

# AMIGA

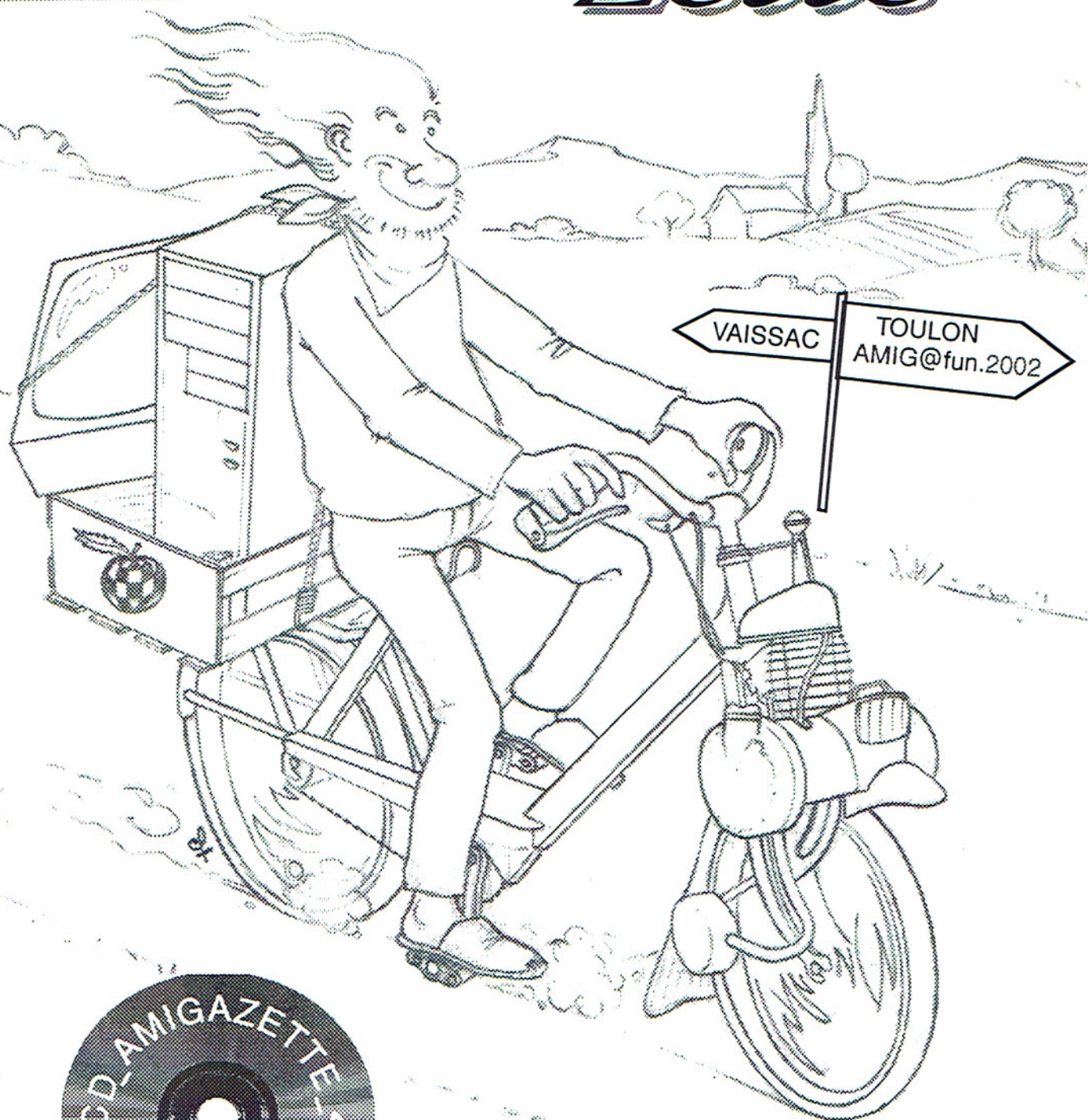
48

Le fanzine français des AmigaFans

## zette

67 rue Messenger - 83200 Toulon

Association AMIGazette 83



e-mail: [amigazette@aol.com](mailto:amigazette@aol.com)

[amigazette83@online.fr](mailto:amigazette83@online.fr)

<http://amigazette83.online.fr>

AMIGazette 83 est une association loi 1901 à but non lucratif



Si vous le connaissez vous  
avez sans aucun doute  
reconnu Christian sur son Solex  
en route pour l'AMIG@fun

# Amiga zette

— L'édito — par José

- 2 L'éditorial et ce sommaire
- CD AMIGAZETTE 4
- 3 Le CD n°4
- Association*
- 4 Page associative
- Génération AMIGA*
- 5 Marcel et son Amiga - Amigaga par Gérard
- Reportage*
- 6 AMIGAFun 2002
- Amig'Info*
- 8 AmigaDE/OS - AMIGA ONE PPC - OS4.0  
Boing n°16
- Internet*
- 10 C'est sur le NET
- La page de ...*
- 12 Candide et ses nouvelles élucubrations
- 13 La vie à l'envers - Casse tête - Les folies de Candide
- 14 CD32 le retour - Project 32
- 15 Les trucs de José
- Multimédia*
- 16 SCALA, l'outil multimédia: mise en pratique
- Image et graphisme*
- 18 BetaScan 2.3
- 19 Art Effect 1.5
- Sélection AMIGAZette*
- 20 BlockHead 1 et 2 - Action Cat
- 21 Sgrab 1.20
- 22 SysLock 3.1 - AmigaBase 2.6
- 23 BaxPlayer 2.3 - AmoralPlayer 1.7
- 24 VirusZIII 0.98
- 25 Cool Blooded Murder
- Glossaire*
- 26 quelques termes concernant l'informatique
- C.A.P.A.*
- 27 la page CAPA

AMIGAZette est désolé de n'avoir que 28 pages à vous proposer avec son CDROM n°4 qui contient toutes sortes de choses bonnes qui feront le bonheur des puces de notre ordinateur préféré. Les idées ont du mal à faire surface, et l'actualité Amiga n'aide pas beaucoup en ce moment à faire avancer tout cela. Malgré tout on peut garder un bon espoir dans la sortie imminente de nouvelles machines clônées avec des gènes Amiga - Pour les puristes ce ne sera peut-être pas vraiment un Amiga à 100% mais le coeur y sera et devrait pouvoir battre avec autant de plaisir que nous procurent nos vieux Amiga classics - Donc «Wait and see» - En attendant AMIGAZette vous propose les dernières élucubrations de Candide (à ne pas manquer), mais aussi une petite série sur des idées d'utilisation multimédia et imagerie; et pour la bonne bouche, la non moins très célèbre rubrique Softologique de Ludo.



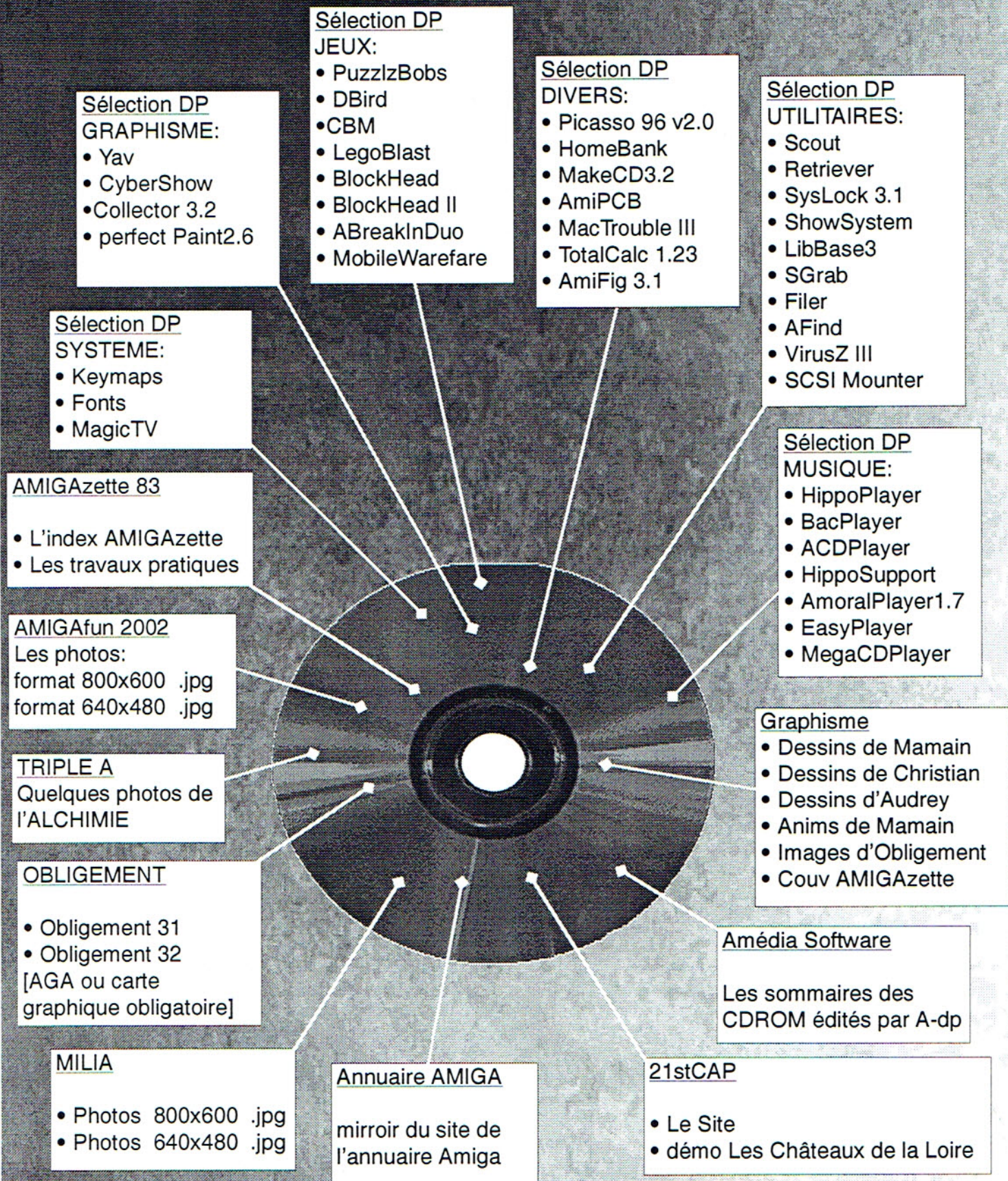
Ont participé à ce n°48:

José	grigri83@aol.com
MaMain	mamain83@aol.com
Ludo	savludo@aol.com
Glames	glames@free.fr
JC-Perrotet	jc-p@wanadoo.fr
G.Winiewski.....	gerard.wis@wanadoo.fr
Marcel Petit	



N°48 - Mars - Avril 2002

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. 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. La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs. Siège social: AMIGAZette 83 - 67 rue Messenger - 83200 Toulon Tél: 04 94 89 50 97 - N° Siret: 429 065 790 00017 Président: José Grillierre / Trésorier: Ludovic Savelli / Conseillé technique et informatique, WebMaster: Philippe Cierp Adresse électronique: e-mail: amigazette83@online.fr — Site web: http://amigazette83.online.fr Logiciels utilisés: Page Stream 3.3a, PPaint 7.0, Art Effect, SGrab, PDraw3. Le matériel utilisé: A3000T 060/66Mhz - Imprimante laser HP-4L et tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine. Tirage photocopies: Charlemagne e-média



Ce nouveau CDROM contient tout les logiciels cités dans les AMIGAZette 47 et 48. Les images sont directement visualisables avec YAV (sur le CD) en double cliquant les icônes. Les animations en AVI de mamain nécessitent une config assez costaud, toutefois vous pourrez les visionner mais avec quelques saccades . Signalez nous tout problème dans le fonctionnement du CD

# La page associative d'Amiga 83 zette

Association Informatique Loi 1901

## Le mot du président

Vous suivez peut être de près la scène Amiga avec tous les projets qui devraient faire à nouveau connaître le gène de l'Amiga...même au travers de machines hybrides. Mais peut-être commencez vous à perdre patience de ne rien voir poindre à l'horizon... et pourtant l'Amiga nouveau devrait bientôt faire son apparition en public. On devrait en voir sous différentes formes comme l'Amiga One ou le Pégasos. On devrait le voir cohabiter avec un hôte déjà trop connu mais bien utile pour faire fonctionner l'AmigaOS sous émulation ou alors en ordinateur complètement dédié, mais peut-être plus cher.

