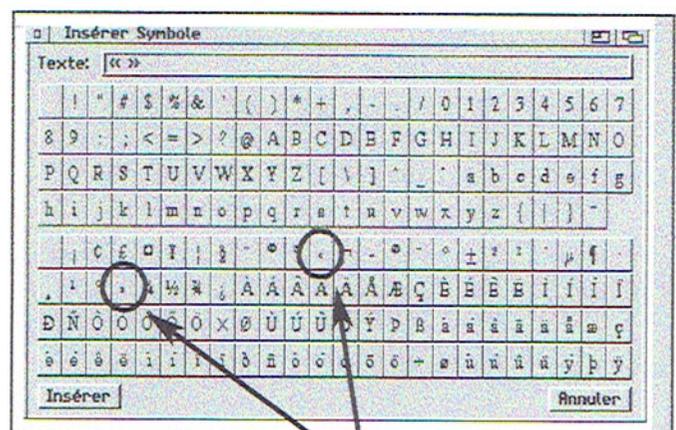
Votre sélection se trouve maintenant à l'emplacement de votre curseur. Pour éviter à avoir à refaire cette dernière opération à chaque fois, j'ai trouvé plus simple de faire du "copier/coller" des chevrons et d'insérer le libellé correspondant entre ces chevrons.

Pensez à faire une sauvegarde de

Les tabulations

Nom	Prénom	Adresse
BOND	James	Hollywood
etc		

Le fichier ASCII contenant les données



Les deux chevrons
Fenêtre d'insertion des symboles

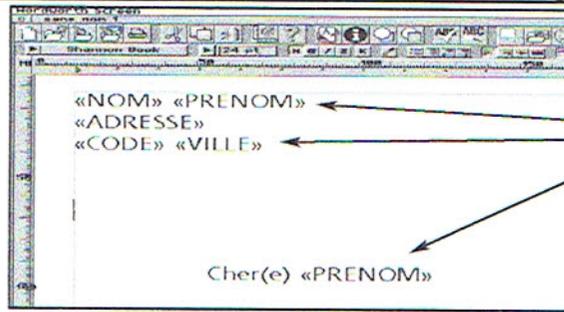
vosre travail avant tout autre action, un plantage est si vite arrivé, démarrez votre imprimante et activez le menu:

"Projet->Publipostage".

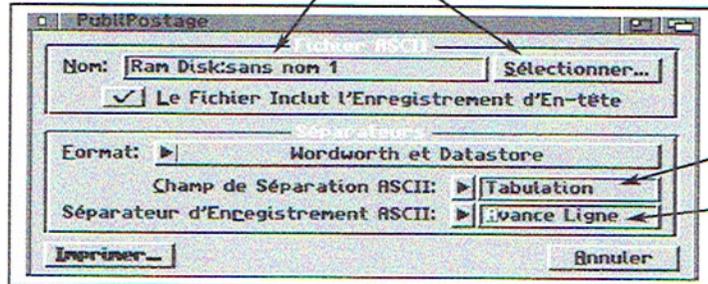
Cliquez "Sélectionner..." pour indiquer où se trouve le fichier ASCII contenant les données.

Dans la partie séparateurs, vous devez voir affichés Tabulation et avance ligne. Ce réglage correspond à l'exemple mais vous pouvez modifier Tabulation par virgule si vos données sont séparées par des virgules etc...

Si tout paraît correct, cliquer sur "imprimer" et votre imprimante fera le reste.



Nom des champs
Ces champs seront remplacés par les noms de la base de données ASCII au moment de l'impression



Type de séparateur entre chaque donnée
Mode de passage d'une ligne à une autre



Idée pour l'utilisation du publipostage et gagner un temps précieux

L'intérêt de faire du publipostage réside dans le fait que l'on ait à envoyer x lettres identiques à y personnes différentes.

Première étape: Il suffit donc de formater la lettre type en version publipostage, puis d'y enlever les noms de champs (encadrés par des chevrons) et les dates, mais en tenant compte des espaces nécessaires de façon à ne pas modifier la mise en page. Sauver cette page. Nous créons ainsi une page ne comportant que le texte de la lettre. Faites en autant de photocopies, ce sera ça en moins à imprimer et si ce courrier doit revenir souvent, profitez pour en faire une bonne réserve.

2ème étape: reprenez la lettre originale et faites le contraire de façon à faire une sorte de masque qui ne comporterait que les champs à l'écran et éventuellement la date. La précision des imprimantes à jet d'encre est assez bonne pour faire coïncider les données aux emplacements déjà prévus sur les lettres photocopiées. J'utilise ce principe de masque pour faire les courriers de l'association sur des feuilles ayant déjà l'entête et le logo d'AMIGAZette 83.

Cela peut paraître beaucoup de travail mais cela peut devenir très pratique plus tard.

Autre exemple d'utilisation

Si, comme moi, vous avez mis en oeuvre XBase qui se trouvait dans la disquette n°34, vous devez déjà avoir une bonne base de données de nom et d'adresses qui pourraient aisément servir pour votre courrier.

SAUVEGARDE DU FICHIER ASCII

Si vous ne désirez pas tous les enregistrements de XBase, il est possible de faire une sélection à partir du menu «Option->Marked ce qui mettra un M en haut à gauche de la fenêtre pour chaque fiche.

La sauvegarde se fera à l'aide du menu «Projet->Exporter» où il suffira de valider «Only Marked Record» (seulement les enregistrements sélectionnés) et ensuite sélectionner Exporter->Séparation TAB ASCII ou Virgule ASCII. Pour un premier essai consultez ce fichier avec un éditeur de texte pour vérifier vos réglages et là vous pourrez constater que la sauvegarde comporte également la ligne de titre avec les noms des libellés (Nom, Prénom etc...), il suffira simplement de faire correspondre les noms des champs avec ceux de cette ligne de titre.

Avec un peu d'expérience et surtout quelques essais pour les réglages vous devriez trouver là un moyen qui facilitera votre travail.

Ce type d'opération peut également être réalisé à partir d'autres logiciels tels que TurboCalc, FinalData.

AUTRES OPTIONS

Ces options ou commandes de publipostage sont lisibles en activant le menu d'aide dans la rubrique publipostage.

«:NEXT»

Permet de passer au prochain enregistrement dans la base de données. Très utile pour réaliser des étiquettes.

«:SKIP» et «:ENDSKIP»

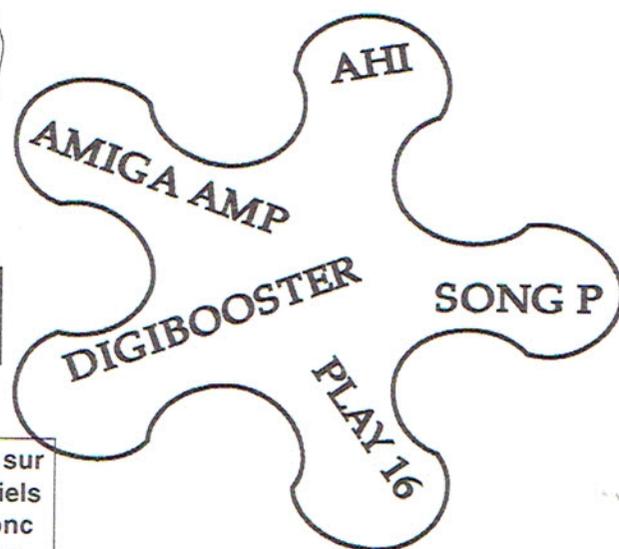
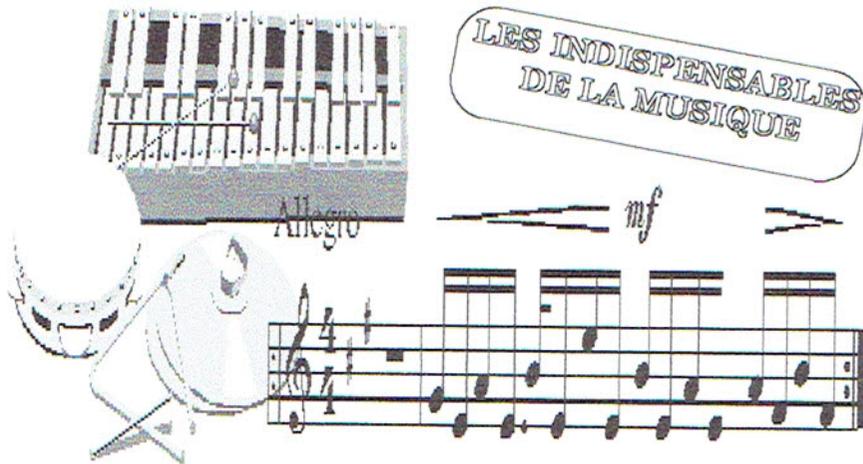
Très utile dans des saisies d'adresses ou certains champs peuvent être vides. En mettant ces deux options avant ou après un groupe de champs, ceux qui seront vides seront alors remplis par le contenu du champ suivant pour éviter les espaces indésirables.

«:IF <champ> = <valeur> NEXT » champ étant le nom du champ correspondant et valeur étant ce que l'on veut comparer. Cette option fera passer à l'enregistrement suivant si l'égalité est vérifiée.

«:IF <champ> = <valeur> STOP » Celle ci fera le même travail mais en stoppant l'impression.

On peut aussi réaliser d'autres opérations à l'aide des opérateurs suivants:

- > = ou = > Inférieur ou égal
- < = ou = < Supérieur ou égal
- < > Différent de
- < Inférieur à
- > Supérieur à



par LUDO

● Pour terminer l'année en beauté dans le monde de la musique sur notre machine préférée, je ne pouvais pas passer à coté de 5 logiciels regroupant tout le monde de la musique informatique. Les voila donc tous ces indispensables qui doivent se trouver sur votre disque dur. A quoi servent-ils, quelles sont leurs caractéristiques; passons les donc en revue sans plus attendre et voyons ensemble ce que ces logiciels peuvent nous apporter.

AHI V4.16 MIEUX QUE PAULA

Voici donc «AHI» dans sa version 4.16. Ce logiciel fourni une nouvelle gestion des capacités audio de l'AMIGA. Grâce à lui, vous allez améliorer les capacités sonores normalement gérées par la très célèbre "PAULA" qui exécute le son en qualité "8 bits" sur l'Amiga. Depuis l'arrivée de Ahi, la quasi totalité des programmes, que ce soit des jeux ou des logiciels utilisent ses capacités de gestion audio de l'AMIGA (il faut noter que "PAULA" est toujours là pour activer les puces sonores)

AHI VOUS PROPOSE UN CHOIX:

Après une petite installation sur disque dur, il vous reste à configurer le logiciel, si vous ne connaissez pas trop les termes que AHI vous propose, gardez la configuration qui est dans le grab suivant (voir grab1), pour les autres, voila ce que vous propose AHI en détail:

1—> à gauche/mode de préférences se trouvent les nouvelles fonctions de gestion audio, normalement vous devez utiliser la gestion par l'intermédiaire de PAULA soit en 8 bits stéréo ou en 14 bits stéréo.

Pour les possesseurs de cartes audio (genre toccata), vous pouvez utiliser les fonctions 16 bits. En haut au même endroit se trouve le choix de l'unité musicale allant de l'unité 1 à 3 (normalement votre unité musicale doit être 0 ou 1).

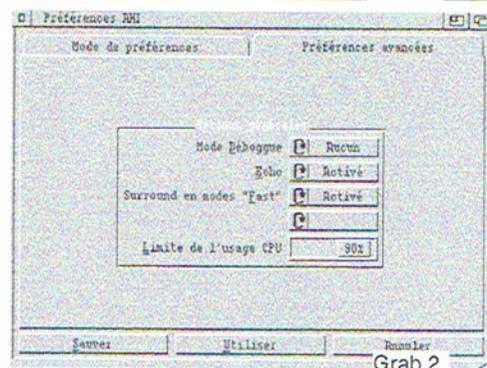
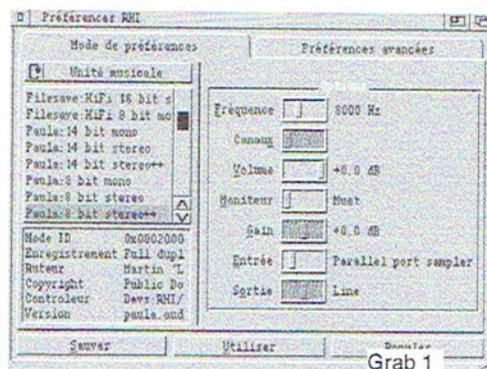
2—> à droite maintenant, vous trouverez les options avec la fréquence que vous réglerez en fonction de votre configuration (sur une 030/50 mhz je vous conseille 8000 hz), les canaux et le volume, également le choix du moniteur décibel, ainsi que le gain, également l'entrée sonore (laissez sur parallèle) et pour finir la sortie sonore (laissez l'option Line enclencher)

3—> maintenant allez dans le menu en haut à droite "Préférences avancées" (voir grab2), 4 options s'offrent à vous, la première avec le mode "débugué" où vous pouvez choisir entre haut bas maximum aucun. Ensuite vous pouvez avoir un effet écho et enfin le mode "Surround" qui améliorera encore la qualité sonore. Vous pourrez configurer l'usage de votre processeur (je vous conseille d'utiliser le maximum des capacités de votre processeur)

Une fois que vous avez fait votre configuration personnelle, n'oubliez pas de sauvegarder votre choix en cliquant en bas à droite sur

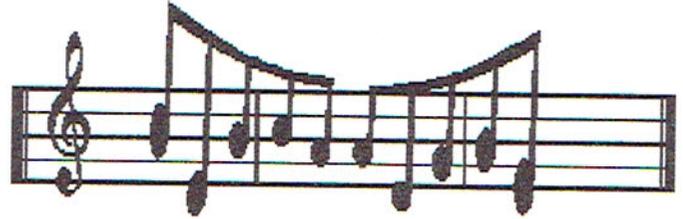
"Sauver".