Tout ceci pour en venir à un appel de ne pas délaisser complètement la magie de l'Amiga et de continuer à y croire, et peut-être un jour passer sur une nouvelle machine qui tournera sous Amiga OS 4.0 (ou plus). Le rêve d'un amigafan étant d'utiliser une machine en avance sur son futur tel l'Amiga 1000 lors de sa première sortie en public et de pouvoir montrer la vitalité légendaire de cette race d'ordinateur.

C'est dans cette optique qu'AMIGAZette83 (et aussi les autres associations) organise annuellement un week-end, le dernier ayant eut lieu les 9 et 10 mars 2002.

Malheureusement celui ci ne s'est pas tout à fait déroulé dans les conditions initialement prévues ce qui en a perturbé l'organisation. Néanmoins, et comme à chaque fois, on en garde tout de même de bons souvenirs. Il était pourtant dommage de constater un manque de participation d'amigaïstes de la région varoise. Il est vrai que, à une époque, certaines personnes ont contribué à propager des rumeurs sur le dos de l'association ce qui a diminué considérablement le nombre d'adhérents et cassé une notoriété qui devenait grandissante.

Si, comme moi, vous avez eu l'occasion de recevoir le boing 16, et bien entendu lu le coup de gueule de Kokinou, je me joins sans problème à ses propos sur ceux qui ne cessent de critiquer toutes les actions entreprises par Amiga inc. et autres fabricants et développeurs, ainsi qu'aux initiatives des membres actifs des associations.

L'Amiga a plus que jamais besoin d'un élan de solidarité et de bonne entente. Pour cela pas besoin de

## Où sont nos adhérents?

05000 GAP	66240 SAINT ESTEVE
12100 MILLAU	68000 COLMAR
13090 AIX EN PROVENCE	69230 St GENIS LAVAL
26260 CLERIEUX	73400 UGINE
26800 PORTES LES VALENCE	75011 PARIS
27570 LES BRULES D'ACON	81000 ALBI
27600 GAILLON	82800 VAISSAC
28700 BEVILLE LE COMTE	83390 CUERS
30100 ALES	83130 LA GARDE
31700 BLAGNAC	83136 GAREOULT
35170 BRUZ	83170 BRIGNOLES
35200 RENNES	83200 TOULON
42600 SAVIGNEUX	83200 TOULON
44100 NANTES	83220 LE PRADET
45480 St PERAVY EPREUX	83220 LE PRADET
47000 AGEN	83500 LA SEYNE SUR MER
54190 VILLERUPT	85300 CHALLANS
54760 MOIVRONS	92220 BAGNEUX
57070 METZ	93000 BOBIGNY
57100 THIONVILLE	95100 ARGENTEUIL
60150 LONGUEIL ANNEL	95680 MONTLIGNON
66120 FONT ROMEU ODEILLO VIA	97490 Ste CLOTILDE - La Réunion

recréer quelque chose de nouveau ou de fusionner quoique ce soit. Comme dans une grande famille, on ne se voit pas forcément tous les jours, mais lorsque quelqu'un est dans le besoin il y a toujours un membre qui vient aider sans arrière pensée. Ce que je n'arrive pas à comprendre dans le monde qui entoure l'Amiga c'est la raison qui pousse certains acteurs à vouloir tirer toute la couverture vers eux ... sachant qu'actuellement, et commercialement il n'y a rien pour l'Amiga, sauf des fans qui continuent à croire à un futur qui se rapproche. Mais ce que je trouve dommage c'est que cette façon d'agir qui a gagné les utilisateurs (pas tous heureusement) qui se croient plus fort que les autres ne cherchant pas toujours à comprendre le rôle des clubs, associations, mais aussi le rôle de tous ceux qui agissent réellement pour l'Amiga. Vous pouvez apporter une aide morale en vous faisant connaître sur les différents sites internet, soit par inscription, soit sur les livres d'or, et en diffusant autour de vous l'existence de toutes les activités qui gravitent autour de l'Amiga, sans oublier AMIGAZette 83 et son vieux fanzine.

José



## AMIGAZette recherche

*Ne restez plus amigaïste anonyme, lâchez vous et participez à la vie du fanzine, évidemment dans la limite de vos moyens et connaissances.*

*Nous recherchons toutes sortes d'articles relatifs à l'Amiga et à son environnement pour mieux remplir les pages de notre fanzine et fournir ainsi un support d'informations plus complet.*

*Nous recherchons des articles sur:*

- la programmation AMOS, Blitz Basic, ARexx, et tout autre langage utilisable sur Amiga (les sources pouvant être mises sur le CDROM, c'est plus pratique)
- des infos sur des activités assistées par Amiga: particulières, personnelles, professionnelles...
- montages hardware et bidouilles
- utilisation multimédia de l'Amiga
- émulation diverses avec l'Amiga (Mac, PC, Linux, atari ...)

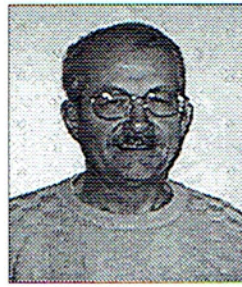
## De la boucherie à l'Amiga il n'y a qu'un pas...

### Profession Boucher Etalier.

Je gère un rayon boucherie charcuterie avec 5 personnes et je me sers de mon AMIGA pour archiver les événements quotidiens de notre rayon comme d'autres se servent de leur PC dans leur entreprise. Mon AMIGA c'est mon bureau et quand ce n'est pas mon bureau c'est mon pote avec qui je joue.

Le 16 avril 1997 j'achète à ma Fille son A500+ avec A590 de 20 MO ses 2 lecteurs externes, l'écran et les 750 disquettes fournies avec. Le 20 Avril 97 j'ai mis une disquette dans DF0 j'ai cliqué sur une icône: 3 minutes plus tard tout était effacé <c'était un VIRUS>. Moi, qui ne connaissait rien à rien, et celui qu'il lui avait vendu 2 ans avant était aux abonnés absents, le revendeur COMMODORE AMIGA en ville n'avait que l'enseigne, et un vague souvenir de cette machine et de son fonctionnement c'était (évidemment) les PC qui l'intéressaient. J'étais dépité et je puis vous dire que j'avais bien envie de le mettre au rencard et passer au PC. Mais le GURU en a décidé autrement (déjà lui); voilà, j'ai passé une annonce dans le REPUBLICAIN

LORRAIN et un valeureux disciple du GURU en l'occurrence notre cher ami CANDIDE a sonné à ma porte dans les 24H. J'y croyais pas! Je ne le connaissais pas, évidemment ! mais il m'a dépanné en bon samaritain qu'il est, ce qui fait que le 8 mai 1997 j'avais un WORBENCH tout neuf, et en plus, l'encyclopédie vivante de l'AMIGA qu'il ne me restait plus qu'à exploiter gentiment. Quelle chance!!!!!! et mon 500+ marcha bien jusqu'au jour d'octobre 1998 où je lui annonce (à Candide) que j'achète un A1200. Il m'encourage et me conseil dans cet achat et en Janvier 2000 c'est la découverte d'AMIGAZETTE83 et la mise en tour avec un lecteur CD et en juin 2001 voit un ZIP 100 le compléter grâce aussi aux conseils de notre président José qui avec une facilité déconcertante vous trouve toutes les solutions à vos problèmes. Vous dire que le Fanzine AMIGAZETTE83 m'est indispensable est superflu, le dialogue entre Amigaïstes est nécessaire, bien que je ne sois pas très bavard. Mais



Nom: PETIT  
Prénom: Marcel  
Age: 57 ans

signes particuliers:  
possède un A1200 en  
tour 68030 HD 540 Mo

un A500+ avec inverseur «change kickstart»  
(ROM 1.3 et 2.0 soudées l'une sur l'autre)  
A590 HD 20 Mo

écouter les autres ce n'est pas seulement les entendre.

L'A1200 et l'A500+ ne seront pas remplacés par un PC ou un MAC ou je ne sais quoi d'autre car ils suffisent largement au fonctionnement de mes neurones car ils ont encore trop de mystères pour moi.

Je ne sais pas encore dessiner avec DeluxPaint IV, je sais pas faire de la musique, j'ai un Genlook et Photogenics, SCALA, OCTAMED, ALADIN et FANTAVISION, DELUX Musique, SONIX et que sais-je encore, tout cela acheté aux puces.. 800 à 1000 disquettes et.....j'attends qu'il y en est parmi vous qui m'apprennent toutes ces choses. Bien à vous toutes et tous

Marcel de THIONVILLE

### GENERATION AMIGA

## LES AMIGAGAS

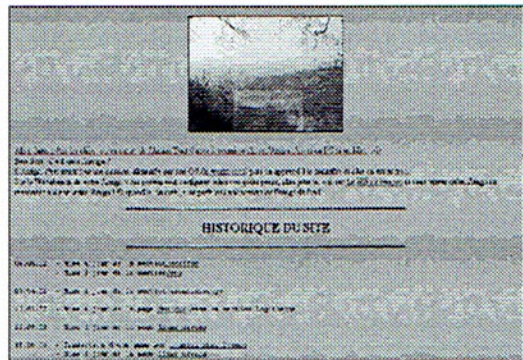
A découvrir pour ceux qui sont toujours en retard comme moi, ou à re-découvrir pour ceux qui sont à la page:

le site AMIGA de Gilles MATHEVET

Dans ce site l'auteur vous fera découvrir sa ville «BELLEGARDE EN FOREZ» avec un peu d'histoire et quelques belles photos d'animaux et une petite présentation de la région. Un peu de pub puisque c'est aussi la mienne, nous habitons à un peu plus de 20 Km l'un de l'autre.

Vous y trouverez des liens divers: loisirs, humour, bourse, sports, service, infos etc...

Et bien entendu des liens pour l'AMIGA: des sites, revendeurs, programmes, infos et bien d'autres



choses.

Des pages perso: quelques traductions en Français, des articles sur l'AMIGA ONE et le Pégasos, une logithèque, si si avec des logiciels, quelques exemples de configurations et plein d'autres choses.

Pour terminé, il y a une chose que l'auteur tient à coeur c'est le TROMBINOSCOPE.

La plupart d'entre nous, nous nous connaissons que par Email. L'auteur

essaie de rassembler un maximum de photos d'amigaïstes dans l'idée de pouvoir se reconnaître dans les AMIGA parties ou ailleurs. Alors n'hésitez pas à envoyer la vôtre, d'ailleurs d'ici quelque temps la mienne en sera, le temps de me digitaliser une beauté.

Un site à voir ou à revoir

Après cette petite présentation du site, voici l'adresse

<http://gilles.mathevet.free.fr>

et son Email

[gilles.mathevet@freesbee.fr](mailto:gilles.mathevet@freesbee.fr)

Le mot de la fin de l'auteur:

<l'amiga, un choix, une passion>

Gérard Quick.

# AMIG@*Week*.2002

version 2002 du week-end annuel d'AMIGAZette83

Nouvelle année, presque nouvel Amiga (l'attente ne devrait plus être bien longue) et donc nouveau week-end sous le signe évident de l'Amiga mais aussi de l'informatique alternative et tout ce qui est à la mode: l'internet avec ADSL, mise en réseau d'ordinateurs, musique et Amiga-Bouffe. Le ton n'y était pourtant pas selon les prévisions de l'organisation initiale, n'ayant pas eut l'autorisation pour la version en «non stop», au résultat, un week-end ré-organisé comme les précédents mais en plus familial.

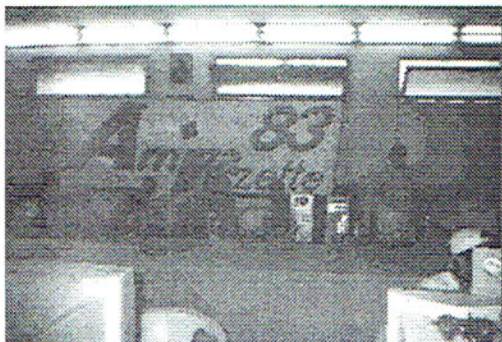
Avant toute chose il faut savoir qu'auparavant le week-end informatique était organisé par AMIGAZette 83 en partenariat avec la section informatique de la maison de quartier qui nous prête les locaux tant qu'adhérent à l'AMTL et nous aidait dans la diffusion de publicités radio, affiches et en retour de notre animation ne nous demandait rien sauf un petit coup de pub pour eux en installant un ou deux de leurs PC. Mais par un manque de personnel, cette activité informatique s'est arrêtée en février et par ce fait plus de partenaire direct ce qui a obligé AMIGAZette 83 (au dernier moment) à contracter une assurance et se débrouiller seul pour la pub et le reste.

Après cette explication nécessaire passons au vif du sujet

## Samedi 9

Je sens que je vais me répéter mais comme à chaque fois, la journée du samedi est très calme, nous permettant d'organiser la salle et de peaufiner les derniers détails.

Ayant comme partenaire France Telecom qui nous a installé une ligne



ADSL ainsi qu'une ligne analogique, il était obligatoire de faire de ce week-end une porte ouverte au public. Malheureusement (et comme chaque année) nous avions encore mal choisi la période car le soleil a incité les visiteurs à aller se promener ailleurs qu'au Pont du Las. Trahi par la météo, AMIGAZette 83 a montré une mauvaise image d'organisation auprès de notre partenaire dont le but principal était plus un impact commercial de son stand internet/Wanadoo/ADSL plutôt qu'un amusement informatique (les commerciaux se sont tout de même amusés et ont très apprécié l'esprit Amiga;-)

Cette journée a tout de même permis d'accueillir plus d'une vingtaine de personnes avec presque autant de machines, mais peu d'Amiga :-(. Nous avons invité notre ami Michel, un musicien de talent qui est venu avec un minimum de matériel, c'est à dire un clavier (synthé), un ordinateur puissant de type PC (700 Mo de mémoire- disque dur XXL ), une table de mixage et tout son savoir faire pour montrer ce qu'est la création musicale assistée par informatique. Dans le fond de la salle, une rangée d'ordinateurs (type PC) reliés en réseau et au milieu deux rangées de tables pour les Amigas. N'oublions pas le vidéo projecteur qui a tourné quasiment tout le week-end visionnant les écrans des ordinateurs à sa proximité.

## Le repas

C'est vers midi trente que Ludo nous invitait à la grande tablée qu'il avait

## Week-end informatique au Pont-du-Las A la rencontre des « Amiga »

Le temps d'un week-end, le maison de quartier de Pont-du-Las s'est ouvert à l'heure de l'informatique: hébergement des ordinateurs, mais pas nombreux (environ 25 « Amiga » étaient amenés à la disposition du public. Or, il y a 3 ans, ces produits ont supporté une pression énorme du marché français. Pendant deux jours, les visiteurs, voulant négocier en la matière, ont pu utiliser gratuitement le matériel et même se connecter à Internet grâce au concours de France Telecom, qui avait pour l'occasion installé une ligne.

A l'origine de la manifestation Amigazette 83, une association de soutien à l'ordinateur Amiga, crée en 1994, et qui rassemble aujourd'hui une cinquantaine de membres dans le département. Leur objectif: se rencontrer entre « amigistes » et surtout se faire connaître. « Nous aimerions que les visiteurs présents en Amigazette et au Amigazette par exemple, réapparaissent sur le marché

français », explique José Grillo, président de l'association.

Commercialisés par une marque US, les ordinateurs Amiga sont devenus très rares dans les lycées, universités, collèges, moyennés par les géants PC ou Mac. Seuls quelques magasins spécialisés en assurent la distribution. Avec plus de 700 partisans à travers toute la France, les « amigistes » forment aujourd'hui une petite communauté bien organisée, qui se réunit le plus souvent à l'occasion de manifestations de ce type. « Nous défendons les avantages des Amiga, qui ont été victimes de la loi du plus fort », déclare José, qui entretient un rapport presque « sentimental » avec sa machine. Autour de l'association Amigazette 83, se sont constitués d'autres sites, publiés tous les deux mois et entièrement réalisés sur Amiga.

M.D.

Amigazette 83 est un magazine 85 200  
Télé: 06 78 22 99 00

préparé d'une manière très pro. Le repas fut très apprécié de tous, le poulet au coco spécialement préparé par l'épouse d'Ali selon une recette comorienne ce qui apportait une petite touche d'exotisme à ce début de week-end.

## L'après-midi

Ce n'est que vers quinze heures qu'arrivait la délégation de triple A représentée par AmigAlex accompagnée de sa charmante fiancée mais aussi de son fidèle KatMil (\*) qui pris place à côté de mon troismille.



En bref, rien de particulier lors de cette journée qui s'est terminée dans une ambiance très amicale. Sauf une petite anecdote non banale. Christian, qui habite du côté de Montauban, devait arriver avec le train du matin, voyage longuement préparé pour venir fêter l'Amiga avec nous - mais, ayant rencontré des potes et donc fêté les retrouvailles ce qui lui a fait rater son train, il prit le suivant qui ne le fit arriver que le dimanche matin - un week-end écourté qui a tout de même été complété le lendemain par

(\*) KatMil = Amiga 4000

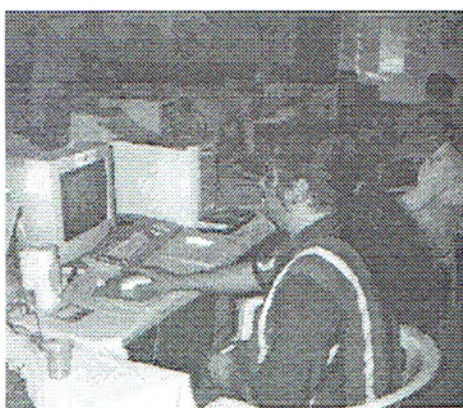
une petite visite guidée de Toulon et ses environs.

**Dimanche 10**

Réouverture de la salle vers 08h30. remise en route de tout le matériel et nous voici reparti pour une nouvelle journée. Dès l'ouverture, les premiers ataristes étaient déjà là, s'installant sur une nouvelle rangée de tables prévue pour eux.



Puis ce fut le tour d'Hybrid et de Kaiser - installation très méthodique de leurs Amiga sur-alimentés au PPC, suivis de très près d'Adam (APS) qui ne s'était déplacé qu'avec quelques cartons remplis de bonnes choses dont raffolent les Amiga (mais pas de souris Amiga pour Michel :-). Donc Christian qui avait réussi à atteindre Toulon n'ayant pour bagage que sa tablette graphique (sachant qu'il y aurait bien un Amiga pour l'accueillir) qui fut aussitôt installé sur mon 3000 qui ne demandait que ça. A peine initialisé (le 3000) qu'il était déjà sur ArtEffect en pleine créativité (Christian). Ce fut d'abord une prise de contact avec la machine avec des



petits graphismes tout simples, puis il s'attaqua au fameux pingouin Linux (pour notre ami Marcel qui ne jure que par cet OS) (voir l'image sur le CD AMIGAZette 4).

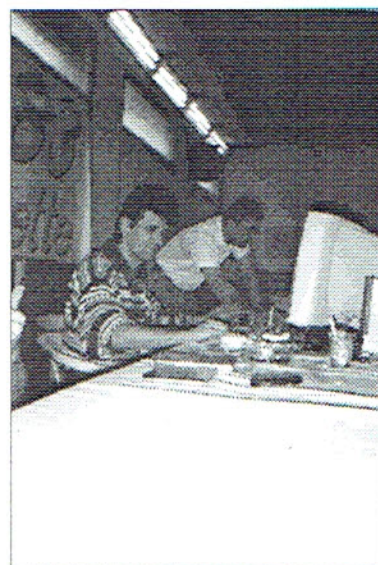
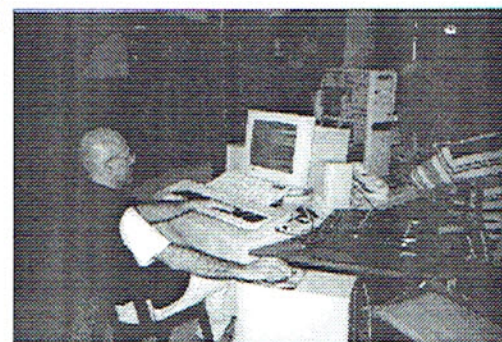
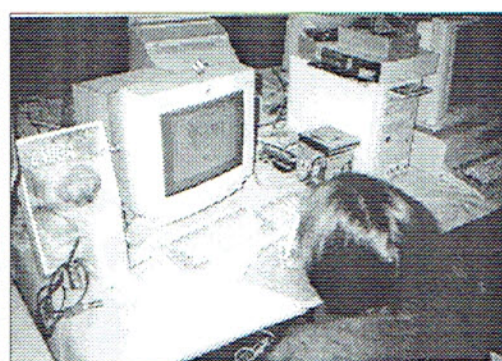
**ADSL pour tous**

Hybrid, qui est un pro du réseau, avait amené un PC monté en routeur, un ordi complètement dédié à une tâche



simple qui était d'aiguiller l'ADSL vers ceux qui étaient connectés en réseau. Il pu ainsi distribuer une connection internet haut débit à qui pouvait se brancher sur le réseau via le Hub (petit appareil servant à relier plusieurs connections réseaux entre elles). Une expérience intéressante si j'avais pu installer une carte réseau dans mon 3000 (il aurait fallu en démonter une partie pour accéder au port zorro).

Rien de tel que d'essayer le haut débit pour avoir envie d'avoir la même chose à la maison, il reste malgré tout la notion pécuniaire que cela impose...



**Ma conclusion**

Cela aurait pu être un super week-end avec plein d'Amiga et d'adhérents, mais ça s'est plutôt transformé en réunion familiale, il faut se rendre à l'évidence que Toulon est au bout de la France et nous comprenons très bien qu'il est compliqué de pouvoir se libérer pour deux journées en comptant les temps et coût de trajet.

Toutefois on peut considérer que c'est une nouvelle expérience qui apporte réflexion sur l'avenir de cette activité et trouver une nouvelle formule plus adaptée - affaire à suivre....

*José*



Toutes les photos sont sur le CD\_AMIGAZette\_4

## L'AMIGA DE/AMIGA OS

### L'Amiga DE/Amiga OS: une stratégie qui commence à payer...

#### L'Amiga DE

Amiga Inc a créé une nouvelle marque commerciale, **Amiga Anywhere**, qui regroupe en fait tous les players et applications DE existantes. Ce fut pour Bill Mc Ewen l'occasion de faire le point sur les applications disponibles pour l'AmigaDE: 67, plus quelques centaines en développement (en tout cas, au moins une, Word Me Up :). La VO [ici](#).

Amiga Inc était à l'**Embedded Systems Show** à San Francisco, qui se tenait du 12 au 15 Mars. Ce salon est destiné à tout ce qui a un rapport avec l'informatique embarqué. Ce fut donc l'occasion pour Amiga de démontrer son savoir-faire et de révéler au monde l'Amiga DE.

Après Sharp et Nokia, c'est au tour de... **Microsoft** de devenir partenaire d'Amiga Inc. L'avenir de l'Amiga DE semble donc plus qu'assuré avec ces partenaires "de poids". Il faut dire que l'Amiga DE leur paraît intéressant: on développe les applications une fois et elles fonctionnent sur tous vos solutions matérielles. Espérons qu'un des partenaires ne décide pas de manger tout cru Amiga Inc. Je vous rappelle que l'Amiga DE peut à l'heure actuelle fonctionner sous Linux, sous Windows (9x, 2000, NT, XP, ...), sur les PDA Sharp et Poket PC, sur les média-terminaux de Nokia... Plus d'informations sur l'accord en VO [ici](#).

Bill Mc Ewen, président d'Amiga Inc, a présenté l'Amiga DE lors d'une émission télé, "The Screensavers": on y voit, entre autres, l'excellent **Planet Zed** de

la société **Zéonéo** fonctionner sans aucun changement sur 4 ou 5 matériels différents (micro, PDA). Le plus bluffant étant quand Bill redimensionne en temps réel l'écran de jeu alors que l'interviewer continue de jouer. C'est l'une des nombreuses fonctions d'**Ami2D!** Quand je vous disais qu'on travaille chez Amiga Inc :). A noter qu'il parle également (rapidement) de l'AmigaOS et plus précisément de la version 4.0 qui sortira, selon lui, cet été. La vidéo, les images, le script (en anglais); c'est [là](#).

#### L'AmigaOS et l'Amiga One

**Eyetech** a finalement officialisé sur son [site](#) la quasi-disponibilité de l'**Amiga One**. Comme nous vous l'avions dit précédemment, la production, réalisée par un société tierce asiatique (et non pas la société américaine **Mai** comme certains s'obstinent à le croire :), dure 4/5 semaines. L'Amiga One est maintenant fin prêt et la première série de commandes destinée aux beta-testeurs, vendeurs et développeurs partira le 25 Mars. Nous avons pré-commandé l'Amiga One: rendez-vous à la fin du mois d'avril pour les premiers tests (Linux PPC et l'émulateur Amiga UAE sont livrés avec le modèle développeur).

Sur le site d'**Eyetech**, on en apprend aussi un peu plus sur les caractéristiques techniques de l'Amiga One, sur son prix (630 euros) ainsi que celui de l'AmigaOS 4.0 (environ 85 euros).