Maintenant, vous pouvez rebooter votre AMIGA et profiter pleinement de AHI.



Langue Anglaise
 Config mini OS2.0 68020 /Disque Dur
 Muimaster ouBgui.library
 Ram 2mo
 Conseillé OS3.0+ 68030+50mhz+
 Ram 4mo+ Cdrom
 Toccata supportée
 Source CD Anews 1
 Internet //www.lysator.liu.se/lcs/ahi.html

AMIGA AMP 2.6 DU MPEG A L'OEUVRE



On change de registre et je vous présente un player de musique au format MPEG. AMIGA AMP dans sa version 2.6 donne un nouvel aspect de la musique MPEG sur notre machine. Disposant d'une interface très soignée avec un look très moderne (voir grab1-2), AMIGA AMP arrive en tête des dizaines de player MPEG disponible sur AMIGA. Partons a sa découverte

UNE UTILISATION SIMPLE ET EFFICACE

AMIGA AMP utilise le maximum des capacités de votre AMIGA (grosse configuration souhaitée), et bien entendu, ce player utilise le logiciel audio "AHI". Il faut que celui ci soit installé obligatoirement sur votre AMIGA.

AMIGA AMP vous permet donc de lire les musiques aux formats MPEG layer 1, 2 ou 3. Ce format musical est une véritable révolution dans le monde informatique. Grâce au MPeg, vous pouvez avoir sur un CD l'équivalent de plusieurs CD. Ce format utilise un mode de compression ultra moderne.

Revenons donc un petit instant sur AMIGA AMP, son interface graphique est elle aussi très moderne et futuriste (voir grab2). Les options que vous offre AMIGA AMP sont nombreuses comme l'équalizer qui vous donne la possibilité de régler les aigus et les graves d'un clin d'oeil (voir grab3).

Mais AMIGA AMP vous offre également un panneau de configuration (voir grab4) dans lequel vous pouvez régler :

"la fréquence de restitution 8000 a 20000hz (conseillé sur une 030/50mhz)

"la qualité de restitution mono ou stéréo"

"le volume"

"le choix du format mpeg 1-2-3"

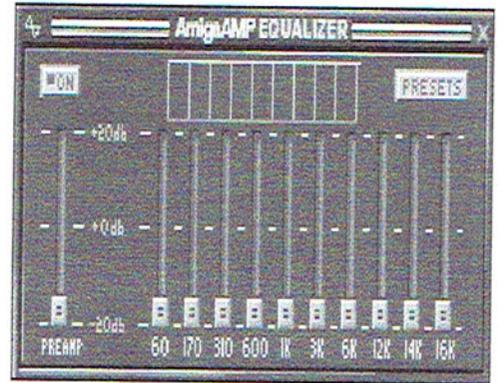
"la gestion par la library MPEG qui soit se trouver dans votre workbench/libs"

Et bien entendu n'oubliez pas de sauvegarder votre configuration pour garder tous vos réglages en mémoire.

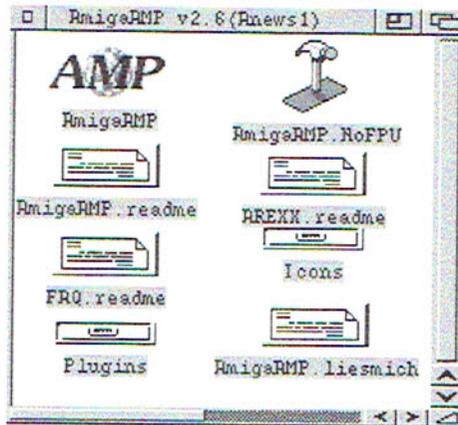
AMIGA AMP vous délivrera de long moment de détente musical sur votre AMIGA.



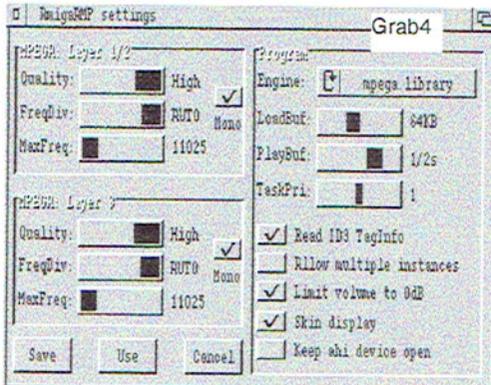
Grab2



Grab3



Grab1



Langue Anglaise
Genre Player MPEG
Config mini OS3.0 68030/50mhz
Ram 6Mo Disque Dur Cdrom
Mpeg.library/Mpega
Ahi
Conseillée OS3.0+
68040/PPC
Ram 18Mo
AHI v4.16+
Mpeg library 2.0+
Mpega dans le C:
Source Source: CD Anews1
Internet //amigaamp.amiga-software.com

**DIGIBOOSTER
PLAY 16
SONG PLAYER**

**Toujours
plus de
musique**

PLAY 16 V1.9

Écoutons le

IFF AIFF VOC AU MAUD AIFF et enfin WAVE ou WAV sont donc les principaux formats supportés par ce nouveau player musical "PLAY 16". Il nous est proposé par l'éditeur "TOTAL ECLIPSE EDITION" dans sa version 1.9.

Les fichiers musicaux précédemment cités sont gérés en qualité 8-16 ou encore 24 bits pour le format "AIFF", bien entendu les cartes audio "Prelude ou encore Tocata" sont supportées par PLAY 16.

PLAY 16 utilise obligatoirement "AHI", il est donc indispensable que celui ci soit installé correctement sur votre disque dur pour une utilisation optimale de PLAY 16.

Ce player garde une certaine originalité dans son interface qui reste très simple (voir grab1-2) et n'utilise que très peu de mémoire ainsi que de temps processeur, si bien que play 16 devient vite indispensable pour votre Amiga.

CONSEILS D'INSTALLATION

PLAY 16 peut être installer n'importe où sur votre disque dur, cependant je vous conseille de l'installer dans votre répertoire C/, ensuite configurez le dans directory opus si vous disposez de celui ci, ou bien mettez le dans votre barre de menus "ToolDeamon par exemple" et de part son utilisation assez facile sa prise en main sera sans aucun problème.

Langue Anglaise
 Genre Player
 Domaine Freeware
 Config miniOS2.04+
 Asyncio library AHI v2.0+
 Ram 2Mo Disque Dur
 Conseillée AMIGA AGA ou PPC
 OS3.0+ 68020+
 AHI 4.16 Asyncio library
 Ram 4 Mo Disque Dur
 Source CD Anews 1
 Internet://Play16.amiga-software.com
 pour les dernières versions
 pour AHI voir CD AMINESt ou
 Anews1

SONG PLAYER V1.52

Écoutez des CD!!



Voici donc un nouveau player qui vous propose la bagatelle de 6 formats musicaux. On y retrouve bien entendu le format "IFF WAVE ou encore le format MPEG 1-2-3-AIFF AU et pour terminer le format CDDA qui correspond a la gestion de CD audio. Et oui grâce à SONG PLAYER" qui nous est proposé dans sa version 1.52, vous pouvez lire vos CD audio directement sur votre AMIGA. Mais contrairement à PLAY 16, SONG PLAYER est beaucoup plus complet et dispose d'une interface bien fournie (voir grab1) ou

vous pouvez régler volume, pause, balance, retour automatique, vraiment beaucoup de fonctions répondent à l'appel, mais SONGPLAYER dispose d'un nombre incroyable d'interfaces différentes grâce a une série de "plugins" "boutons". SONGPLAYER utilise beaucoup plus de mémoire que Player 16, mais il dispose également d'une interface configurable à volonté (voir grab2).

UNE CONFIGURATION COMPLETE

cette interface se compose de 6 grandes parties dont "PRINCIPAL" ou vous pourrez régler l'affichage et le choix des boutons, le temps, chargement automatique.

La deuxième parties concerne la fonction "AUDIO" qui vous permettra de régler la fréquence de restitution, l'utilisation de AHI, la taille du tampon...

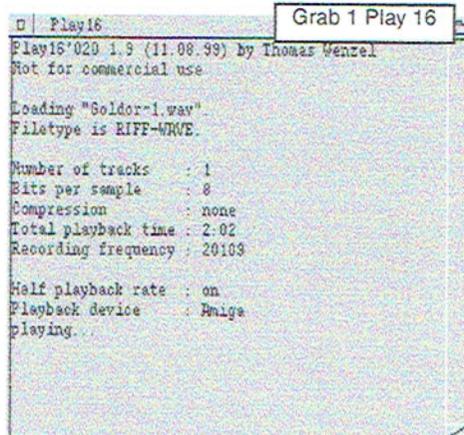
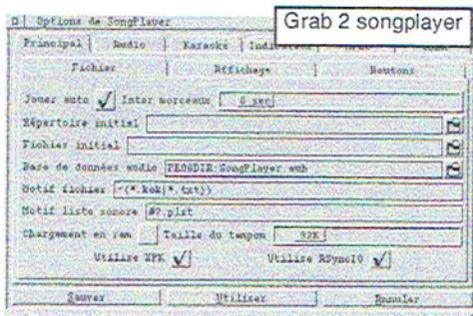
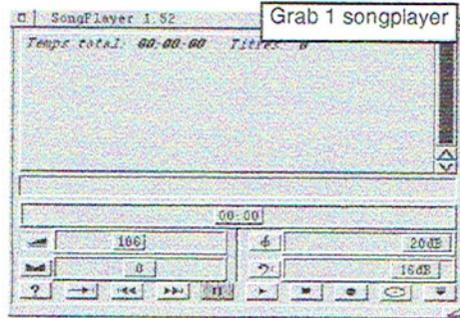
La troisième, il s'agit de la fonction "KARAOKE" ou vous pourrez configurer le choix des fontes la fenêtre karaoké...

La quatrième, c'est la fonction "INDICATEUR" ou vous réglerez les fonds d'écrans avec les couleurs, l'interface du logiciel.

La cinquième fonctions "MPEG" vous permet de régler ce format musical avec la qualité de restitution.. Pour compléter la bonne combinaison, on termine avec cette dernière fonctions "CDDA" qui est la config pour utiliser les CD audio en configurant le pilote utilisé, l'unité de votre cdrom, la marque de votre cdrom (voir grab2).

Voilà j'espère avoir fait largement le tour de Songplayer et je vous laisse découvrir celui ci.

La fiche technique est sur la page suivante.



DIGIBOOSTER V2.21

LE PRO DE LA MUSIQUE!

D'abord édité en Shareware puis devenu un produit distribué dans le domaine commercial depuis peu, DIGIBOOSTER PRO est devenu un logiciel phare de l'AMIGA, digne remplaçant des fabuleux DSS3 ou encore Octamed Sound studio. Vous pourrez créer vos propres musiques, disposant d'une interface très soignée (voir grab-2), DIGIBOOSTER vous propose de créer des modules musicaux aux formats "MOD", "XM" et bien entendu le format d'origine "DIGI", sans compter la possibilité de créer des modules musicaux. DIGIBOOSTER vous permettra de lire plus de 8 formats musicaux, parmi eux, vous trouverez les formats "S3M-screamtracker3", "XM-fasttracker2", "Octamed mmd1-2-3", le format banal "MOD-protracker", le format d'origine du logiciel "DIGI", ensuite "Oktaliser", vous trouverez aussi 4 formats de sample "IFF16SV, IFF8SVX,

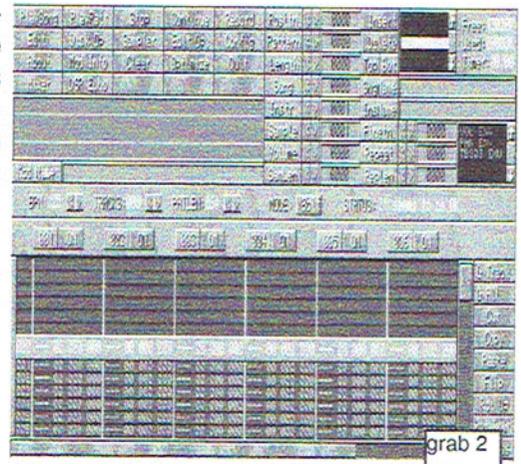
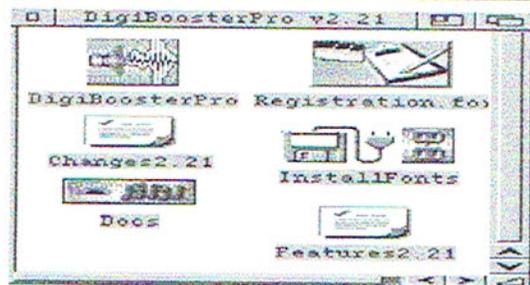
RIFFWAV, AIFF" bien entendu tout ces formats de sample sont supportés en mono et stéréo pour certains ou seulement en mono ou en stéréo.