## AMIGA ONE PPC AMIGA OS 4.0

### Le point sur l'Amiga One PPC et l'AmigaOS 4.0

*Alors que la seconde mise à jour de l'AmigaOS 3.9 vient de sortir (disponible sur le site d'[Haage and Partners](#)), **Bill Mc Ewen**, président d'Amiga Inc, tient ses engagements et nous offre une executive update chaque mois. Il vient juste de publier celle de Mars, très orientée AmigaOS, et c'est pour nous l'occasion de faire le point sur l'Amiga One PPC et l'AmigaOS 4.0 :)*

#### L'Amiga One PPC

##### Les certitudes

L'Amiga One PPC existe. Une première série de cartes a déjà été produite: une de ces cartes a été montrée à l'Alt WOA 2002 en Angleterre. Les autres cartes produites sont entre les mains des développeurs de l'AmigaOS 4.0

L'Amiga One PPC fonctionne. Selon les témoignages des personnes étant à l'Alt WOA ou celui, sans doute plus partial, d'Alan RedHouse, le boss d'Eyetech, l'Amiga One fonctionne correctement sous Turbo Linux PPC: entendez par là qu'il fonctionne au niveau électronique et que le firmware (qui est en quelque sorte le système d'exploitation de bas niveau de la carte) est validé. A noter enfin que l'ensemble a été validé par **Fleecy Moss d'Amiga Inc**

L'Amiga One PPC fait parler de lui. Et pas que dans le monde Amiga. Des articles sont visibles sur le site de **Tom's Hardware** ou celui de **The Register**.

L'Amiga One PPC peut actuellement être commandé. Plusieurs sites comme **KDH** proposent en effet de pré-commander dès aujourd'hui des configurations à base d'Amiga One PPC. Nous même, à Boing Attitude :), avons commandé un Amiga One (modèle développeur) chez **Eyetech**. Nous devrions l'avoir fin Avril avec Turbo Linux PPC et UAE PPC pour pouvoir effectuer les premiers tests. A ce moment, là, en tant que développeur, nous aurons accès à la première version beta de l'Amiga OS 4.0. Cela a été confirmé par **Hyperion Entertainment**.

L'Amiga One PPC, dans sa première version, aura les caractéristiques suivantes:

Processeur G3 IBM à 600 Mhz, directement soudé sur la carte mère.

Deux slots mémoire SDRAM à 133 Mhz qui permettront d'avoir jusqu'à 2 giga de mémoire au total.

## ERRATUM-ERRATUM-ERRATUM-ERRATUM-ERRATUM-ERR

Une petite anomalie de mise en page avait tronqué la fin du dernier paragraphe du reportage de Mamain sur le Milia.

#### Et par la suite...

Les stands n'étaient plus franchement intéressants ..... mais pour la

charmante hôtesse grâce à laquelle j'ai pu savoir que je savais parler anglais (sans avoir à attendre 22h) car bien que son jeu était un pompage total de WipeOut Fusion (en fait surtout de WipeOut mais avec le game play atroce du Fusion) mais ça lui faisait tellement plaisir de voir quelqu'un s'intéresser à son jeu que je ne pu la décevoir... :-D



Un slot AGP 2x permettant de connecter une carte graphique.

4 slots PCI pour connecter d'autres cartes comme des cartes son, réseau...

Connecteur "lecteur de disquettes"; ports série, parallèle, clavier (de type PS2), souris.

4 connecteurs USB.

Connecteurs ethernet 10/100 Mbps, AC97(audio), MC97(fax, modem).

Ultra DMA 100/Atapi avec la possibilité de connecter quatre périphériques (disques durs, CDROM,...).

### Les incertitudes

Le prix de l'Amiga One PPC qui devrait toutefois aller de 650 à 700 euros (frais de port non compris).

Le délai de livraison de l'Amiga One PPC (modèle développeur), qui est évalué à 4/5 semaines.

La date de disponibilité de la version beta de l'AmigaOS 4, qui ne sera peut-être pas disponible dès réception de l'Amiga One PPC.

### Bilan

Faut-il acheter un Amiga One dès maintenant ? Tout dépend de ce que vous comptez en faire: soit vous vous positionnez en tant que développeur ou beta-testeur et dans ce cas, foncez! Soit vous êtes un utilisateur et je pense que pour l'instant, vous devriez attendre la disponibilité de l'AmigaOS 4.0 avant de commander un Amiga One. Ainsi, vous serez sûr de pouvoir utiliser votre Amiga One à 100% et en plus, vous pourrez peut être choisir une autre solution matérielle comme la Shark PPC ou autre. Toutefois, si vous souhaitez montrer votre confiance en l'avenir de l'Amiga, n'hésitez pas! Côté carte graphique, je vous conseillerais une Voodoo 3 et côté son, une Soundblaster Live car les pilotes seront sans doute parmi les premiers disponibles.

## L'Amiga OS 4.0

### Les certitudes

L'AmigaOS 4.0 est une étape important de l'évolution de l'Amiga. Comme aime à le rappeler Bill Mc Ewen, l'AmigaOS fait partie de leurs plans. C'est le premier pas vers l'indépendance matérielle qui sera renforcé pas les versions suivantes pour aboutir à l'AmigaOS 5, où l'AmigaOS et l'AmigaDE auront fusionné pour ne former qu'un.

Le développement de l'AmigaOS 4.0 pour les systèmes PPC a été confié à Hyperion Entertainment. Amiga Inc n'intervient pas dans le développement mais garde un droit de regard sur le développement de l'AmigaOS. Ils ont d'ailleurs fixé un nombre de points à respecter pour Hyperion. Hyperion possède les droits intellectuels sur la version PPC de l'AmigaOS4.0 qu'Amiga Inc pourra racheter ultérieurement. La licence d'Hyperion ne

concerne que le PPC: il est donc possible (mais peu probable) qu'Amiga Inc cède une licence x86 à une autre société.

L'AmigaOS 4.0 a pour but de:

Fournir une transition matérielle des processeurs 68K vers les processeurs PPC.

Fournir un haut niveau de compatibilité avec les précédentes versions de l'AmigaOS.

D'avoir les meilleures performances possibles sur les matériels PPC supportés.

D'offrir les fonctionnalités modernes d'un OS.

De préparer la voie pour l'AmigaOS 5.

L'AmigaOS 4.0 est en cours de développement. Il est développé sur des Amiga 4000 équipé de cartes CyberstormPPC. L'intégration sur Amiga One est sur le point d'être réalisée.

Quelques trente personnes travaillent à son élaboration. Citons Olaf Barthel (système de fichier, TCP/IP,...), Matt Chaput (design, auteur des Glowicons),...

L'AmigaOS 4.0 aura les fonctionnalités suivantes:

Nouvelle version du noyau: Exec Second Generation (totalement réécrit en C).

Emulateur 68K: nom de code Petunia.

Connectivité TCP/IP native PPC.

Nouveau système de fichier FFS2 natif PPC.

Gestion CD-ROM complète et native PPC.

Gestion affichage 2D, cartes graphiques supportées initialement (Permedia 2, Permedia 3, Voodoo 3, ...)

Gestion 3D: Warp 3D et OpenGL 1.3

Gestion du son: AHI natif PPC (SoundBlaster Live, Soundblaster 128 et toutes les cartes sons Amiga).

Intuition natif PPC.

Version PPC de AmiDock.

Version du CLI natif PPC.

Gestion SCSI.

AmigaInput pour pouvoir créer des pilotes pour joystick, souris,...

Gestion USB (clavier et souris).

Datatypes natifs PPC.

Nouvelle ensemble d'outils pour la gestion des disques durs.

Nouvelle gestion des polices de caractères (accord passé avec Agfa).

...

Des logiciels sont actuellement en cours de développement pour l'AmigaOS 4.0:

Nouvelle version de IBrowse (la 2.3).

Nouvelle version PPC de Mui.

Nouvelle version de Audio Evolution.

### Les incertitudes

L'état d'avancement exact de l'AmigaOS 4.0, qui semble-t-il, est sur le point de connaître sa première version beta.

La date de sortie de la version beta pour développeurs, qui devrait normalement être début Mai 2002.

La date de sortie de la version finale pour utilisateurs, qui devrait voir être Juillet/Août

2002.

Les premières photos d'écran devraient paraître début Avril.

Magic Menu et Birdie seraient intégrés à l'AmigaOS 4.0

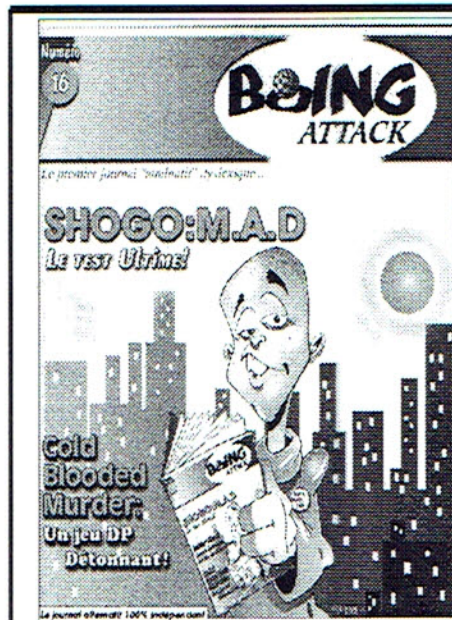
Normalement, l'interprétation du système Flash sera intégré à IBrowse 2.3

Une suite bureautique (peut-être Open Office) serait en cours de développement

L'Amiga One est donc prêt. Il ne reste plus qu'à attendre l'AmigaOS 4.0 qui lui aussi avance à pas de géants. Rendez-vous début Mai pour le test de l'Amiga One et cet été pour la sortie de l'AmigaOS 4.0. Amiga rulez !)

Glames@free.fr

<http://boing.attitude.free.fr>



Et un de plus dans la collection!

Logique oblige, après le 15 c'est le 16, toujours aussi coloré et toujours aussi complet avec des nouvelles (news) sur l'Amiga, mais aussi de nombreux tests de logiciels, matériels et reportages qui prouvent une fois de plus que l'Amiga est toujours vivant. Egalement un superbe coup de gueule de Kokinou à lire absolument. En bref, le boing reste fidèle à lui-même et mérite d'être soutenu.

Pour s'abonner:

Association Triple A

Lot Les Aurores

26800 Portes Lès Valence

[amigalex@free.fr](mailto:amigalex@free.fr)

<http://www.boingattack.org>

# C'est sur le NET!

Il y en a pour tout le monde

Si vous ne savez plus où aller  
voici quelques adresses à visiter

10 sites à visiter

[www.microtec.net](http://www.microtec.net)

Les belles lettres de A à Z: noms, œuvres, et extraits

[www.galactica.bnf.fr](http://www.galactica.bnf.fr)

35000 livres numérisés par la  
Bibliothèque Nationale de France

[www.quid.fr](http://www.quid.fr)

Le monde épluché par le Quid

[www.lavoile.com](http://www.lavoile.com)

Le rendez-vous des amoureux de  
la voile

[www.bodyplanet.com](http://www.bodyplanet.com)

Fitness, forme et santé.

[www.perso.club.internet.fr/aleske](http://www.perso.club.internet.fr/aleske)

La photo pas à pas, zoom sur les  
bases de la photographie

[www.museum.olympic.org](http://www.museum.olympic.org)

L'histoire et l'actualité des jeux  
Olympiques depuis leur création

[www.videomuseum.fr](http://www.videomuseum.fr)

Les musées d'art contemporain  
français font collection commune

[www.mondomix.org](http://www.mondomix.org)

Le tour du monde des musiques

[www.livresse.com](http://www.livresse.com)

L'actualité littéraire en chroniques  
et critiques

## Poulaga story !

Si vous voulez tout savoir sur les 1000 façons de faire une descente de police chez un hacker : trouvez en ligne sur le site des services secrets fédéraux le manuel du parfait agent secret en cours de perquisition : procédure méthodologique et rigoureuse décrivant l'art et la manière de " serrer " les héritiers de Mitnick ou Poulsen (actuellement à la tête de Security Focus).

Tout y passe, des empreintes digitales aux " derniers numéros composés " des cellulaires, en passant par les programmes en mémoire des ordinateurs et l'art de coller une étiquette sur les câbles avant que de les débrancher... Duuuuur !

<<http://www.treasury.gov/usss/electroni>

## Kitetoo condamné !

Le Tribunal de grande instance de Paris condamne - avec sursis - l'animateur du site kitetoo.com à verser 1 000 au site tati.fr et ce, pour fraude informatique !

C'est une première et une énorme bévue juridique selon beaucoup car le site est réputé pour apporter la preuve d'une faille dans les plate-formes des cybermarchands... Il en a même aidé certains à la résoudre !

Tout remonte à juin 1999, quand à l'aide de son simple navigateur Netscape, l'un des animateurs avait accédé directement à l'un des fichiers clients du site. Kitetoo affirme avoir immédiatement signalé à Tati le défaut d'installation de son serveur mais rien n'a changé et les fouineurs de Kitetoo ont publié les preuves de la défaillance du système de Tati.

Ce dernier, après que la presse s'est fait l'écho de l'information, a finalement porté plainte pour intrusion frauduleuse. Une plainte reçue sans sourcilier par la 13e chambre du TGI de Paris.

Cette décision s'inscrit dans une inquiétante tendance à vouloir réduire au silence tous ceux qui prennent la peine d'alerter les utilisateurs sur les failles logicielles. Et conforte les éditeurs et autres sites marchands dans leur volonté de dissimuler l'information à ce sujet.

## Microsoft en appelle à la Constitution

Les avocats de Microsoft auraient demandé à la juge Colleen Kollar-Kotelly de mettre un terme à la procédure antitrust qui se poursuit sous l'impulsion de seulement 9 états américains maintenant. Selon les défenseurs de l'éditeur, les états en question sortent de leur rôle en continuant la procédure. Dans un document transmis à la juge, ils évoquent un dérapage anticonstitutionnel si la position de l'état fédéral se trouve remise en cause par des états membres de la fédération.

<[www.silicon.fr/public/door?6004REQVEV&ENT=&REQINT1=4895&REQSTR1=net](http://www.silicon.fr/public/door?6004REQVEV&ENT=&REQINT1=4895&REQSTR1=net)

## DEVENEZ GOOGLEWHACKER

Essayez-vous au dernier jeu à la mode sur le net : le googlewhack. Popularisé aux États-Unis par Gary Stock, co-fondateur d'une société qui crée des agents intelligents, le jeu consiste à mettre à l'épreuve l'efficacité de Google en soumettant des requêtes combinant deux noms communs pour lesquels le moteur de recherche proposera une réponse, et une seule. Comme dans tout jeu qui se respecte, le googlewhacker doit respecter des règles de jeu et de score.

Et comme toute star du net, le jeu a aussi son site : [www.googlewhack.com](http://www.googlewhack.com)

## C'EST ARRIVÉ SUR LE NET MAIS PAS CHEZ NOUS

L'AFP annonce que la MGM est le premier studio d'Hollywood à proposer des films en téléchargement. Ce service, qui n'est pas accessible depuis la France, est encore balbutiant. Deux films du catalogue proposé sur Cinemanow, spécialisé dans la diffusion en streaming : « Le masque de fer » avec Gérard Depardieu et Leonardo di Caprio et « What's the worst that could happen » avec Dany de Vito. Le téléchargement, avec une liaison haut débit, prend quand même entre 1h30 et 4h. Et avec un modem classique, il faut compter 24 heures, pour un prix variant de 2 à 6 dollars.

## C'est sur le NET!

### Avec Wi-Fi tu seras libre en haut débit !!!

Le Wi-Fi est basée sur la norme de réseau radioélectrique 802.11b définie par l'IEEE\*, le Wi-Fi (pour Wireless Fidelity) utilise la bande de fréquence des 2,4GHz et autorise des débits jusqu'à 11Mbps (1,375Megaoctets par seconde). Conçue à l'origine pour être une prolongation naturelle des réseaux d'accès filaires, cette technologie sans fil fait l'objet d'un engouement croissant depuis que la démonstration a été faite, lors des dernières rencontres Internet à Autrans (10 et 11 janvier 2002), des nombreux usages qu'elle permet d'envisager bien au delà du simple accès rapide à l'internet.

«Le Wi-Fi est un vrai plus en ce qui concerne l'équipement interne des ménages, puisqu'il offre la possibilité d'arroser tout un appartement pour partager une connexion ADSL entre plusieurs PC», reconnaît Jean-Christophe Le Toquin, le délégué général de l'Association des fournisseurs d'accès (AFA).

La nouvelle version du forum Amiga Francophone est de nouveau en ligne. Les travaux chez multimaniam sont presque terminés. Le forum est définitivement disponible à l'adresse

<<http://membres.lycos.fr/amigaforum/forums/>>

Ce forum est en PHP4 et génère de l'HTML il doit donc être compatible avec tous les browsers.

Il est aussi accessible par <<http://amigaland.free.fr/>> puis sélection de la rubrique FORUM.

Si beaucoup de monde essaye de se connecter en même temps : Plus de 8 ! le forum ne se charge pas chez le 8ème Excusez moi pour ceux qui auraient reçu de mauvaises informations. Pour ne plus figurer dans ma liste de diffusion, signalez le moi simplement.

Amiga Rulez Forever ! Bienvenue Sur L'AmigaLand Forum !

Nicolas Riquier"  
<[amigalord@libertysurf.fr](mailto:amigalord@libertysurf.fr)>

### Le surf sans fil arrive en France. Vive le wi-fi

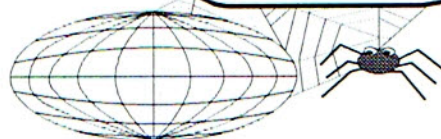
Un bâtiment de l'Université de Strasbourg sera équipé d'une dizaine de bornes "wi-fi", pour connecter portables et agendas au Web. Avec un simple ordinateur portable, des étudiants vont regarder un film assis au fond de l'amphi, surfer allongé sur un banc devant le parvis de l'Université, composer et envoyer un e-mail enfermé dans les toilettes. Les étudiants du DESS Réseau et Télécoms de l'Université Louis Pasteur de Strasbourg seront les premiers en France à tester l'Internet sans fil, partout, tout le temps. Et pas que pour le boulot.

" En fait, nous utilisons déjà un peu le procédé ", rapporte un des 14 élèves, Yann Klis, 24 ans. L'expérimentation repose sur une technologie fort en vogue, dite "wi-fi" (Wireless Fidelity), qui permet la transmission par ondes radio de données informatiques jusqu'à plusieurs centaines de mètres, à des débits confortables puisque 100 fois supérieurs en moyenne à ceux d'un modem standard.

C'est France Télécom, intéressé par cet essai sur le terrain, qui a prêté aux élèves les portables et "organiseurs" électroniques, tous dotés de cartes pour la réception sans fil. Les étudiants sont libres de les utiliser comme ils le souhaitent.

### Une cabine Internet à Manhattan

Vous n'êtes plus perdu à Manhattan ! Vous allez checker vos e-mails en plein coeur de la ville. Située à l'angle de la 46e rue et de la cinquième Avenue, à New York, la première cabine Internet a ouvert la semaine dernière, mise en place par la société TCC Teleplex. La minute de connexion est facturée 25 cents. Il est possible de surfer sur le Web, de consulter ses e-mails mais également de passer des appels téléphoniques par Internet. Une période de 30 jours servira de test. Si elle est concluante - c'est à dire si la cabine résiste au vandalisme - une centaine d'autres devraient être installées dans l'année, à travers Manhattan. Il est à noter que British Telecom a annoncé un projet similaire d'installation de 28 000 cybercabines en Grande-Bretagne, sur cinq ans



### Le plus gros dictionnaire accessible sur Internet - waow !!!

Le Trésor de la Langue Française Informatisé (TLFI), version électronique du TLF, dictionnaire des XIXe et XXe siècles publié par les éditions Gallimard, est désormais en accès libre sur Internet, a annoncé mercredi le Centre national de la Recherche scientifique (CNRS).

Réalisé par une centaine de chercheurs, à l'initiative du CNRS, dans les années 1960, le TLF, le plus complet des dictionnaires de langue française, comprend seize volumes, qui regroupent 100.000 mots, avec leur histoire, 270. 000 définitions et 430.000 exemples, soit 350 millions de caractères au total. Le premier tome est sorti en 1971, le seizième en 1994.

Cette informatisation permet à la fois la consultation simple des articles du TLF et les consultations transversales (tous les mots d'origine espagnole, par exemple). Elle offre également la possibilité de répondre à des demandes plus complexes (exemple : la visualisation des termes de marine, en rapport avec la manoeuvre des voiles) et autorise une hypernavigation avec les dictionnaires de l'Académie française, la base lexicale ATILF et la base de données textuelles Frantext.

Le TLFI est consultable sur le site du laboratoire ATILF :

<<http://www.inalf.fr/tlfi>>



Le site à visiter  
[www.21stCAP.fr.st](http://www.21stCAP.fr.st)

# Les nouvelles élocubrations de Candide

## Bonnes M@nières.com

Après l'ère du téléphone, durant laquelle les relations épistolaires semblaient être tombées en désuétude, voilà que contre toute attente, l'avènement d'Internet, du courrier électronique et des mini-messages sur téléphone portable a remis l'écrit au goût du jour !

Malheureusement, la langue utilisée dans la plupart des communications électronique est à des années-lumière de la prose ciselée des grandes plumes de la littérature.

Si dans la "Tribu Internaute" des abréviations courantes telles que "amha" pour "à mon humble avis", "XXX" pour "gros bisous" ou "TT" pour "t'étais" sont utilisées fréquemment, de même que l'utilisation d'"émoticônes" ou "binettes" expriment des sentiments (En penchant la tête vers la gauche, vous comprendrez pourquoi :- ) signifie "je suis content") Maintenant retapez les sans espace et voyez le résultat ça donne à réfléchir !!!, tout cela est parfaitement admissible pour de la messagerie informels entre amis.

Mais quelles conventions adopter pour de la correspondance professionnelle ?

Nous devons là nous plier à une nouvelle "netiquette".

En voici les dix principes de bases.

### I Entrée en matière

La règle veut que l'on commence par le prénom du destinataire.

Au "Cher Robert", bien trop pompeux, préférez le simple "Robert". Un "bonjour" enthousiaste s'inscrit dans un registre trop familier. Et, à moins que vous échangiez une longue suite de mails avec votre correspondant, évitez de commencer abruptement par le message proprement dit.

### II Restez courtois

NE REDIGEZ JAMAIS VOS MESSAGES EN MAJUSCULES. Sur Internet cette typographie est comprise comme un hurlement ! Dans la mesure où, contrairement au téléphone, par exemple, le destinataire est absent au moment où l'on écrit un message, il est très facile de se montrer grossier ou de sous estimer la portée de la "grossièreté électronique"

### III Réfléchissez avant de cliquer sur l'icône "Envoyez"

Vous pourriez regretter tout votre vie un mail expédié à la va-vite ! Réfléchissez à deux fois :

Avez-vous vraiment envie d'insulter ou de menacer votre correspondant, ou de lui proposer de l'argent ??

Aimeriez vous recevoir le message ???

Etes vous prêt à assumer pleinement les propositions ou les menaces que vous formulez ??

### IV Vous avez du courrier !

Relevez toujours vos messages. Aucune personne sensée ne laisserait traîner son courrier sans l'ouvrir ou négligerait d'écouter son répondeur téléphonique !

Il en va de même pour votre courrier électronique !

### V N'abusez pas du jargon cybernétique

Picasso maîtrisait parfaitement la technique de la peinture, et lorsqu'il représentait des femmes avec les deux yeux du même côté du visage, c'était une démarche créative !

De la même façon, si vous utilisez dans vos mails des abréviations ou une orthographe approximative, comme "A+" ou "alp" pour "à la prochaine" ou encore "mdr" (mort de rire), veillez à les employer à bon escient ! Faute de quoi vous risquez de passer pour un imposteur !

### VI Ne jouez pas les technocrates

Il existe un snobisme propre à Internet, et certains inconditionnels du Web peuvent se montrer extrêmement indéclicats à l'égard de ceux qui maîtrisent moins bien l'outil informatique.

Un correspondant attentionné ne méprise, en revanche, jamais les utilisateurs qui ignorent le fonctionnement des derniers gadgets, et s'assure auprès de son destinataire qu'il dispose d'un matériel lui permettant de lire un message ou d'ouvrir une pièce jointe.

Ce n'est pas un crime de se laisser déconcerter par les arcanes du Web, d'autant moins que les plus grands

spécialistes du Web sont souvent déconcerter par la vraie vie !

### VII Evitez les envois groupés

Il n'est jamais très flatteur de recevoir un courrier dont on s'aperçoit qu'il a été envoyé à des centaines d'autres personnes.

S'ils se prêtent aux histoires drôles et aux invitations, les envois groupés ne conviennent pas aux autres circulaires. Utilisez la fonction "copie", à moins que vous ne sachiez que vos divers correspondants sont amis ou collègues !

### VIII Envoyez un mot gentil

Certains spécialistes des bonnes manières estiment qu'il vaut mieux envoyer les invitations, réponses et remerciements par la poste ! Ce n'est pas une obligation ! De plus un message électronique agréable, ne serait-ce que quelques mots de félicitations ou d'amitié, suffit parfois à illuminer une journée !