DIGIBOOSTER, comme je viens de vous expliquer supporte un grand nombre de formats musicaux, mais ce logiciel fonctionne avec la présence obligatoire sur votre disque dur de "AHI" dans sa dernière version 4.x, en effet la plupart des formats de player travaillent en qualité 16 bits ou même en qualité 8 bits stéréo amélioré ou encore dans quelque cas en 24 bits.

DIGIBOOSTER, c'est aussi des dizaines d'effets musicaux comme des échos-vibrato...

A notez également la présence d'un mode de sauvegarde de vos modules musicaux au format "MPEG 1-2-3", mais ceci est encore en version beta.

Bien entendu, DIGIBOOSTER utilise le plus possible votre configuration (processeur, co-pro ect..), si bien que des cartes audio comme toccata ou prélude est un gros plus. Si vous possédez la config idéale pour l'essayer n'hésitez pas, nous en reparlerons dans un prochain article.



FICHE TECHNIQUE

SongPlayer

Nom Songplayer v1.52
 Langue Anglaise et Francaise (amigaguide) localisé
 Genre Player
 Domaine Giftware
 Config mini 68020 OS3.0+
 Ram 2mo Mui 3.3+
 Mpega.library pour le MPEG
 Disque Dur
 Conseillée AMIGA AGA ou PPC
 OS3.0+ 68030/50mhz+
 Mui 3.8
 Ram 4mo+
 Disque Dur et CDrom
 Mpeg.library +
 Source CD Anews1 (sept/octobre 99)
 Internet //perso.wanadoo.fr/stephane.tavenard/
 stephane.tavenard@wanadoo.fr
 http://www.lysator.liu.se/lcs

Langue Anglaise
 Genre Logiciels de musiques
 Domaine Shareware/commercial
 Config mini 68020 OS2.0+
 AHI V4.x
 Asl.library iffparse.library
 reqtools.library
 Ram 4mo
 Disque dur
 Conseillée AMIGA AGA ou PPC
 68030/50MHZ+ OS 3.0+
 Toccata ou prélude supportées
 AHi v4.x
 Ram 16mo
 Disque Dur
 Source CD Anews1 (sept-oct 99)
 Internet

//www.amigaworld.com/support/digibooster/index.html

*a vous maintenant de faire le bon choix
 et bonne musique a tous!!*

COURANT CONTINU

AMINET

UN NOUVEAU

REGARD SUR L'AMIGA

Par LUDO



SELECTION JEUX

EVILSDOOM DEMO V1.1

Proposé il ya quelque temps sur notre machine et abandonné ensuite, c'est grâce à l'éditeur "TITAN COMPUTER" que le jeu d'aventure "EvilsDoom" nous revient sur le devant de la scène AMIGA, en effet au menu de cette nouvelle version 1.1 de l'aventure et de l'action qui vous plongeront dans l'atmosphère étrange de "EVILSDOOM", vous découvrirez les options habituelles des jeux d'aventure en général avec les mots Ouvrir- parler-fermer. Coté réalisation c'est vraiment magnifique avec des graphismes soignés et une bande sonore impeccable collant parfaitement avec l'ambiance du jeu. Voilà donc tous les ingrédients réunis pour vous éclater dans "Evilsdoom". Il faut savoir que "TITAN COMPUTER" va commercialisé cette fois ci le jeu sur un cdrom (dans cette version démo, une introduction vous présentant le jeu est disponible, elle fait plus de 60 Mo sur le Disque Dur).

Langue Anglaise (français??)

Genre Aventure et rôle

Domaine Commercial

Editeur Titan computer

Config mini AMIGA OS3.0 AGA

68020 + /5mo de fast

66mo sur le Disque Dur

Config. conseillée AMIGA OS3.0 (+)AGA ou PPC

68030/50mhz(+)

10 mo de ram

66 mo sur le Disque Dur

Source CD AMINET 31

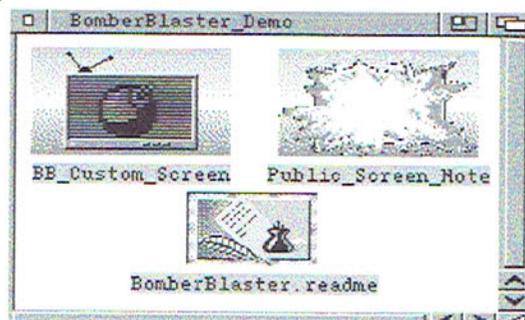
Internet [Http://www.titancomputer.de](http://www.titancomputer.de)

E-Mail MacFly@titanComputer.de

La dernière boucle du millénaire va se refermer bientôt derrière nous laissant la place à une nouvelle ère et je suis désolé de vous quitter momentanément (service militaire dans la gendarmerie), à partir du numéro 36, le courant continu sera réalisé par mes compatriotes "MAMAIN et JOSE" qui, je l'espère vous apporterons autant d'infos que moi jusqu'à mon retour, mais enfin, espérons que cela se déroulera bien et je vous souhaite à tous, une bonne année 2000 et surtout une bonne santé. Pour terminer en trombe ce millénaire, l'actualité de l'AMIGA sur le Net a fait le plein une fois de plus, une avalanche de jeux, d'utilitaires, logiciels répondent une nouvelle fois à l'appel et en voici tout les ingrédients pour une 8ème aventures dans l'autre monde Alternatif de l'informatique, trêve d'impatiente un nouveau Courant continu pour un nouveau siècle commence....

BOMBER BLASTER V0.3 DEMO

BOMBER BLASTER nous propose dans sa version 0.3 de redécouvrir un nouveau clone du célèbre jeu d'actions "BOMBERMAN" ou encore "DYNABLASTER". On peut dire que les ingrédients du genre sont tous réunis pour notre amusement avec entre autre des personnages qui ressemblent comme deux gouttes d'eau au jeux d'origine "DYNABLASTER". Les options durant le jeux sont nombreuses et répondent à l'appel des bombes, gants de boxe, invincibilité, stop et j'en passe... A noter dans cette version démo la possibilité de jouer parmi 8 niveaux différents et de pouvoir jouer de 1 à 4 joueurs contre un humain ou l'ordinateur. Il faut savoir également que la manette CD32 est supportée. Coté réalisation c'est vraiment très correct avec des sprites assez gros et bien gérés avec une musique assez répétitive mais qui nous rappelle "DYNABLASTER". Voilà, aucune information concernant l'éditeur de ce jeux pour le moment.



Langue Anglaise

Genre action

Domaine Shareware

Config mini OS3.0

2 mo de ram/68020

Disque Dur

Conseillée AGA/ OS 3.0 +

4 mo de ram/68030 +

Disque Dur

Source CD AMINET 31

Internet <http://www.geocities.com/Eureka/Gold/1713/Http://members.tripod.com/manta>



EVILS DOOM

DIE V1.0

Avec un style assez proche de l'excellent "Benefactor", "DIE" v1.0, la mort comme son nom l'indique, aura pour un but essentiel de détruire votre ennemi. Le jeu nous est proposé par le groupe " NAAMAHUKAT". Bien entendu, l'action et la réflexion seront bien présents durant le jeu pour venir à bout de votre adversaire. 2 joueurs humains obligatoires. Pour vous aider à détruire votre adversaire, durant la partie, des tas d'options apparaîtront comme de l'énergie ou des armes-téléportations... Du côté de la réalisation c'est pas mal avec au choix 5 niveaux différents comme la cave, la nuit..., les graphismes nous font penser à "Benefactor ou encore les lemmings", la bande sonore, ce sont les bruitages, pas de musiques dans cette version. un jeux à découvrir pour les fanatiques d'actions.



Frissons garanties

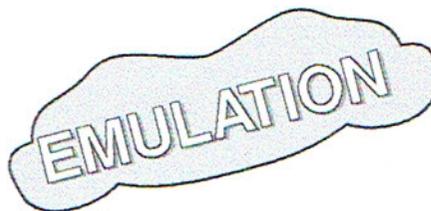


Nom: DIE V1.0
 Langue: Anglaise
 Genre: action/réflexion
 Config mini: DP
 OS3.0 AGA
 68020/2mo dont 1mo de chip - Disque Dur
 Conseillée: AMIGA AGA ou PPC
 OS 3.0+ 68030+
 Fast 4mo Disque Dur
 Source: CD AMINET 31
 Internet: e-mail: maama@sci.fi

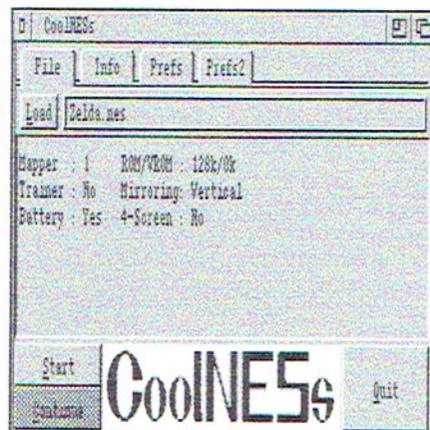
WOLFENSTEIN 3D PORT V0.15

WOLFENSTEIN 3D arrive sur nos AMIGA grâce a un système d'émulation. Nous avons déjà des grand titres qui sont arrivés sur nos AMIGA, on compte parmi eux "QUAKE HEXEN HERETIC DOOM", nous voila avec un de plus. Il s'agit d'un clone de Doom pour les connaisseurs. Pour faire fonctionner celui ci il faudra récupérer soit une version démo-shareware ou encore commerciale du jeu disponible sur les PC, le prix de celui ci est vraiment très faible en grande surface. Je ne vais pas m'étendre davantage sur le sujet mais dans cette version 0.15, quelques petites choses ont été améliorées comme les routines et la vitesse (11fps sur un 040/25). A noter qu'une grosse config est demandée.

Nom: Wolfenstein 3D port v0.15
 Langue: Anglaise
 Genre: Action
 Domaine: Domaine Public
 Editeur: ID Software
 Config mini: 68k AGA 68030 50mhz
 DDur et CDrom FAST 8Mo
 Conseillée: OS3.0 + AGA 040 +
 FAST 16mo Ddur et CDrom
 Ixemul library v47 +
 Source: CD AMINET 31
 Internet: jcs.jsteintech.com/wolf3d/



Pour le dernier "Courant continu" 1999, nous nous préparons à 2000 avec toute une série d'émulateurs de consoles et d'anciens ordinateurs, alors voici la version 0.76 de l'émulateur de la console "NES" de nintendo. Au programme quelques améliorations (AMINET 31 avec OS3 3.0+68020+/10mo Disque Dur), je continue avec l'utilitaire AMIGA vers C64 v1.16 qui vous permettra de transférer des données entre un AMIGA et un Commodore 64 grâce à un câble parallèle (AMINET 31), poursuivons le chemin avec la version 2.1 de l'émulateur "MSX" qui vous permettra de redécouvrir



l'ordinateur MSX sur votre AMIGA (Aminet 31 avec OS 3.0/68020+).

La console 64 bits de Nintendo est a l'honneur sur notre machine avec l'émulateur "TRUE REALITY" dans sa version 990322.2 (Aminet 31 avec AMIGA PPC OS 3.0+ Fast 16mo) et je termine avec l'émulateur "WARPSNES" dans sa version 3.5, au contraire de la N64 c'est la SuperNintendo que vous découvrirez (Aminet31 avec AMIGA PPC OS V3.0+ Fast 16mo WarpUP Disque Dur AHI).

L'actualité de l'AMIGA dans le monde de l'éducatif est toujours aussi forte avec une sélection de bonne qualité.

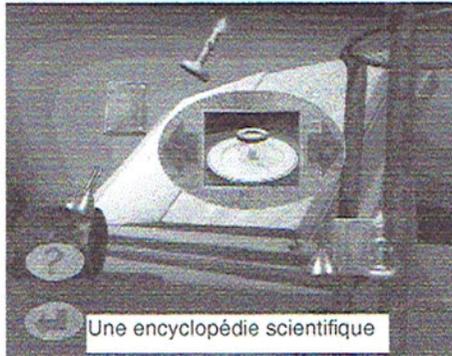
Je commence avec une encyclopédie pour les enfants, mais qui peut s'adresser aussi bien aux adultes, le thème c'est un laboratoire chimique qui vous propose de découvrir le monde de la science.

Pour le moment le programme est en cours d'élaboration et aucune démo est disponible, vous y découvrirez en outre plus de 20 expériences une interface simple et efficace, pour toute infos (Voir AMINET 31 <http://www.geocities.com/SiliconValley/Garage/5194/>)

Poursuivons avec un update pour le logiciel de Géographie "GEOWORLD" update 8. Cet update vous propose de découvrir l'économie de 220 pays. Il nous est proposé par "Beer productions" (Voir CD AMINET 31).