### IX Pas de rupture par mail !

Rompre une relation par courrier électronique ?? Quelle horreur !

Si vous préférez l'écrit au face-à-face optez pour une lettre manuscrite, plus courtoise.

Par sa nature expéditive, le mail est aussi insultant que méprisant !

### X Les écrits restent.....

Utilisez l'e-mail comme une occasion de renouer avec les plaisirs épistolaires !

Les conversations téléphoniques s'envolent, mais les courriers électroniques que vous avez reçus ou envoyés restent inscrits sur votre disque dur de l'ordinateur, même si c'est un Amiga !

Qui sait ? Un jour, d'autres auront peut être envie de les lire ! Raison de plus pour bien soigner votre correspondance !

*Candide*

(Extraits de "La pratique du courrier électronique en dix clics" de David Thomas)

## Les nouvelles élucubrations de Candide

### La vie a l'envers

Lorsque je regarde mon Amiga, je pense toujours à ce qu'il deviendra après moi !

Aura-t-il une second vie !

A 63 ans, je crois que je suis encore trop jeune pour envisager la mort, et a priori a celle de ma machine préférée que diable !!!!

De toute façon, j'ai toujours pensé que la vie devrait se dérouler dans l'autre sens, à l'envers quoi !!!

Je trouve que l'on devrait commencer par la mort, comme cela on serait débarrassé de cette angoisse !

Puis on vous installerait dans une maison de repos, ou l'on pourrait utiliser son Amiga génération 2015, (2.5 Ghz, PPC, vision 3D panoramique, écran tactile, clavier vocal) de laquelle on finirait par vous mettre à la porte parce que vous êtes trop jeune !

Alors on passerait quelques années à voyager, à jouer au golf, à courir la gueuse et à apprendre à utiliser son Amiga 4000, puis on nous donnerait

une montre en or à gousset, et on commencerait à travailler n'importe où, avec un Amiga 1200.

Cela durerait trente à quarante ans pleins!

Quand on aurait rassemblé toute cette expérience, on entrerait à l'Université, avec un Amiga 600, où l'on pourrait apprécier pleinement d'autres expériences comme le sexe, être saoul, essayer quelques drogues, batifoler les mininettes et découvrir son Amiga 500+.

Puis on irait au lycée avec son 2000, à l'école primaire avec son 1000 et enfin à la maternelle avec un C64.

Pour finir, on se ferait câliner par une femme pendant trois ou quatre ans, ensuite on suceraient goulûment une douce mamelle, on passerait neuf mois dans un ventre bien chaud et la vie se terminerait par un orgasme .....Informatique !

Ce serait beaucoup plus chouette comme ça ? Non !!

*Candide*

### Petits Casse-tête en Généalogie

Bon nombre de logiciels de "Généalogie" vous entraînent à partir de la recherche de vos racines ! Mais attention, quoi de plus compliqué que les liens de parenté ?

On cite souvent cette arrière, arrière grand-mère qui disait "Ma fille, dit à ta fille que la fille de sa fille pleure !" et plus d'une personne pousse des hauts cris dès qu'on lui parle de l'oncle du cousin du beau-frère de sa belle-mère.....Sans parler de la devinette classique :

A votre avis un homme a-t-il le droit d'épouser la sœur de sa veuve ??

Eh non !!! Banane !!!! Puisse qu'il est mort !

Je ne résiste pas, aujourd'hui, à vous offrir ce petit texte, tiré de derrière les fagots et qui vous donne un aperçu des embûches que vous pourriez rencontrer au cours de vos déplacements dans les méandres de l'histoire de votre famille !

A vous donc de suivre sans vous perdre, sachant par ailleurs que les noms évoqués sont des patronymes parfaitement authentiques et que la situation imaginée aurait donc bel et bien pu se produire ! Alors savourez-en l'énoncé !

\* Monsieur Lamère a épousé Mademoiselle Lepère. De ce mariage est né un fils aux yeux pers. Monsieur est le père, madame est la mère et les deux font la paire ! Le père, quoique père, est resté Lamère, mais la mère, avant d'être Lamère était Lepère. Le père est donc le père sans être Lepère, puisse qu'il est Lamère et la mère est Lamère bien que née Lepère. Aucun des deux n'est maire ! N'étant ni le maire ni la mère, le père ne commet donc pas d'impaire en signant Lamère ! Le fils aux yeux pers de Monsieur Lamère et de Mademoiselle Lepère deviendra maire. Il sera le maire Lamère, aux yeux pers, fils de Monsieur Lamère, son père, et de Mademoiselle Lepère, sa mère. La mère du maire meurt et Lamère, père du maire, la perd. Aux obsèques, le père de la mère du maire, le grand-père Lepère, qui vient du bord de mer, marche de pair avec le maire Lamère, son petit-fils. Les amis du maire, venus pour la mère, cherches les Lamère et ne trouvent que le maire et le Lepère, père de la mère du maire, venu de la mer, et chacun s'y perd !

Comment ne pas s'y perdre ? La mère Lepère qui est la belle-mère du père Lamère, père du maire..... C'est simple non ????

*Candide*

### "Les folies de Candide"

**Question :** Pourquoi le poulet a-t-il traversé la route ?

**Les réponses :**

**Descartes**

" Pour aller de l'autre côté ! "

**Aristote**

" C'est dans la nature du poulet de traverser une route ! "

**Karl Marx**

" C'était historiquement inévitable ! Il fallait qu'il traverse ! "

**Martin Luther King**

" J'ai la vision d'un monde où tous les poulets seraient libres de traverser les routes sans avoir à justifier leur acte ! "

**Saddam Hussein**

" C'est un acte de rébellion caractérisé qui justifie pleinement que nous sévissions avec cruauté envers tous les poulets qui traversent les routes ! "

**Freud**

" Vous vous préoccupez du fait que le poulet ait traversé la route ! Cela révèle votre sentiment d'insécurité sexuelle ! "

**Darwin**

" Les poulets, tout au long de l'évolution, ont été naturellement sélectionnés de telle sorte qu'ils soient génétiquement enclin à traverser les routes ! "

**Einstein**

" Le fait que ce soit le poulet qui traverse la route ou que ce soit la route qui se meuve sous le poulet, dépend d'une simple équation :  $E=MC^2$  ! "

**Rambo**

" J'en ai raté un ??? Sur quelle route ?? "

**Lionel Jospin**

" Le poulet n'a pas encore traversé la route, mais le gouvernement y travaille ! "

**Jacques Chirac**

" Quoi ! C'était un poulet sur la route ? Je croyais que c'était un mulot !!! "

**Arlette Laguiller**

" C'était un pauvre poulet travailleur qui traversait la route ! "

**Platon**

" Pour son Bien, de l'autre côté de la route était le Vrai ! "

**Bill Gates**

" Nous venons justement de mettre au point le nouveau Poulet Office 2002 qui ne se contentera pas seulement de traverser les routes, mais couvrera aussi des œufs et classera vos dossiers importants ! "

*Candide*

**ndlr:** je pense que Candide pourrait nous trouver la réponse à la question qui défait actuellement les pubs: «pourquoi la Vache qui rit...»

# CD32 le retour !!!

l'excellent émulateur WinUAE pour fonctionner !

Surtout ne jetez pas vos Cd de jeux pour la CD32, grâce à Project32, ils vont prendre de la valeur !



Project32 n'a rien en commun avec Project64, l'émulateur dédié à la Nintendo64.

Ce programme se consacre exclusivement à la CD32 de Commodore. Architecturée autour d'un processeur Motorola 68EC020 cadencé à 14.32 Mhz, cette console fut plus ou moins à l'origine de la faillite de Commodore, déjà sur le déclin au début des années 90.

Très proche de l'Amiga 1200, elle exploite le Kickstart 3.1, ce qui explique pourquoi Project32 fait appel à

A l'heure actuelle, le logiciel ne reconnaît qu'une petite quantité de jeux CD32.....espérant que ce nombre grandisse rapidement, puisqu'on dénombre environ 250 jeux consacrés à la console de Commodore.

Notez par ailleurs que beaucoup de titres sont restés à l'époque dans les cartons ( Elite III, Gloom II, Magic Carpet ..... ) à cause de l'échec cuisant de la CD32 face aux consoles de Nitendo et de Sega.

La CD32 fut à Commodore ce que la Jaguar fut à la firme Atari.

Un projet aux performances alléchantes mais qui resta boudé du grand public et connu une durée de vie très limitée.

Project32 devrait lui redonner ses lettres de noblesse : le logiciel fonctionne sans aucun ralentissement sur un PC standard, le son s'émule de manière quasi-parfaite et le programme autorise pleinement l'utilisation d'un joystick, même si les commandes peuvent parfois poser problème (c'est le cas notamment du bouton de tir dans Gloom)

En clair, c'est un réel bonheur que de retrouver des titres comme Akira, Defender Of The Crown II ou Syndicate !

Extrait de PC team n°77 Passion Emulation

*Candide*

La version 2 de Project32 est disponible en langue Allemande sur : <http://pj32.emubase.de>

## PROJECT 32

## Entretien avec Timo WEIRICH auteur de Project32

*retranscrit par Candide*

*PC team a évoqué dans son numéro 77 un nouvel émulateur (en fait une " surcouche " de WinUAE) permettant de retrouver les jeux de la CD32.*

*Puisqu'il s'agit en soi de l'un des logiciels les plus novateurs qu'il ait été donné de voir ces derniers mois, PCT a crut pertinent de revenir sur le sujet en interviewant son auteur.*

*Habituellement peu bavard, le jeune homme a néanmoins volontiers accepté le jeu de questions-réponses. Voici pour les membres intéressés d'AMIGAZette83 les extraits les plus significatifs de PCTeam.*

Pct : Bonjour Timo, pour ceux qui ne vous connaissent pas encore, pouvez-vous vous présenter ?

Tw : Oui bien sûr, je m'appelle Timo Weirich, j'ai 22 ans et je suis né en Allemagne. Je travail actuellement en tant qu'ingénieur sur IT-System. Quant à mes passions, elles sont restreintes à tout ce qui touche l'informatique (rires)

Pct : Quand avez-vous acheté votre première CD32 ? Qu'en faisiez-vous à l'époque ?

Tw : Je ne m'en rappelle pas avec précision...Je pense que ce devait être en 1995. Je l'utilisais exclusivement pour les jeux de l'époque !

Pct : vous en possédez toujours une ? Si oui continuez-vous à l'exploiter ?

Tw : Oui, bien sûr ! J'ai toujours cette console chez moi, mais je dois bien avouer que je ne l'emploie plus qu'occasionnellement.

Pct : Comment êtes-vous arrivé dans le monde de l'émulation ? Pourquoi ?

Tw : Parce que j'adore tous ces vieux jeux ! Ce qui ne veut pas dire que je déteste les programmes récents, bien au contraire ! Certains sont vraiment très bons. Mais on ne retrouve plus le même plaisir passé la première fois. Ainsi j'ai pratiqué des milliers de parties sur des titres comme " Turrican III ", mais je continue à adorer ce jeu. Cela ne se produit jamais avec les nouveaux softs.

Pct : Quant est né votre projet ?

Tw : Project32 a démarré précisément le 29 Novembre 2001

Pct : Combien de personnes participent à cet émulateur ?

Tw : Beaucoup d'émulateurs sont réalisés en équipe,c'est vrai, mais dans le cas de Project32, je travail seul !

Pct : Quels ont été les aspects de la CD32 les plus difficiles à émuler ?

Tw : La chose la plus ardue concerne le CD Audio. Je travaille toujours sur ce problème !

Pct : Quels types de sources avez-vous employés ?

Tw : J'ai énormément exploité les informations provenant du " CD32 Developer Kit " ! Et c'est à peu près tout !

Pct : Quels sont les prochains ajouts de Project32 ?

Tw : Je devrais intégrer le support d'un certain nombre de jeux supplémentaires, et j'espère, l'émulation du lecteur de CD audio.

Pct : J'imagine que vous recevez un grand nombre d'appréciations des utilisateurs ?

Tw : Oui tout à fait ! Et j'adore ça ! La plupart des gens me font parvenir des reports de bugs, mais certains me remercient de temps en temps - :)

Pct : Que pensez-vous de l'actuelle " scène de l'émulation " ?

Tw : C'est difficile de vous répondre. En réalité, je n'ai jamais trop prêté attention à la scène ! La seule chose que je déteste, ce sont tous ces sites qui offrent des trucs piratés, comme des jeux pour la PS2 ! Cela n'arien a voir avec l'émulation, et pourtant ces sites se réclament de la scène ! C'est vraiment déplorable !

Si Project32 vous a séduit et si vous possédez un PC, voici la liste des jeux qui peuvent fonctionner avec l'émulateur CD32

Voici la liste des CD32 qui tournent bien avec l'émulateur Project32

- Akira
  - Alien Breed (spécial Edition 92)
  - Chambers Of Shaolin
  - Dark Speed
  - Deep Core
  - D-Generation
  - F17 Challenge
  - Fireforce
  - Fly Harder
  - Frontière Elite 2
  - Global Effect
  - Gloom
  - Gulp
  - Gunship 2000
  - IK+
  - James Pond-Robocod
  - Jungle Strike
  - Mean Arenas
  - ProjectX (Special Edition 93)
  - Qwak
  - Roadkill
  - Simon The Sorcerer
  - Speris legacy
  - SubWar 2000
  - Syndicate
  - The Big 6
  - The Lost Vikings
  - Total Carnage
  - UFO-Enemy unknown
  - Whasle's Voyage
- Cette liste ne devrait pas être exhaustive d'après l'auteur !

### SOS Amiga....

Vous avez un Amiga, là tout est normal, mais vous avez aussi un PC qui vous pose d'énormes problèmes (là aussi c'est normal) au point de reformatter le disque dur, mais, avec les nouveaux zindows un PC donne parfois, même souvent, des soucis d'installation, même après un «format c:\».

C'est à ce moment là que l'Amiga peut devenir un excellent partenaire dans le cas où vous ne disposeriez pas des outils adéquats. Faites lui formater le disque dur sous Amiga OS, normalement le PC n'y verra plus qu'un disque vierge de tout système et il ne vous restera plus qu'à vous armer de patience pour retrouver votre bureau...après 15 à 20 redémarrages.

JOSE

## Les petits trucs de José

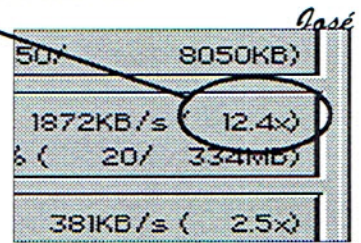
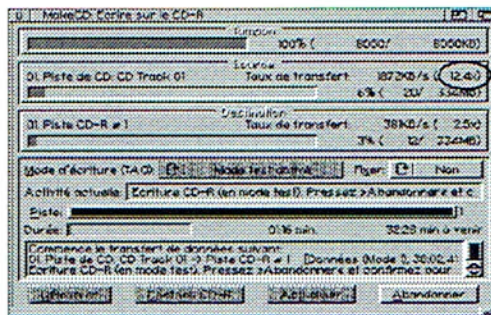
Et oui, le quotidien de l'Amiga c'est la recherche permanente de petits trucs qui aident à simplifier la vie et depuis quelques temps j'étais à la recherche d'un moyen pour trouver la vitesse de lecture des lecteurs de CDROM lorsque leurs caractéristiques ne sont pas inscrites sur le boîtier, et, évidemment, ne disposant pas la doc. C'est souvent le cas avec les appareils récupérés ou acquis à moindre coût aux puces ou ailleurs. Donc, après avoir essayé plusieurs outils et quelques recherches infructueuses dans les Aminets j'ai trouvé la solution qui me tendait les bras. Le problème pour faire cette manipulation fort simple il faut tout de même disposer d'un graveur de CDROM.

L'astuce est de lancer MakeCD (vous pourrez trouver la version 3.2c sur le CD\_AMIGAZETTE\_4), de mettre un CDROM dans le lecteur à tester et de lancer une opération de gravure en mode test sans fixation du CD ou de la session.

Pour cette copy il faudra aller dans le menu «Editer» et choisir «Ajouter CD complet». Cliquer sur «Ajouter CD» et laissez le premier onglet sur «Directement vers graveur».

Une fois cette première opération effectuée lancez le gravage. (bien entendu en test).

Dans la fenêtre de l'interface présentant l'évolution du gravage, regardez dans la case «Source», à droite est inscrite la vitesse de lecture. C'est comme cela que j'ai su que l'on m'avait donné un 12X. J'ai fait l'essai avec un 2X et j'ai obtenu 2X dans cette case.



nota: J'ai essayé en faisant une image iso, la vitesse donnée est environ de moitié.

**Micro FUNN**  
21 Av. Dréo  
83170 Brignoles  
microfunn1@aol.com 04 94 59 25 11  
06 71 33 14 27

**Amiga Center SERELE**  
18, route des Grands Champs  
71710 Marmagne  
Tél: 03 85 78 20 68 - www.amiga.fr

**A.P.S.**  
15 bis, rue Louis Maurel  
13006 Marseille  
Tél: 04 91 00 30 44 - www.aps.fr

**SLD**  
13 rue des jardins  
67550 Vendenheim  
Tél: 03 88 59 42 82  
Fax: 03 88 59 42 83  
www.sl-diffusion.com

**AMEDIA SoftWare**  
Thillot Lionel  
8/164 rue Jules Michelet  
57070 METZ  
lionel.thillot1@fnac.net

**SoftWare Paradise**  
Le Capitot  
BP 484  
Anglet Cedex  
Tél: 05 59 57 20 88  
www.sparadise.com  
contact@sparadise.com

**Association Triple A**  
Lot. les Aurores  
26800 Portes-Lès-Valence  
http://www.boingattack.org  
amigalex@free.fr

**Association 4A**  
Le Petit Breuil  
17700 Breuil La Reort

**Obligement**  
11e Rue de Bellevue  
21000 Dijon  
daff1@club-internet.fr  
http://obligement.free.fr

Mini Bottin de l'Amiga



# SCALA, l'outil multimédia

mise en pratique avec une idée simple

Pour réaliser ce petit exercice j'ai utilisé un scala 200 original (avec dongle). Pour ceux qui disposent de Scala 400 trouveront des astuces plus pratiques pour réaliser les pages, ayant plus de fonctions et d'effets spéciaux

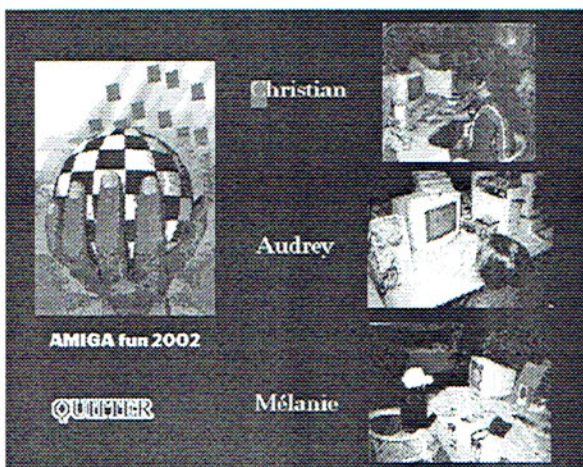
Pour faire suite aux articles précédents il est logique de continuer vers des travaux pratiques et mettre en évidences les qualités de ce logiciel qui ne nécessite qu'un peu de mémoire, vitesse et surtout un Amiga digne de ce nom. Ce TP sera sur le CD\_AMIGAZETTE\_4

Pour cet exemple j'ai choisi de faire une petite présentation à l'aide de photos du week-end AMIG@fun. Pour reprendre les idées du dernier numéro, il y aura une page de présentation, un sommaire, des informations, des images et des boutons pour la navigation. Le but étant de montrer et donner des idées dans l'utilisation de Scala. Ce genre de présentation peut ensuite être adoptée pour montrer l'album de famille ou les dernières vacances à la neige, le tout dans un environnement multimédia facile à gérer.

différent. La transition vers la page suivante s'effectuera par un fondu, ce qui donne une souplesse et une douceur dans l'apparition de la page suivante. Notez que j'utilise assez fréquemment cet effet de fondu.

Après 3 pages de présentation c'est l'arrivée du sommaire. J'ai «copié» l'idée de Ludo pour ses Châteaux de la Loire en mettant des mini images des photos.

Scala Multimedia		SCALA	
N°	NOM DE LA PAGE	PREV	SUIV
1	AMIGA fun	5	5
2	organisé par	5	9
3	Participation	5	4
4	Sommaire	5	30
5	Christian.IFF	5	40
6	Audrey2.Iff	5	40
7	Surling-Melanie2.Iff	5	40
8	un pingouin nommé LINUX	5	0
9	dessin-Audrey.brs	5	0
10	Texte: Christian	1	12



Pour créer celles ci j'ai utilisé Art Effect et GfxCon. NOTA: toutes les images doivent être réalisées au format IFF

Importées sur la page sous la forme de brosse elle peuvent être repositionnées n'importe où et ensuite servir de support pour les boutons. Pour quitter la présentation, le texte QUITTER est un bouton qui dirigera le programme vers la «sortie».

n'ayant qu'une présentation de 3 photos, mais rien n'empêche d'en réaliser un pour mieux s'y retrouver.

J'ai donc commencé par réaliser les pages selon un ordre logique d'apparition: le titre et un préambule, la page sommaire, les 3 pages avec, en image de fond les 3 photos, des boutons de navigations qui redirige vers d'autres pages qui apportent un texte relatif à la photo et 2 pages qui présentent des images d'oeuvres des deux dessinateurs.

## On se lance!

Reprenant un thème classique, une présentation doit comporter un titre, éventuellement quelques informations, un sommaire qui peut ne pas être obligatoire selon ce que l'on veut montrer et tout une série de pages plus ou moins inter-actives entre-elles. L'ajout de musique ou divers sons peut aussi apporter une touche non négligeable d'attrait. Cette partie musicale ne sera pas interprétée dans cet exemple afin de favoriser la gestion mémoire chip.

Donc pour le titre et son préambule, c'est l'AMIGAFUN.2002, simplement écrit avec des polices de caractères assez grosses et colorées. Séparé en 3 mots qui apparaitront avec un effet

L'inter-activité s'effectue donc au travers des boutons qui permettent de diriger le visiteur.

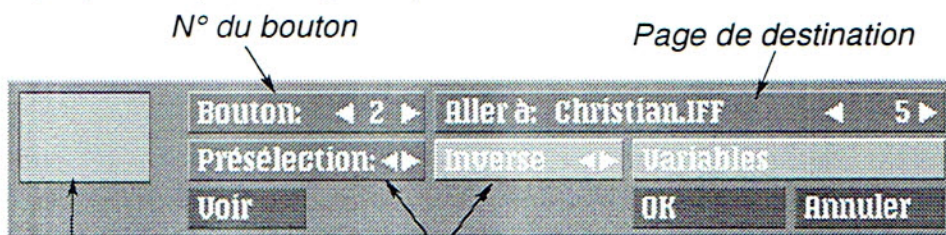
## L'architecture

Contrairement à ce que j'avais proposé dans le numéro précédent, je n'ai pas vraiment utilisé un organigramme (ou ordigramme)

## Déroulement du script

démarrage: affichage du titre, l'organisateur et une info sur la participation, le tout dans un temps suffisant pour lire, mais aussi pour ne pas lasser.

Affichage de la page sommaire. Cette page n'est pas figée, après une quarantaine de secondes l'affichage passe à la page suivante tel un «slide show» mais avec retour au sommaire



test le bouton

ce choix permet l'auto-sélection si la souris passe sur le bouton



la dernière photo affichée.

Mais avant ce défilement d'images on peut volontairement cliquer sur une photo et aller directement aller à ce choix.

Cette action se réalise en activant l'option de gestion des boutons (clic sur « bouton » dans la barre d'outil).

Donc, ouvrez la page « sommaire » et activez l'option bouton. Si aucun bouton n'est encore créé, à l'aide de la souris dessinez une boîte qui représentera le premier bouton, puis, sur l'interface, cliquez la flèche à droite de la case marquée « aller à » et recherchez la page vers qui le bouton doit être assigné. Mettez les options présélection et inverse, ce qui fera « allumer » le bouton dès que la souris passera dessus. Pour essayer l'action du bouton, il suffit de cliquer sur le carré à gauche de l'interface, ou alors cliquez sur « voir ». Les boutons seront numérotés automatiquement au fur et à mesure de leur création.

### Organisation de la page

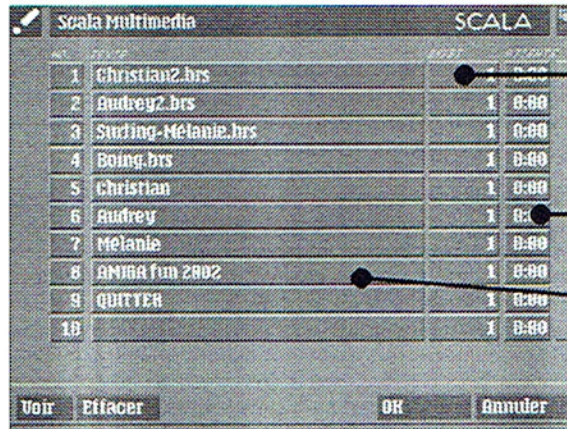
Si l'on désire agir directement sur les éléments de la pages en cours il y a l'option marquée « Liste » qui est très pratique pour réorganiser les actions sur chaque objet de la page.