Et pour terminer avec le petit programme très intéressant "YEARS ARE" qui va vous permettre de découvrir combien d'années sur terre correspond pour chacune de nos planètes du système solaire (Voir CD AMINET 31/TOUT AMIGA/version anglaise et Allemande).

EDUCATIF



Le CD_AMIGAZETTE_1 propose également des petits programmes à caractère éducatif dans les répertoires:

AMIGAZette83/AMIGAZetteDP/Educatifs.

- AskMe
- MaxiMal (Dessin)
- Crayon (nécessite une assign)
- MagicPaintBox (assign MPB:)
- RainyDay
- YouGo (petit jeu)
- Twocan
- Stick (dessin avec gommettes)
- RedDoor
- Artist (assign» junior artist:»)
- ThinkAMania(jeu de paires)
- KidStop (divers jeux interactifs)
- BethZoo (jeu de paires - AGA)

Ces programmes sont surtout destinés aux petits (3 à 6 ans), le seul problème (pour les parents) réside dans la langue qui est celle d'outre-manche. de grosses productions ne sont pas toujours nécessaires pour amuser nos petits. Certains de ces petits programmes peuvent même être installés sur disquette bootables

LA CAVERNE AMIGA BABA

Voir CD AMINET 31



Une nouvelle Caverne de programmes est a nouveau dispo, et en voici la recette:

Il vous faut 150 g du logiciel "Art effect avec sa localisation en française V30.2, ensuite, quelques lignes du fanzine électronique "Astorm" venant de Croatie, une pincée de "BLOSSOM" et de "CHOPSUEY", un système de boot pour l'utilitaire "Rainboot", ensuite une cuillère de devic avec la collection de tout les devic "DevGuide v21". Il ne faut pas oublié un soupoudrage de backgrounds pour "DOPUS 5", également une grosse cuillère à soupe de library avec les collections de datatypes et library pour tout savoir avec "DtypeGUIDE V240.011" et "LIBGUIDE V2309". Après 20 minutes de cuissons, ressortir votre disque dur et mettre la liste de jeux AMIGA avec la version 1.2 regroupant (aventure-rôle-vol etc...), un gros zeste du Fanzine français "OBLIGEMENT N°16" traité par des trous de fesses, remettre le DDur 10 minutes encore, ensuite ressortez le et pour finir soupoudrez le du guide 52 de la série "Red Dwarf" et également de la belle animation "Medvac unit" et enfin laisser reposer le tout avec la version 132a du guide la série Xfiles.

Un petit conseil, votre DDur peut être meilleur avec un gros zeste d'icons "HawkMangaicons- Leeicons1 et 2- Nitrc10- ohnomoreglow- SPLight".

ET CA CONTINUE....

NDLR: il faut qu'il arrête de fumer ses disquettes, le LUDO... ;-)

UTILITAIRES LOGICIELS

ARCHIVAGE DESSIN SCANNERS ...

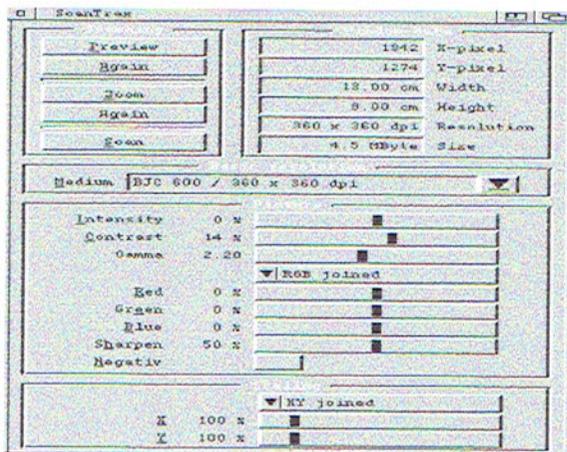
SCANNERS

Ce mois ci les scanners sont bien supportés avec la version 2.15 du logiciel "BETASCAN" pour tout scanners, vous trouverez également les drivers pour ce logiciel avec les scanners de marques "CANON-HP-AGFA-EPSON" La version 2.2 du logiciel de scanners "SCANTRAX" qui supporte les scanners SCSI seulement (EPSON-Hewlett PACKARD..) (VOIR CD AMINET 31)

UPDATES

Retrouvez ce mois ci la version 2.25 de la documentation en AMIGA.guide du logiciel de gravage "BURNIT". Des nouveaux effets pour "CANDYPRO" dans la version 1.0, pour ce même logiciel, c'est la documentation en français en AMIGA.guide. Un patch pour "CYGNUSED V4.20". La documentation en français pour l'excellent logiciel de morphing "FANTASTIC DREAMS" et pour terminer upgrader le logiciel STFAX PRO de la version 3.7 vers 3.8, et de nouvelles statistiques pour le tableur "TURBOCALC 5" dans sa version 2.

(VOIR CD AMINET 31)



ANTIVIRUS

Coté antivirus, on découvre la version 2.2 de "Virus Checker II", énormément de virus sont supportés (VOIR CD ANews1 sept-oct 99). C'est tout pour les virus.



ARCHIVAGES

Pour faire de l'archivage/désarchivage, il vous faut la version 2.1 de l'utilitaires "LHA" et également la version 5.32 de l'archiveur "UNZIP" (ces deux archiveurs doivent se trouver dans votre répertoire C: de votre workbench.

IMPRIMANTES

Coté imprimantes, ce sont les drivers à mettre dans votre répertoire DEVS/printer de votre workbench. On compte parmi eux "EPSON 400-600", "HP DESKJET400C HP DESKJET600C 670C-870C" et ceux pour les imprimantes OLIVETTI JP et JP790.

(Voir CD LOGIN N°63).

DIVERS

Au menu, on trouve "DISKSALV" V11.32, le logiciel de réparation de Disque Dur ou disquettes, vient ensuite "MAGICMENU II" V2.21 l'utilitaires d'interfaces. Une magnifique calculette scientifique avec un nombre incroyable de fonctions c'est "TotalCalc" V1.21. Pour convertir des fontes bitmap c'est "Transfont 2.2" qu'il vous faut. "POLIWWOG v1.94" pour éditer des objets en 3D et on termine avec l'utilitaire "XFS V2.17" qui vous permettra de lire d'autre disquettes venant des autres mondes informatiques "MAC-PC..."

(VOIR CD AMINET 31 et CD Anews1 sept-Oct99)

DATATYPES

Et voilà la version 44.44 des datatypes pour les formats d'images "PNG-TIFF-GIF-JPEG..", ces datatypes doivent être installer dans votre tiroir DEVS et Classes de votre workbench

(Voir CD Anews 1 sept-oct 99)

DRIVERS de CD

Pour les drivers, nous poursuivons avec le driver pour le logiciel de gravage "BURNIT", je pense également à la version 43.24 du "SCSI.device" à installer dans le répertoire C: et pendant qu'on y est mettez y aussi "SETPATCH"43.6

ATTENTION:

problème avec la Carte BLIZZARD IV 50mhz/030+mmu, il plante.

(VOIR CD AMINET 31 et CD Anews1)

ICONES

Pour retrouver toutes les icônes de l'AMIGA OS 3.5. Ce sont les "Glowicons", et les voici dans deux fichiers "Glowcollection V1 et Glowiconsaddon" (voir LOGIN n°63), attention newicons est indispensable pour faire fonctionner ces icônes.

IMAGES

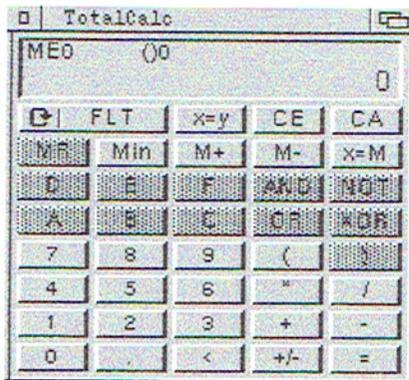
Vous ne pouvez pas passer à côté de l'utilitaire "CYBER AVI V1.11" qui vous permettra de lire des animations au format AVI (AMIGA OS V3.0/68020 mini/030* 50mhz Asyncio.library et Disque Dur) (Voir CD Anews1 sep-oct 99).

MUSICAL

Pour le monde de la musique voici la version 3.5 du player de format MPEG à installer dans votre répertoire C: de votre workbench et associez lui le logiciel "PEGASE v1.6" pour compacter vos musiques dans le format MPEG (AMIGA OS 2.0*FPU/030* conseillé/PPC supporté/Make CD conseillé) (Voir CD Anews1 sept-oct 99)

PPC

Pour les heureux utilisateurs de Cartes PPC sur AMIGA, vous ne pouvez pas passer à côté de "FLASH" qui est un update pour les cartes BLIZZARD/PPC Cyberstorm (Voir AMINET 31), ensuite c'est la version 2.0 de la MPEG.library pour PPC bien sûr (Voir CD Anews1), c'est la version 1.0 des archiveurs LZX et UNTGZ et UNZIP à installer dans votre répertoire C: de votre workbench.(Voir CD ANews1)



Total calc



LES DEMOS

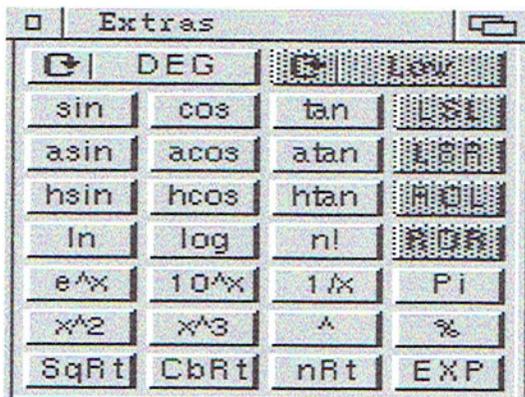
Nous revoilà reparti à nouveau dans le monde des démos mais à cause de mon service national, je ne peux vous proposer qu'une seule démo, le temps m'a manqué, c'est "ULSTERIQ" proposé par le groupe "DA JORMAS" et arrivée 3ème lors de la gathering99

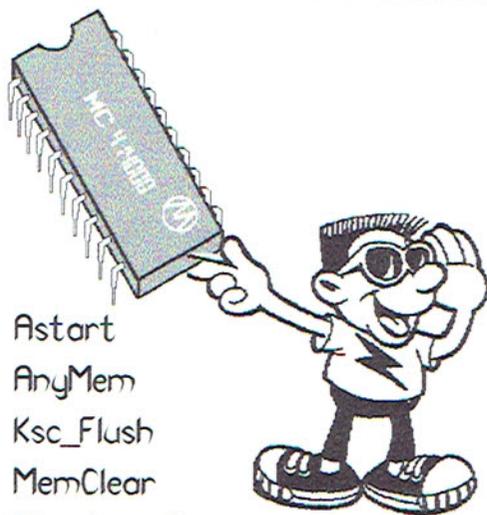
(020/4mo de ram VOIR CD AMINET 31).

LES MUSIQUES

Le monde la musique est énorme sur notre machine et voici une sélection des meilleures que vous pouvez trouver toutes sur le CD AMINET 31, on commence avec le module "1999", proposé par le groupe "STAMEN", orienté du côté de la Dance, les amateurs de ce genre de musique apprécieront, nous continuons la route avec le module "BREAKBEAT", on change radicalement de registre avec celui ci, c'est surtout de l'ambiance. La sélection continue avec le module "BREATHE.XM" orienté surtout du côté du célèbre Jean michel Jarre et il nous est proposé par "RESPIRI PIANO", je poursuis avec la musique "EMINENT"proposé par le groupe "ELBIE", ensuite on trouve le module "FLOW" réalisé au format Octamed, la suite se passe avec le module "JUST LIKE" proposé par le groupe "RESPIRI PIANO" orienté DANCE. Nous continuons avec le module "REALMS" proposé par "QUIDDITY" avec une ambiance très nature, c'est la folie avec le module "ST2" proposé par "RESPIRI", on termine la grande route de la gazette en chanson avec les modules "SUBURDIA" proposé également par "QUIDDITY" et enfin de la trance avec SWIRLY HIGHT.

**A BIENTOT EN 2000
DANS LE N° 36**





Astart
AnyMem
Ksc_Flush
MemClear
MemSpeed2

Avez vous de la mémoire?

si, comme moi, vous perdez un peu de mémoire, ne vous inquiétez pas, c'est ce que l'on appelle la vieillesse... mais si c'est votre ordinateur qui la perd c'est simplement parcequ'il emmagasine trop de choses et ne fait pas assez le ménage dans ses puces. Pour palier à ce genre de problème des petits ingénieurs ont conçu toutes sortes de petits programmes aussi utiles les uns que les autres. Pour ma part je vous en ai sélectionné quelques uns que vous trouverez sur la célèbre disquette AMIGAZette qui accompagne ce fanzine.

ASTART v1.21

Pour commencer ce petit tour d'horizon, voici "ASTART" dont le but est de "patcher" la très fameuse Startup-sequence et ne lancer que le strict minimum. Lors de l'installation on vous demandera si vous désirez faire une copie de sauvegarde de votre startup originale, n'hésitez pas et dites oui! et vous pourrez alors la retrouver dans le répertoire "Storage" avec une extension .bak.

Une fois installé redémarrez et maintenez la touche "Shift" enfoncée. L'ordinateur se lance mais sans prendre en compte tous les "gadgets" et divers fonds d'écrans ce qui vous fait gagner un tas d'octets. Faites le calculs de votre mémoire disponible et redémarrez normalement. Comparez maintenant votre mémoire et vous comprendrez rapidement l'utilité d'Astart. Pour ma part il me fait gagner 391 960 octets.

FLUSH

Ce terme doit peut-être vous dire quelque chose, effectivement nous le trouvons comme argument dans la commande CLI Avail.flush ce qui a pour effet de rétablir la mémoire en effaçant tout ce qui n'est plus utilisé tels que les bibliothèques, fontes et autres commandes résidentes. Son action est très proche d'Avail Flush du workbench.

Installation

Tout comme les autres commandes, sa place est de préférence dans le C: et il suffit de l'appeler sous CLI (ou SHELL) pour l'activer et récupérer ces précieux octets.

*Vous avez trouvé mieux?!
alors n'hésitez plus à nous
la faire savoir et ainsi nous aider
à faire partager l'aventure
AMIGA*

MEMSPEED2

Mem = mémoire
speed = vitesse
2 = deuxième version

Non, vous ne mettez pas un Turbo dans votre mémoire, mais Memspeed vous aidera à récupérer en permanence des zones de mémoire qui ne sont pas utilisées par les logiciels. Ce petit programme de 544 octets va être chargé de "patcher" la fonction AllocMem de l'exec.library de rendre disponible les octets inutilisés. Arrêtons là les essais d'explications techniques et ne retenons que le fait de récupérer de la mémoire accélère les processus de l'ordinateur.

Le fonctionnement de Memspeed est transparent

Installation

memspeed2 doit absolument être lancé en commande CLI, si vous lui donnez une icône, son lancement à partir du Workbench vous fera faire connaissance avec Guru. Ce n'est pas un défaut de programmation mais simplement une commande ONLY CLI (seulement CLI).

Jetez Memspeed dans votre répertoire C: et ajoutez dans votre startup-sequence, juste après Setpatch:

```
c:memspeed2 >nil:
```

Sauvez le tout. Redémarrez pour contrôler le bon fonctionnement de votre workbench.

ANYMEM v1

Il arrive quelque fois que certains programmes ne réclament que de la mémoire Fast. Dans ce cas, AnyMem va pouvoir vous aider en modifiant certains paramètres et faire croire au programme en question que la mémoire Chip est de la mémoire Fast. Tant que la Fast est disponible, la Chip ne sera pas sollicitée.

Programmé par Raymond Svendsen

e-mail: nighttraver@fix.no

Installation

Copiez la commande Anymem dans votre répertoire C:, elle peut être activée à n'importe quel moment. Dès que vous appellerez Anymem, vous désactiverez son action.

SCALA

MULTIMEDIA

Par José...

A la demande de certains d'entre vous, nous voici repartis dans Scala, pas pour en étudier son mode d'emploi, mais pour y partager toutes sortes de trucs et astuces pour une utilisation quotidienne. N'étant pas un expert dans l'image je ne peux qu'apporter que de l'expérience personnelle, et peut-être aussi bientôt la vôtre...

> PREAMBULE

Scala peut-être utilisé pour différentes sortes d'applications: présentation sur support informatique, en logiciel multimédia interactif, logiciel de tirage vidéo etc... Ce qui surtout intéresse les amigaïstes c'est la facilité d'associer vidéo et informatique avec l'Amiga, sans rien de plus que scala et un Genlock.

Voyons d'abord les type de problèmes que l'on peut rencontrer dans l'utilisation d'un logiciel de tirage associé à un Genlock vers un ensemble vidéo.

> L'ECRAN

Dans l'utilisation d'images informatiques en fond d'écran il faut penser aux bordures. Ces images devront être au format vidéo, DPaint propose un format "overscan video de 736x580". Ce format d'image peut également être spécifié lors de l'installation de scala ce qui provoque le réajustement des tailles des images de fond. Le premier problème que cela va apporter ce sera leur poids en octets ce qui fera chuter un peu plus la mémoire Chip, cette mémoire si précieuse que scala préfère à la Fast.

Au lieu d'utiliser une image en fond, pourquoi ne pas utiliser simplement une image vidéo Genlockée sur laquelle viendra s'incruster le texte. Pour ce faire on peut soit utiliser un bon arrêt sur l'image d'un magnétoscope ou simplement filmer une image fixe avec un camescope (attention à l'éclairage).

La gestion de la mémoire chip est très importante car vous serez vite tenté d'agrémenter vos tirages avec de la musique.

> LES FONTES

Dans certains anciens manuels d'utilisation de scala préconisaient de charger des écran en base résolution. Ceci fait gagner de la

mémoire mais amène surtout un problème dans l'écriture avec de grosses lettres, le lissage disparaît pour laisser la place aux escaliers. Ce phénomène est très fréquent lorsque l'on agrandit des fontes dites "bitmap" comme celles que l'on trouve dans le répertoire fonts du workbench. Scala fourni un certain nombre de polices de caractères bitmap prévues pour une utilisation vidéo mais si l'on veut en modifier la taille manuellement on obtient assez rapidement quelque chose de désastreux en basse résolution. Comme remède on peut passer en haute résolution ou alors utiliser les police dites vectorielle que l'on trouve dans le répertoire Bullet dans "Fonts". Ces polices vectorisées peuvent être créées à partir de polices du type Agfa Compugraphics avec Intellifont (kick3.0) ou Fountain (kick2.04).

> LES COULEURS

A chacun sa couleur. Mais là aussi il existe quelques petites règles pour ne pas rater un écran car le choix des couleurs est très important lorsque l'on veut utiliser les images informatiques en vidéo. Une couleur qui peut paraître jolie sur un écran RVB peut devenir très baveuse en vidéo. Pour éviter ce genre de désagrément il faut éviter d'utiliser exclusivement des couleurs vives et saturantes, entourez les bords des lettres avec une couleur très peu saturée contrastant avec la couleur du texte, un texte rouge apparaît mieux lorsqu'il est entouré d'une bordure blanche ou gris foncé. Adoucissez les bords et les arêtes des objets en plaçant une ligne de teinte plus sombre juste à côté. Le mieux est de réaliser vos pages scala directement sur le téléviseur et vous aurez alors un résultat immédiat.

A éviter également, les petits motifs comprenant une alternance de

couleurs sombres et claires comme un petit échiquier composé de cases blanches et noires, cela provoque l'apparition d'irisations et de fausses couleurs.

> LES EFFETS

Le choix d'utilisation d'effets spéciaux d'apparition ou déplacement de texte ou d'objets doit être très judicieux. Ne pas utiliser trop d'effets différents dans la même page. On ne peut pas vraiment donner de règle à ce niveau car tout dépend de ce que l'on veut montrer, cela reste à l'appréciation de chacun.

Mes conseils: pour un tirage, faire une apparition global de tout le texte sur place et non en déplacement. Pour un listing le scrolling est tout indiqué ou alors apparition des lignes les unes après les autres et les faire disparaître au fur et à mesure.

> LES IMAGES

Regardez plus attentivement comment font les "pros" du cinéma et de la télévision, c'est à cette source que l'on peut puiser pour agrémenter les films des vacances.

Un des défauts de scala est de n'accepter que des images au format IFF/ILBM. ce qui oblige souvent à convertir les images avant de pouvoir s'en servir. Il existe en core un problème c'est l'utilisation d'images en HAM sur lesquelles on ne peut pas inscrire de texte au risque de voir toutes les couleurs se mélanger. J'ai trouvé une petite astuce pour palier partiellement à ce problème. Il suffit de préparer les zones où scala pourra afficher le texte d'une manière tout à fait lisible sur des images HAM. Ces zones sont en fait des rectangles de couleur unique. Tous les problèmes d'affichages ne seront pas résolus mais cela reste très lisible.

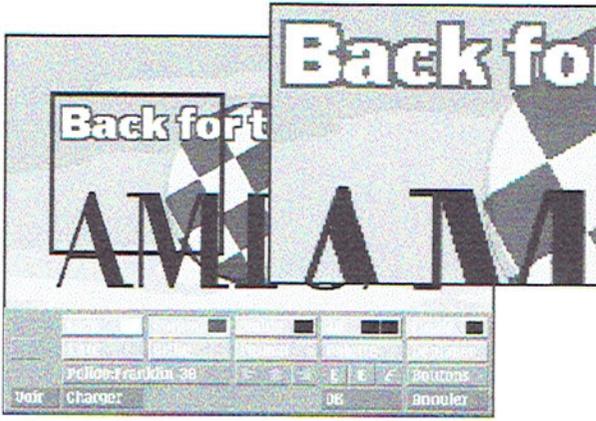


Image en basse résolution
Texte en Franklin réglé à 30 points

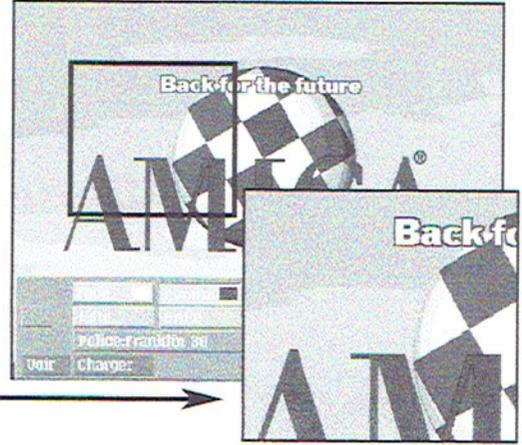


Image en Haute résolution
Texte en Franklin réglé à 30 points



Image en basse résolution
Texte écrit en CGTriumvirat > 30 points

Texte écrit en Franklin 30 points

Un texte écrit en police vectorisée sera plus lissé qu'avec une police Bitmap (point par point)

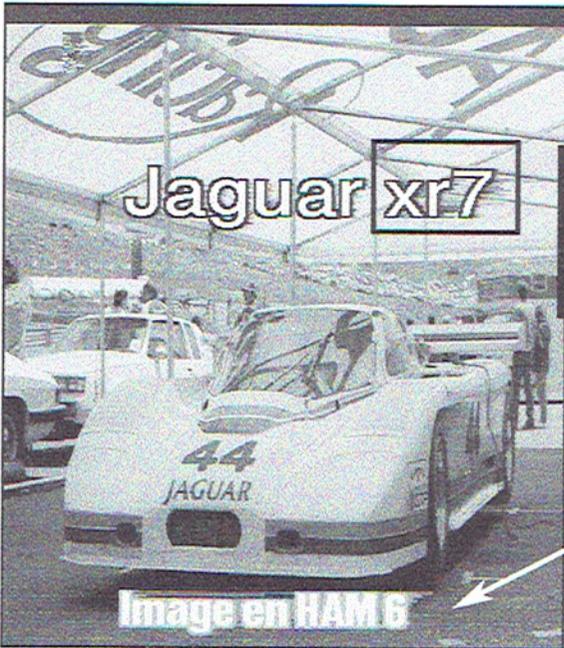
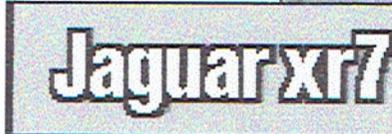
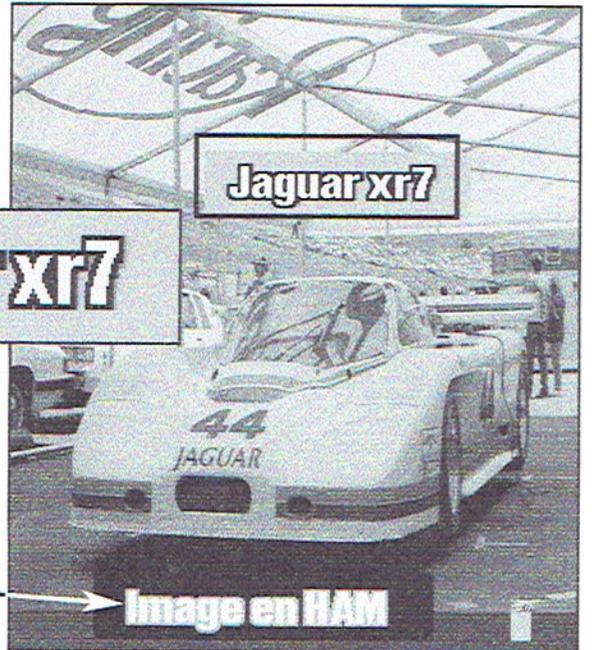


Image HAM6 importée dans une page Scala MM200
Scala vous informera, dès le chargement de l'image, qu'il est préférable de ne pas utiliser d'image HAM.

Remarquez les effets disgracieux du codage HAM sur l'écriture



Reprise de la même image mais ayant subi une préparation préalable à l'aide de DPaint. Des zones de couleur unique sont appliquées aux endroits où le texte viendra s'inscrire ce qui évite en partie les effets de couleurs qui bavent.



MIDI

C'est la bonne heure pour faire de la musique

Quel est l'heureux possesseur d'un Amiga (quelque soit son numéro !) qui n'a pas envisagé un jour de s'attaquer à la musique, et plus particulièrement, à la musique MIDI! Mais qu'est-ce que c'est ??

Afin de décourager d'emblée les indécis et les novices, nous allons prendre le sujet point par point .

Pourquoi décourager les indécis et les novices??? C'est simple! Dès que l'on touche au domaine MIDI, on se rend compte très vite que si on y a mis le petit doigt, le bras est en train d'y passer!!!! Alors, autant savoir tout de suite ou l'on va mettre les pieds!

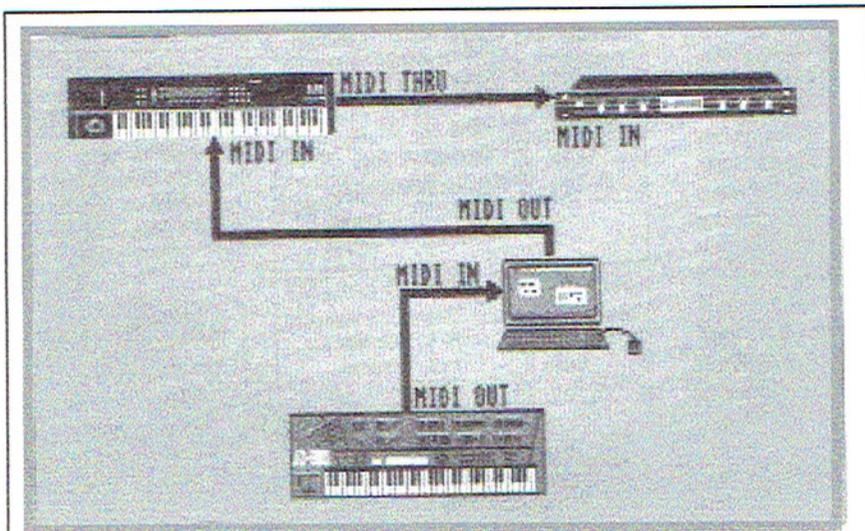
D'abord le matériel. Que faut t'il?

- 1) Un Amiga (cela va de soit !!!!)
- 2) Un Clavier musical, sonore ou muet au standard MIDI.
- 3) Une interface MIDI et ses cordons pour relier l'Amiga au Clavier musical.
- 4) Un logiciel de musique compatible MIDI.

Nous reparlerons de tous ces matériels en fin d'article, mais faisons tout d'abord un peu d'histoire !

Le MIDI est né au début des années 80. Le but était de faire communiquer les instruments musicaux entre eux (synthétiseurs, claviers muets, ordinateurs, séquenceurs....) de manière simple et peu coûteuse. Après divers essais infructueux de différentes marques, le MIDI, mis au point chez SEQUENTIAL CIRCUITS (la firme des fameux "Proohets"), va remporter d'abord un succès mitigé, puis connaître une réelle explosion avec l'avènement du DX7 de YAMAHA, un synthétiseur polyphonique, MIDI, avec une nouvelle syntés et surtout abordable par le prix. Il n'en fallait pas moins pour que la grande aventure commence....

En réalité, si le MIDI a pris un tel



Exemple de branchement autour d'un AMIGA

essor, c'est qu'en plus des notes, certains ont très vite compris qu'il pouvait être utilisé à d'autres choses, comme les commandes Start/Stop d'un séquenceur, ou par extention, servir de télécommande à une machine (si le MIDI est implémenté, on peu commander à distance un magnétophone, des éclairages, etc, etc.)

Alors ! Le MIDI c'est quoi ,,,,???

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface - Interface Numérique pour les Instruments de Musique) est un protocole informatique qui permet à deux appareils de communiquer grâce a trois prises au format DIN 5 broches repérées In/Out/Thru. On sort du MIDI Out, d'un appareil pour entrer dans le MIDI In du suivant. La troisième prise appelée MIDI Thru permet au signal entrant par le MIDI In de passer a travers cet appareil, sans être influencé en quoi que ce soit par l'appareil sur lequel il est connecté (c'est en quelque sorte comme un aiguillage).

Ce protocole informatique véhicule des données et rien d'autre! (Aucun son ne passe par la prise MIDI). On a choisis de faire passer par cette interface diverses informations qui sont transmises sur plusieurs canaux (16), permettant d'envoyer simultanément vos données à plusieurs ou à un seul instruments, si ce dernier est dit multitimbral. En fait, lorsque vous appuyez sur une touche du clavier d'un synthétiseur

ou d'un clavier muet (on dit aussi clavier de commande ou clavier maître), vous générez diverses informations: Canal MIDI, programme / son, hauteur (s) et nombre de note (s), vitesse et force à laquelle vous avez frappé la touche, temps pendant lequel vous restez appuyé, vitesse de relâchement etc...etc...etc, à partir du moment ou un appareil possède au moins une sortie MIDI, il peut communiquer avec un appareil qui a une entrée MIDI à conditions que ces appareils soient relativement récents!

Sachez, pour en finir avec l'historique du MIDI , que chaque appareil envoi ses données après s'être identifié (je suis le synthé ou la boîte à rythmes numéro tant, de telle marque, etc etc.) d'une façon qui lui est propre, certains paramètres peuvent lui être uniques et ne peuvent lui être retransmis qu'à lui. On appelle cela le système exclusif ou SysEx (on peut très bien imaginer avoir plusieurs synthés identiques dans une configuration et ne vouloir intervenir que sur un seul.C'est possible!)

Général MIDI

Après la création de la norme MIDI, il était bon de mettre un peu d'ordre dans un climat ou chaque constructeur sortait ses propre son, son propre format et se repliait peu à peu sur lui. La norme Général MIDI (MG) a donc été instaurée en 1991 par la Midi Manufacturers Association et le Japan Midi

Standard Comitee permettant de lire une séquence musicale au format .Mid sur n'importe quelle machine arborant le logo GM et répondant a divers critères de compatibilité.

En résumé, toute séquence composée sur une machine X et possédant les informations MIDI correctes (un maximum de 16 canaux MIDI, la piste de rythme sur le canal 10, etc..) doit pouvoir être lue sur n'importe quelle machine Y si elle même est compatible GM.

C'est formidable! Allez vous me dire? Eh bien non, pas tout à fait, car si une grande majorité de constructeurs utilisent le format GM, ROLAND a le format GS et YAMAHA le format XG, mais ce ne sont que des copies du format GM avec quelques petites subtilités pour chaque constructeur. Rassurez vous ils se lisent entre eux!

D'une manière générale, vous trouverez les fichiers MIDI identifiés en ".Mid" ("point Mid), mais dans le langage des "Spécialistes", vous entendrez parler de MF (midi Files), SMF (standard Midi Files) GMF (général Midi Files) et encore d'autres certainement!! Ne vous affolez pas, c'est la même chose! Maintenant, parlons matériel, à commencer par l'ordinateur.

Un 500 pourra très bien faire l'affaire, avec un peu de mémoire et surtout le port série libre pour y adapter l'interface MIDI.

Pour les claviers, le marché actuel vous offre un choix immense que ce soient des claviers muets (vous travaillerez avec le son de l'amiga) ou des claviers sonores. Pour ceux qui s'équiperont d'un clavier sonore avec lecteur de disquettes une seule remarque: il y a deux types de format au niveau des fichiers MIDI:

- Le format 0 (où tous les instruments sont sur une seule piste)
- Le format 1 (ou chaque instrument a sa piste)
- Il existait un format 2 mais il a été abandonné.

Il y a donc des claviers qui ne reconnaissent que le format 0 d'autres que le format 1 (je n'ai aucunes connaissances en ce qui concerne des claviers qui liraient les deux types de format, mais cela doit certainement exister). Quoi qu'il en soit, il existe des logiciels qui importent et qui exportent les deux types de formats.

L'interface MIDI doit pouvoir se trouver chez n'importe quel vendeur spécialisé Amiga. Elle se branche sur le port série de l'ordinateur et

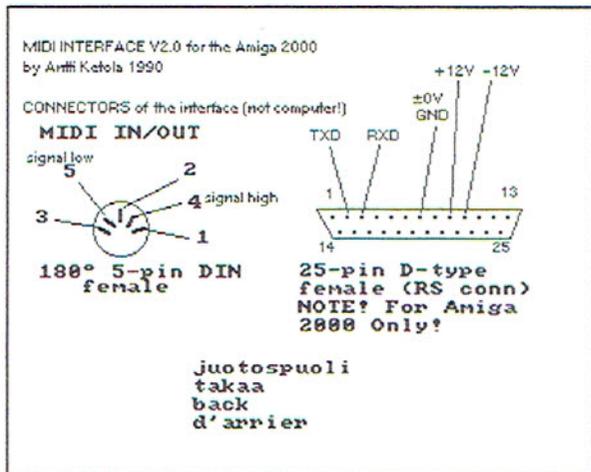
par le biais de deux cordons (un In et un Out) au standard DIN 5 broches on relit le tout au clavier.

Pour les bricoleurs, et il doit y en avoir! des revues anciennes hélas, ont publiée des schémas d'interface à réaliser soi-même.

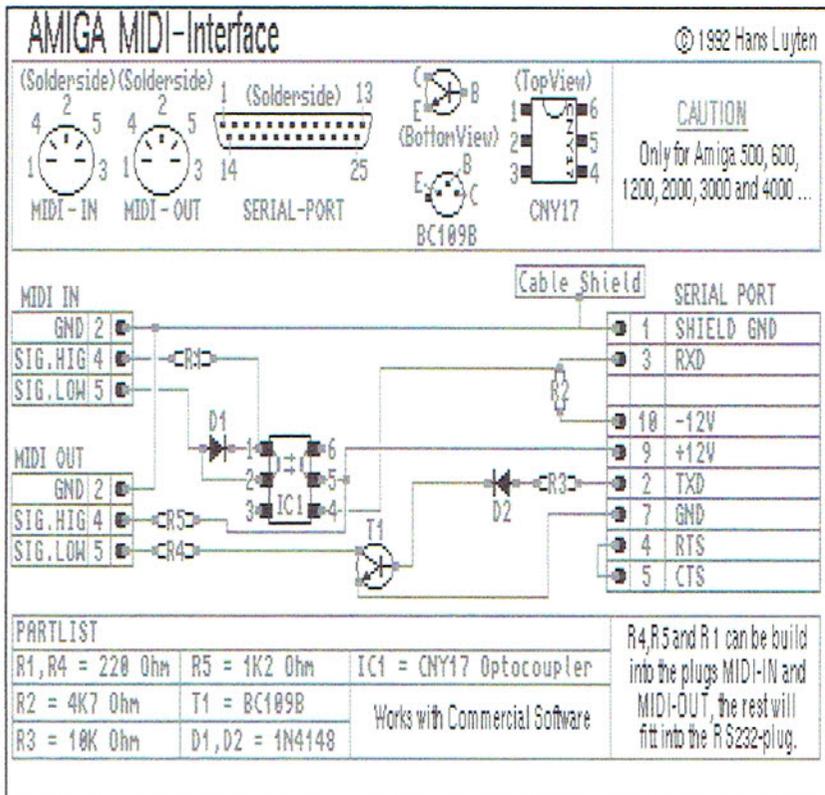
Enfin, en ce qui concerne les logiciels, un seul impératif, la compatibilité MIDI, et là, le choix est vaste, même s'il n'existe que très peu de "trackers" (lecteur/joueur de modules uniquement), les OctaMed, Bar & Pipes et Euterpes n'attendent que vous et ce n'est que pour citer les plus connus.

Maintenant, pour ceux qui voudraient se lancer dans l'aventure MIDI, tranquillisez-vous, il n'est pas obligatoire de connaître la musique. Certes si vous êtes un fin musicien, vous serez avantagé, sinon, avec un peu d'oreille, le sens du rythme et du tempo et une petite touche de créativité personnelle, vous y arriverez très bien, mais ce sera long, long, long, très long!!! Mais par les temps qui courent, pourquoi être pressé si l'on y trouve le plaisir et l'ivresse!!!

PJC



Deux exemples de schémas trouvés dans d'anciens Aminet que vous pouvez retrouver dans la disquette AMIGAZette n°35



IRC

Par Michel
alias SavoyMan

amIRC késako ?

Imaginez-vous avec une bande de copains et copines discutant du dernier film que vous venez de voir tout en sirotant une bonne mousse bien fraîche...

L'IRC vous propose la même chose, mais avec des personnes qui peuvent se trouver à l'autre bout de la France, ou au Canada, Belgique ou ailleurs.

Vous discutez en temps réel avec des personnes partageant la même passion que vous, par l'intermédiaire du clavier de votre Miga.

Il existe des milliers de canaux en France et à l'étranger ou l'on aborde des sujets aussi divers que variés tels que le cinéma, la musique (le MP3 est très en vogue en ce moment), l'Amiga a quelques canaux (trop peu), vous n'aurez que l'embaras du choix.

Où trouver amIRC

Plusieurs possibilités

- le web : <http://www.vapor.com> (attention, le site est en anglais)
- le FTP : [ftp.vapor.com](ftp://vapor.com)
- l'e-mail : fileserv

Maintenant que vous avez votre programme en main, installez le sur votre disque-dur. Nous allons ensemble le configurer.

La configuration

Dans la première case " Pseudonymes ", vous mettez votre Nickname qui vous servira pour dialoguer avec d'autres personnes. Ensuite, votre " nom réel ", il est im-

Cet article est destiné à tous les Amigaïstes qui se croient seuls avec leur Miga, qui n'ont personne avec qui parler de leur machine, qui n'ont personne quand un programme ne veut pas fonctionner parce qu'il manque la library "Machinchouette" ou la version "truchidule".

Après avoir parcouru cet article, vous vous sentirez déjà moins seul, car je vous apporte la solution pour dialoguer avec d'autres personnes, sans bouger de chez vous, du (ou des) sujet (s) qui vous intéresse, ou, plus simplement vous faire dépanner en direct sur le logiciel qui vous posait problème, cette solution se nomme : amIRC.

Et maintenant?

Normalement, vous devriez arriver sur les canaux cités ci-dessus avec facilité, si vous avez suivi les instructions.

Il vous reste le plus difficile à apprendre; le langage IRC. Avec un peu d'entraînement, cela vient vite, il faut respecter néanmoins des règles de politesse, de comportement, de savoir vivre, que certaines personnes, malheureusement, ont oubliés.

On vient sur un canal pour dialoguer avec d'autres personnes d'un même sujet, d'une même passion, partager un savoir ou tout simplement, pour obtenir de l'aide sur tel ou tel programme par exemple.

Il n'est pas rare de voir des gens "s'engueuler" sur IRC, je trouve cela dommage de venir perturber ainsi les conversations.

Sur pratiquement tous les canaux, vous avez des Bots ou robots qui assurent la sécurité et la bonne marche du canal. Ne les chatouillez pas trop, ils sont très susceptibles et vous risquez de vous retrouver kické ou banni tout simplement.

Juste après les Bots viennent les Opérateurs (OP), ce sont ceux qui gèrent le canal, ils sont reconnus par les robots qui leur donnent le petit voyant vert qui se trouve devant leur nick (ou pseudo).

Ils veillent à la bonne marche du canal, ils ont le pouvoir de virer les intrus et les indésirables, gare à votre langage sinon....

Pour finir, viennent les Utilisateurs, c'est à dire VOUS, n'importe quel humain. En arrivant sur un canal,

portant de mettre un nom dans cette case, si vous ne mettez rien, amIRC ne fonctionnera pas !!!

Enfin, le " nom de l'utilisateur " correspond à celui que vous avez mis en configurant Miami (TCP/IP).

Pour finir, cliquer sur " Passer le MDJ".

- Voir le grab " amIRC configuré ".

Passons maintenant à la connection.

Où se connecter?

Pas facile de savoir où aller, surtout que la liste des serveurs d'amIRC est bien maigre, vous devrez donc les rajouter à la main, en voici quelques-uns toujours en service :

irc.club-internet.fr 7000
irc.twiny.net 6500
irc.grolier.net 6667
irc.insat.com 6667

Les canaux consacrés exclusivement à l'AMIGA, en langue française, ne sont que quelques-uns, les voici :

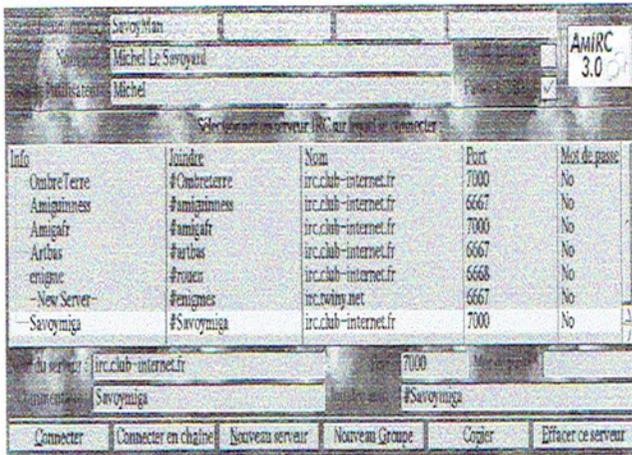
#Artbas
#AmigaFr
#Amiguinness

#Savoymiga (Le canal que j'ai créé avec un collègue grenoblois, où vous êtes les bienvenus, si votre passion est l'AMIGA)

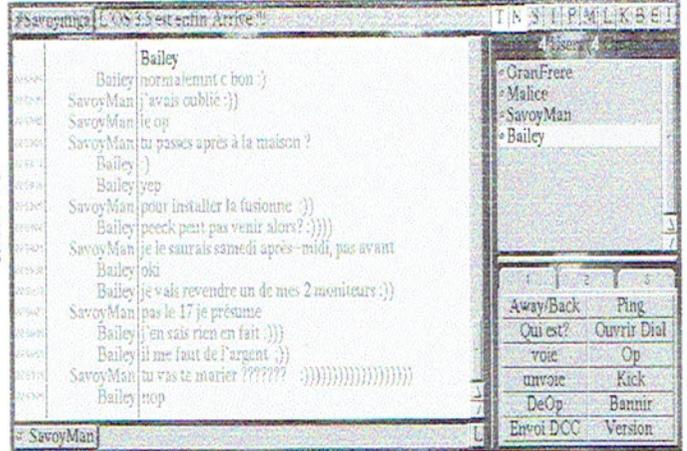
Vous verrez qu'il existe d'autres canaux, à vous de faire le tri et de sélectionner ceux qui vous conviennent le mieux.

- Voir le grab " amIRC ".

amIRC Configuré



amIRC



vous n'avez pas droit au petit voyant vert, seul, le responsable du canal peut vous l'attribuer.

Cela ne vous empêche pas de dialoguer avec les autres personnes présentes sur le canal, soit en groupe, dans la fenêtre principale, soit en privé avec une ou plusieurs personnes.

Voici la marche à suivre pour discuter en privé :

- Sélectionnez le "nick" de la personne en cliquant une fois dessus, puis cliquez sur "Ouvrir Dial".

- Une fenêtre va s'ouvrir portant le nick de votre correspondant. Vous pouvez discuter en toute tranquillité, vous êtes en privé, personne ne voit vos discussions. Vous pouvez ainsi parler avec autant de personnes que vous le souhaitez. Si vous dialoguez avec 5 ou 6 personnes en même temps, il vous faudra être rapide pour taper sur votre clavier...

Sur le grab d'amIRC, en haut à droite se trouvent des lettres, nous allons voir ensemble à quoi elles servent.

- T : Protection du titre du canal ou TOPIC, seuls les opérateurs peuvent le changer en tapant /TOPIC L'OS 3.5 est enfin arrivé!!! par exemple.

- N : Protection du canal contre les messages venant de l'extérieur, il faut joindre le canal pour écrire.

- S : Fonction canal secret, le canal n'apparaîtra pas dans la liste des canaux ni par la commande de recherche /Whois.

- I : Mode invitation. Vous pouvez inviter une personne sur un autre

canal en tapant /invite "nick de la personne" + enter.

- P : Privé. Le topic du canal n'apparaît pas dans la liste.

- M : Canal modéré. Pour parler sur ce canal, il faudra qu'un opérateur vous octroie le petit voyant jaune au minimum.

- L : Limitation du nombre d'utilisateurs. Vous pouvez être une dizaine comme un centaine ou plus par canal.

- K : Mot de passe. Certains canaux sont protégés par un mot de passe qu'il vous faudra connaître si vous désirez joindre ce canal.

Les discussions en privé

Lorsque vous discutez en privé avec une personne, vous avez la possibilité de lui envoyer des images, des programmes grâce à la touche "Envois DCC".

Une fenêtre s'ouvrira vous demandant d'indiquer où se trouve l'image ou le programme en question, c'est tout.

Comme son nom l'indique, la touche "Identité", vous permet de connaître l'identité de la personne avec qui vous discutez, du moins, la région dans laquelle elle se trouve.

La touche "Ping" permet de "kicker" une personne mais pour cela, il faut avoir la petite lumière verte....

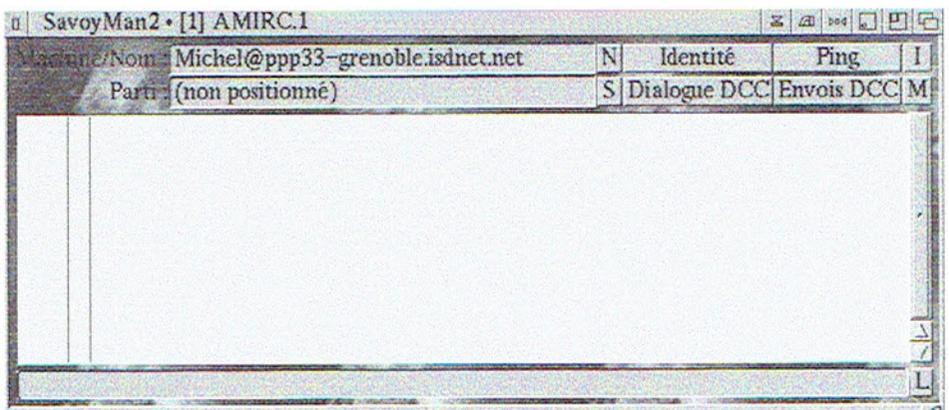
Recherche d'une personne sur IRC

Vous connaissez le nick d'une personne, mais vous ne savez pas si elle est connectée. Grâce à la commande /Whois "nick de la personne" + enter, vous pouvez savoir si elle est présente et l'inviter sur votre canal..

Voici déjà de quoi débiter sur IRC, au fur et à mesure, d'autres utilisateurs vous expliquerons les petites astuces pour se simplifier la vie.

Cependant, n'hésitez pas à me contacter pour en savoir plus.

SavoyMan.



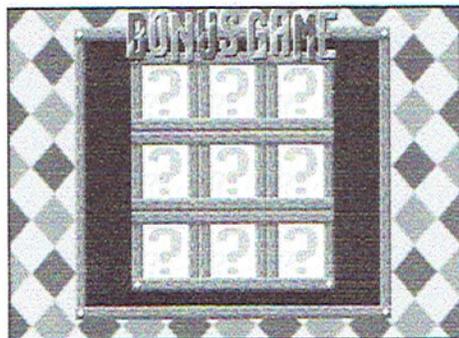
FAYOH and FAYOH 2

GIANA SISTERS et SUPER MARIO DE RETOUR !

2 jeux complets proposés par l'éditeur suédois "NC GAMEZ" sur AMINET, et voici donc le test de FAYOH et sa suite "THE NEW ADVENTURE OF FAYOH 2". Deux jeux de plate-forme rassemblant les ingrédients du genre "Mario boss et Giana sisters". Un vrai régal pour les amateurs de ce type de jeux. Tout y est: action et suspense. En un clin d'oeil l'AMIGA a retrouvé son succès d'autrefois. Découvrons ensemble "FAYOH" qui est la première partie de la série.

UNE HISTOIRE DE NANA...

Rentrons sans plus attendre dans le monde étrange de "FAYOH", mais qui est cet étrange personnage ?, "Fayoh"? C'est le nom rocambolesque du héros que vous allez incarner tout le long du jeu, c'est un homme aux allures de chewing gum tout ratapla, le pauvre. Il est à la recherche de sa fiancée "Audrey" qui est, elle aussi, une femme chewing gum, mais un petit problème va se poser. Quand "Fayoh" embrasse sa dulcinée "Audrey", un phénomène étrange s'est malheureusement produit, les deux hormones de l'un et de l'autre se sont mélangées et c'est une véritable catastrophe, "Audrey" n'est plus "Audrey" je vous laisse découvrir la suite.



UN STYLE PROCHE DE MARIO...

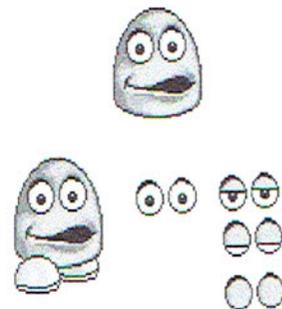
La réalisation est vraiment le point fort de "FAYOH", mélangeant avec succès les ingrédients du célèbre "MARIO BROSS" et "GIANA SISTERS". "Fayoh" donne du piment au jeu, vous aurez droit, durant votre périple, à des niveaux bonus et des options remplissons les différents niveaux "des fruits qui au

bout de 100 vous offrirons une vie ou encore des diamants qui se transformeront en money-l'invincibilité qui vous rendra invincible pendant quelques secondes, et encore bien d'autres à découvrir...". La qualité des graphismes se rapproche des productions commerciales sans être non plus au top, la bande sonore est impeccable et donne l'impression d'être plongé avec le petit héros "Fayoh". Les mondes sont nombreux et vous y découvrirez toutes sortes d'ennemis comme des "escargots, oiseaux, boules de feu et encore de bien vilaines bêtes qui ne mèneront pas la partie facile.

À la fin de chaque niveau, on vous donnera le choix possible de sauvegarder votre position en cliquant sur la flèche gauche de votre manette de jeu. Quand vous démarrerez de nouveau le jeu, il ne vous restera plus qu'à choisir votre sauvegarde "game file 1-2 ou 3".

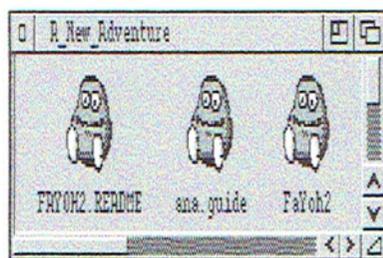
Nous avons donc découvert l'univers de ce premier volet "Fayoh", les amateurs seront donc ravis, du moins je l'espère, mais l'aventure n'est pas encore terminée pour ce pauvre "Fayoh" car nous allons maintenant découvrir la suite "THE NEW ADVENTURE OF FAYOH2".

JEUX
COMPLETS
LE TEST!



L'AVENTURE CONTINUE
THE NEW ADVENTURE OF FAYOH 2

THE NEW ADVENTURE OF FAYOH 2



UNE SUITE ENCORE PLUS ORIENTEE "SUPER MARIO"...
Difficile de comparer le premier volet et celui ci. "The new adventure of fayoh", c'est vrai, garde le même principe que le précédent, mais l'aventure est encore plus présente dans cette suite. Cette fois-ci le pauvre Fayoh est momentanément privé de sa machine pour fabriquer les étoiles, en effet son terrible ennemi s'est emparé de cette machine et a dispersé les étoiles dans le monde étrange de Fayoh. Notre brave héro doit faire vite car sans les étoiles qui représentent une chose importante sur la planète de fayoh, la vie et la paix sur sa planète sont menacés. Voici donc le but de votre mission, il va falloir récupérer au plus vite ces étoiles, mais la tâche ne va pas s'avérer facile.

comme le monde de l'eau où votre héro nagera en compagnie des poissons. Mais une autre différence se fait sentir dans le choix des mondes car dans le numéro 1, vous ne pouviez pas choisir les niveaux que vous vouliez jouer tandis que dans cette suite vous pouvez démarrer dans le monde que vous désirez, tout simplement en entrant par les portes, mais attention vous devez dans chaque monde, récupérer toute les étoiles pour pouvoir en sortir, dans le cas contraire vous resterez prisonnier jusqu'à l'obtention

complète des étoiles. Comme dans le numéro 1, à la fin de chaque niveau, vous pourrez sauvegarder votre position mais pas gratuitement cette fois ci, il vous faudra déboursier 10000 points à la sorcière, à noter aussi la possibilité d'avoir des vies et bien d'autre choses en allant dans le niveau "Bonus" contre 2000 points bien entendu.

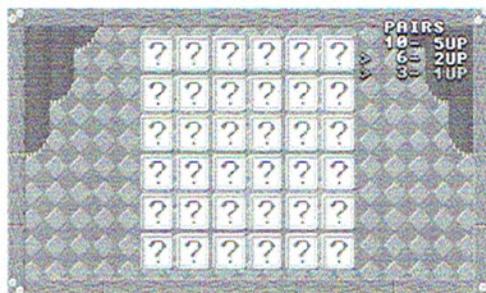
Voilà, vous allez pouvoir vous éclater dans cette suite qui vous réservera bien des surprises croyez moi.

UNE REALISATION NETTEMENT PLUS SOIGNEE..

La réalisation du premier volet était tout à fait correcte, aussi bien du niveau des graphismes que de la bande sonore, mais "The new adventure of fayoh" tape encore plus fort avec des graphismes encore plus



colorés et des ennemis plus féroces. La grosse différence demeure dans les graphismes avec des fonds d'écrans de toute beauté, la bande sonore elle aussi a subi un petit lifting avec des musiques qui collent parfaitement à l'action du personnage. Vous retrouvez tout un tas de nouveaux mondes et d'ennemis



ACHE TECHNIQUE

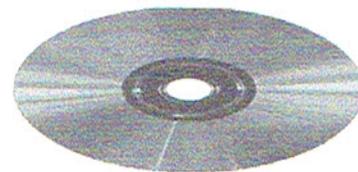
NOM Fayoh et The new adventure of Fayoh
 LANGUE Anglaise
 GENRE Plate forme aventure
 CATEGORIE Freeware
 EDITEUR C Gamez
 CONFIG MINI AMIGA AGA
 OS V3.0
 CONSEILLEE 2mo+/68020/DDur
 AMIGA AGA
 AMIGA OS V3.0+
 68030+/4mo+
 SOURCE CD AMINET 31 juin 99/game/jump

Où sont nos adhérents?!!

Un petit décalage dans la pagination de cette rubrique pour cause de manque de place

Dans ce tour de France de l'Amiga il peut y avoir plusieurs adhérents dans la même ville (par exemple: 83000 Toulon qui n'y apparaît qu'une fois). Si au hasard de vos rencontres vous découvrez des amigaïstes qui ne sont pas (ou plus) abonnés à AMIGAZette, vous avez toute délégation pour porter la bonne parole et nous obliger à diminuer la police de caractère pour faire tenir tout le monde dans cette page.

07300	TOURNON/RHONE	45480	St PERAVY EPREUX
13090	AIX EN PROVENCE	54190	VILLERUPT
13870	ROGNONAS	57100	THONVILLE
22490	TREMEREUC	59610	FOURMIES
24320	CHERVAL	60150	LONGUEIL ANNEL
24750	CHAMPCEVINEL	60400	SALENCY
26800	Portes les Valences	66120	FONT ROMEU ODEILLO VIA
26260	CLERIEUX	69100	VILLEURBANNE
27570	LES BRULES D'ACON	73000	CHAMBERY LE HAUT
27600	GAILLON	73100	AIX LES BAINS
28700	BEVILLE LE COMTE	76600	LE HAVRE
29200	BREST	78711	MANTES LA VILLE
30100	ALES	81000	ALBI
30140	CORBES	83000	TOULON centre
30210	ST BONNET DU GARD	83100	TOULONest
30800	ST GILLES	83130	LA GARDE
31400	TOULOUSE	83136	GAREOULT
31700	BLAGNAC	83170	BRIGNOLES
35170	BRUZ	83200	TOULON ouest
35200	RENNES	83220	LE PRADET
38400	SAINTE MARTIN D'HERES	83500	LA SEYNE SUR MER
42230	ROCHE LA MOLIERE	85300	CHALLANS
42600	SAVIGNEUX	86130	JAUNAY CLAN
43700	CHASPINHAC	95680	MONTLIGNON
44100	NANTES	97490	Ste CLOTILDE - La Réunion
44300	NANTES		



Le CD_AMIGAZETTE_1
est la compile de 5 années
d'activités de notre association

Retrouvez y

- toutes les disquettes AMIGAZette de 1 à 32
- toutes les disquettes d'AMIGAZette DP
- tous les programmes cités dans AMIGAZette
- une sélection d'anciens logiciels encore d'actualités
- toutes sortes de créations personnelles
- des sites internet importants
- etc...etc...

la majorité de ce qui est distribué sur le CD est exécutable ou installable.

Le CD peut être commandé au prix de 90Frs à l'adresse d'AMIGAZette 83

Le bottin des revendeurs Amiga les plus connus

SERELE AMIGA

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

ADFI Application

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

SOFTWARE Paradise

Le Capitot
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

ATEO Concept

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

A.P.S.

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

INFONIX FRANCE

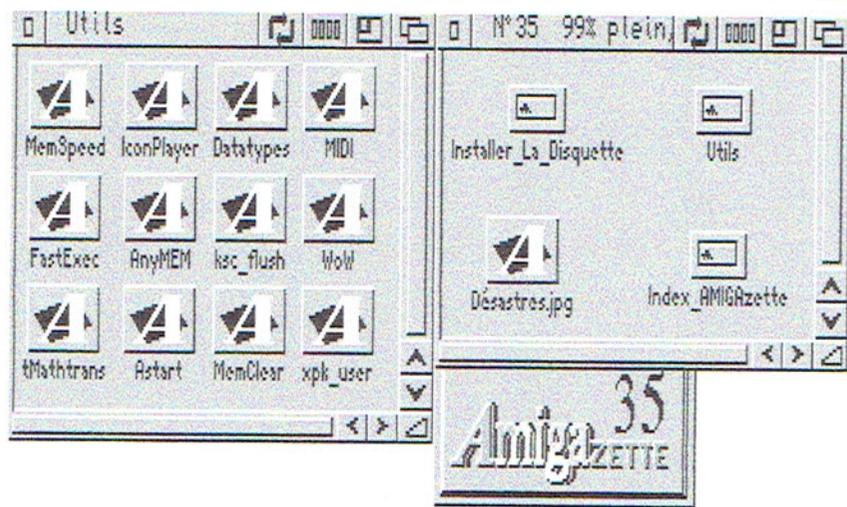
2bis rue d'Espagne
31100 Toulouse
Tél: 05 61 41 26 09

DISQUETTE

N° 35

Un peu moins que d'habitude mais tout de même 1 601 557 octets de plus pour votre collection.

Contenu de la disquette 35



AnyMEM

Ce programme est décrit en page intérieure. AnyMEM va permettre de faire croire à certain programme que la Chip se trouve dans la Fast.

Astart

Ce programme est décrit en page intérieure. Astart va permettre un démarrage minimum et permettre de récupérer de la mémoire.

Datatypes

Explications en page article OS3.5
Deux datatypes qui peuvent rendre service associé à multiview.

ksc_Flush

Ce programme est décrit en page intérieure. ksc_Flush est très similaire à la commande Avail Flush. Pourquoi utiliser cette nouvelle commande plutôt que l'autre? Pourquoi pas!

MemClear

Ce programme est décrit en page intérieure. Comme son nom l'indique, clearMem va faire le ménage dans la mémoire

MIDI

Pour compléter l'article sur le Midi, voici un schéma pour vous confectionner une interface et un autre qui montre la connectique

WoW

C'est un convertisseur de textes qui devrait fonctionner sur tout Amiga. Le mode d'emploi en Amigaguide est en français.

XPK_USER

De nouvelles bibliothèques pour ce système de compression/archivage. Pas de soucis pour l'installation, l'installer le fait très bien pour vous.tmathtrans

tmathtrans

Version43.3b de la librairie mathtrans.library. Cette librairie mettra un turbo à votre FPU, à condition évidemment d'en avoir un et de l'utiliser (calculs divers, 3D etc...)

RDBarc

Il est très courant que les virus s'installent dans le RBD (Rigid Boot Bloc) d'un disque. RDBarc va vous permettre de sauver votre RBD sous la forme d'un fichier afin de tout récupérer en cas d'attaque virale

FastEXEC

FastExec va permettre d'installer l'Exec.library en mémoire Fast. Pour fonctionner il faut de la vraie mémoire Fast
L'installation et l'utilisation est expliquée dans le guide

MemSPEED2

Ce programme est décrit en page intérieure

Commandes
Adhésion
Petites
Annonces

PETITES ANNONCES

CHERCHE

Anciens numéros d'Anews:
1 à 22 - 25 à 38 - 40 à 46 - 49 à 50
52 - 55 à 58 - 60 - 62 - 64 à 65
Tél: 06 15 60 13 27 - M. Massot
E-Mail: massot.michel

A VENDRE

1 A2000B ECS OS2.04 WB2.1
• 1 lecteur disquette 880Ko
• Disque dur SCSI 52Mo
(peut recevoir disques plus importants)
• Carte GVP SCSI 2
• carte SUPRA RAM 4Mo (extensible à 8)
• Accélératrice SupraTurbo 28Mhz
(68000 accéléré)
Prix 500Frs - Tél: 04 94 89 50 97

A VENDRE

• 2 lecteurs 880Ko externes - 150 Frs les 2
• 1 lecteur CDROM 4X - 100Frs
• joysticks divers - 50 Frs chaque
• 1 Squirrel SCSI avec rallonge pour 1200
monté en tour - 200 Frs
• 1 moniteur 1083S - 150 Frs
• 4 souris Amiga - 50 Frs chacune
• 1 A500 OS2.04 extension 2Mo - 200 Frs
• 1 extension 4Mo externe A500 avec alim
externe (SCSI inexploitable) - 200 Frs
• 4 coques d'A1200 + claviers
Frais de port en fonction du matériel
Tél: 04 94 89 50 97

A VENDRE : Jeux CD32

• HUMANS 1 et 2 (avec doc)
• CASTLES II Aventure moyennageuse
(doc langue anglaise)
• MICROCOSM
Prix: 50Frs chacun ou 135Frs les 3
Frais de port: 12Frs
Tél: 04 94 89 50 97

ADHESION

AMIGAZette 83 vous propose

La 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 frais de port compris)

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 90Frs
(frais de port compris)

NOTA:

Par notre statut associatif loi 1901 nous ne pouvons pas proposer de prestations en dehors du cercle associatif -

LE COURRIER

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



Merci

DPSERVICE 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: entre 9 et 12 Frs port compris
également des CD-ROMS à bas prix

ADRESSE:

7 Av. Joliot Curie - 59610 FOURMIES