### Images et boutons

C'est la partie qui m'a causé le plus de soucis car je voulais mettre des images lisibles sur des configs « légères », mais en maintenant les photos en 256 couleurs, seuls les ordinateurs AGA pourront visionner ce script (ou sur UAE). Sachant que Scala n'utilise que le format IFF j'ai opté pour un format en 640 x 480 x 256 couleurs ce qui est très pénalisant dans le rendu de la qualité des photos. Evidemment, si vous désirez réaliser quelque chose de similaire pour vous même vous pourrez utiliser des formats plus imposants selon les capacités de votre ordinateur.

### SCALA 200/300/400

Ceux qui possèdent les version 300 ou 400 ont des possibilités plus intéressantes dans la gestion des boutons, car ils pourront directement transformer une brosse en bouton, laquelle brosse pourra être redimensionnée directement sur la page. De plus ils disposent d'outils de dessins: cercles, rectangles, traits etc...



« Liste » de la page sommaire

Cliquer ici déclenche l'ouverture de la fenêtre des effets qui agiront sur cet élément.

Ici c'est le temps d'attente pour l'affichage de cet élément

Les éléments (ou objets) qui seront affichés sur la page. On peut directement déplacer les lignes, par exemple pour modifier l'ordre d'apparition.

De même pour les effets, en plus de l'effet d'apparition on y trouve aussi celui qui va faire disparaître l'objet. Avec cette option on peut, sur une même page, faire défiler plusieurs textes sans avoir à ré-ouvrir une nouvelle page, simplement en jouant avec les apparitions et les effacements.

### Conclusion

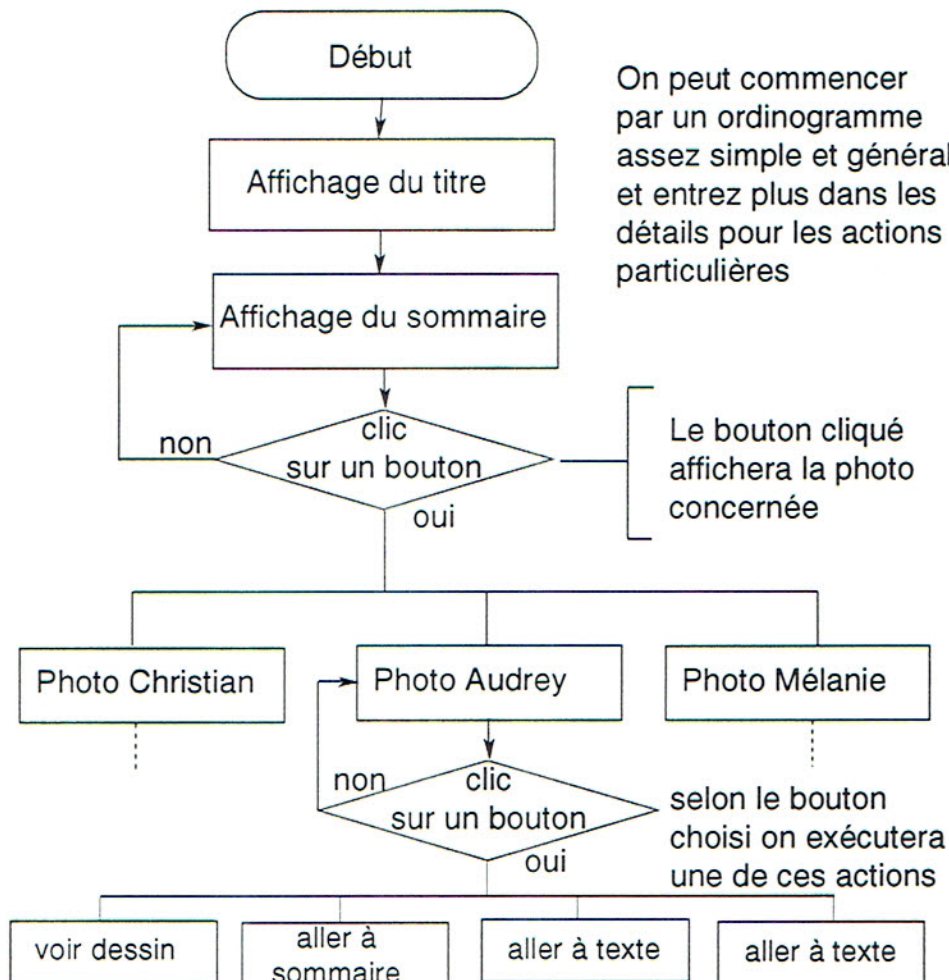
J'ai tout de même pris le temps de rédiger un ordiogramme décrivant le

déroulement des opérations.

Je pense que vous avez compris que ceci n'est qu'un exemple dans le seul but d'apporter des idées. On pourra donc utiliser ce principe pour présenter toutes sortes de choses comme un album de famille qui pourrait se transformer en présentation généalogique ou alors retrouver la chronologie imagée des dernières vacances etc...

Si vous avez déjà réalisé de tels projets parlez nous en.

*José*



On peut commencer par un ordiogramme assez simple et général, et entrer plus dans les détails pour les actions particulières

Le bouton cliqué affichera la photo concernée

selon le bouton choisi on exécutera une de ces actions

# BETASCAN 2.3

{voir CD\_AMIGAZETTE\_3} —

Ce programme dispose, comme vous avez pu le constater dans le répertoire du CD 3, de quatre pilotes pour différentes marques de scanners:

- Epson.device (Epson)

Le pilote Epson fonctionne avec les séries Epson GT et Epson Perfection en SCSI et Parallèle

Il a été testé par l'auteur avec un Epson Perfection 636 SCSI

The driver has been tested with a SCSI Epson Perfection 636.

Il n'a pas été testé en version parallèle et série, mais il devrait fonctionner.

- HPScanJet.device

Tous les scanners Hewlett Packard ScanJet SCSI et la plupart des scanners sur port parallèle devraient fonctionner. Seul la version SCSI des HP ScanJet IIC, 4c, 6200C ont été testés.

- ScanMakerE3.device

Pour le scanner Microtek et le Phantom 4800

- SnapScan.device

Ce pilote devrait fonctionner avec les scanners SnapScan 300, 310, 600 and 1236s; Vuego 310s; Acer 310s, 610s and 620s

Pour fonctionner il faudra tout de même disposer d'un 68020 minimum, un OS3.0. Il est aussi vivement conseillé (mais non obligatoire) d'avoir au moins 8 Mo de mémoire et 50 Mo de libre sur disque dur, et avec une carte graphique c'est mieux.

## Configuration

Le réglage est assez simple à partir de l'interface proposée par le programme. A noter que dès son lancement, le programme va mettre un certain temps à s'afficher. Il faut aussi avoir le scanner connecté et allumé.

Au premier démarrage il faut aller cliquer sur le bouton marqué: "Set program config".

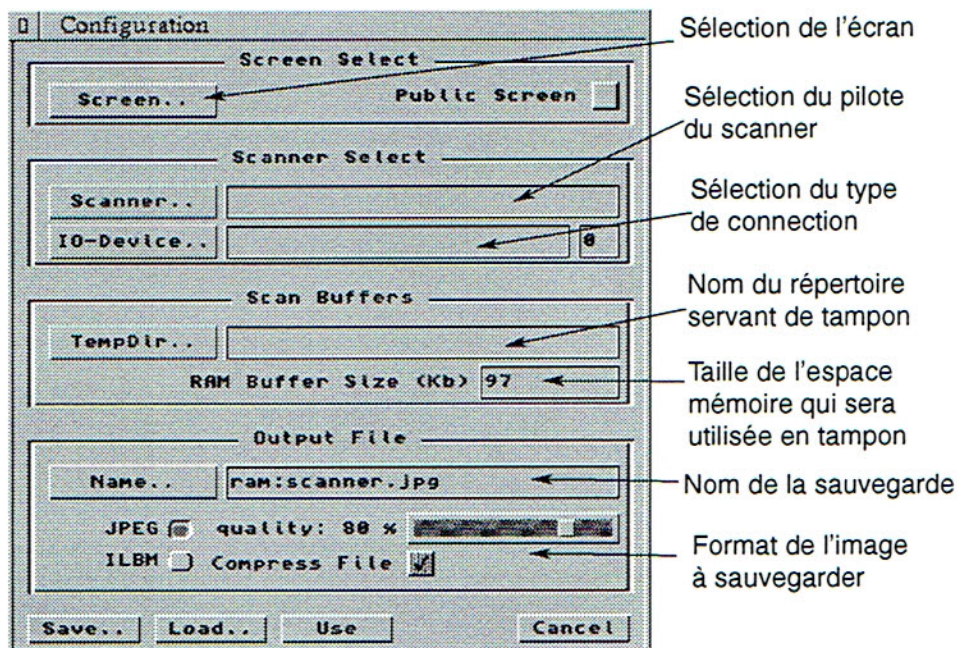
Et nous voici dans l'interface des réglages du programme.

Du haut vers le bas on trouve:

Bouton Screen (écran) qui va permettre de choisir le type d'écran pour l'affichage de l'interface de BetaScan.

Puis c'est le choix du scanner.

*Dans le CD n°3, vous avez dû y trouver BetaScan, programme gratuit d'utilisation pour piloter de nombreuses marques de scanners. Pour ma part j'utilise un scanner HP ScanJet IICX SCSI, une bête d'environ 5 à 6 kilos de métal. Donc avec BetaScan j'utilise le pilote compatible qui s'appelle HPScanjet.device et ça marche à merveille.*



Cliquez sur le bouton marqué «Scanner» et aller chercher le pilote fourni avec BetaScan.

Avec le bouton «Io device» (pilote d'entrée/sortie) allez chercher le type de connexion: SCSI.device, Atapi.device etc... en fait c'est le pilote qui sert à l'Amiga de reconnaître le périphérique: par exemple: scsi.device avec le numéro d'identification SCSI de 0 à 6

La section suivante concerne l'endroit qui sera utilisé comme «mémoire tampon» et la taille de la mémoire qui sera utilisée pour le transfert des données.

Et pour terminer, la sauvegarde de l'image numérisée avec deux choix de formats possible: ILBM ou JPEG. Dans la case de saisie nommée «NAME» doit se trouver le chemin où sera sauvegardée l'image avec, bien entendu, son nom par défaut. Si vous effectuez plusieurs scans à la suite, à chaque sauvegarde il vous sera présenté une requête permettant de changer le nom de l'image et par ce fait ne pas écraser la précédente.

Après avoir effectué tous les réglages, n'oubliez pas de les sauver.

## Numérisation

Avant de scanner pour de bon il vaut mieux commencer par faire une prévisualisation (Preview) afin de voir comment se présente l'image, y apporter quelques réglages de luminosité, contraste et gamma; recadrer seulement la partie utile et ensuite cliquer sur «Scan file».

La numérisation s'effectue et se sauvegarde automatiquement.

Le bouton «Zoom» permet d'agrandir à l'écran la partie encadrée, ce qui permet de mieux distinguer les détails.

BetaScan propose une option aussi intéressante qu'utile, c'est le bouton «Photocopy». Comme l'indique son nom, vous pourrez ainsi utiliser votre scanner/Amiga/imprimante comme un photocopieur. L'image sera dirigée vers l'imprimante.

En bref, avec un peu de puissance, mémoire et espace disque on peut facilement utiliser Betascan.

## Les retouches avec Art Effect

Quand on commence à jouer avec les images on n'en reste pas à une numérisation sans avoir envie d'aller plus loin et transformer les images.

Je pense qu'il existe assez de logiciels de dessins et retouches d'images pour chacun y trouve son bonheur.

J'ai opté pour ArtEffect 1.5 (version distribuée sur Aminet Set 8) qui ressemble à un petit PhotoShop, mais sur Amiga.

Au début, après un scan, on s'aperçoit que l'image n'est pas très bien cadrée, ou présente des défauts, n'est pas au bon format d'écran etc.... autant de choses qui ne demandent qu'à être améliorées pour obtenir l'image recherchée. ArtEffect est tout à fait apte à apporter, voir même plus, avec toute une panoplie de réglages et d'effets spéciaux.

N'étant pas un «pro» dans la création graphique, je me limite à quelques options fournies par le logiciel/

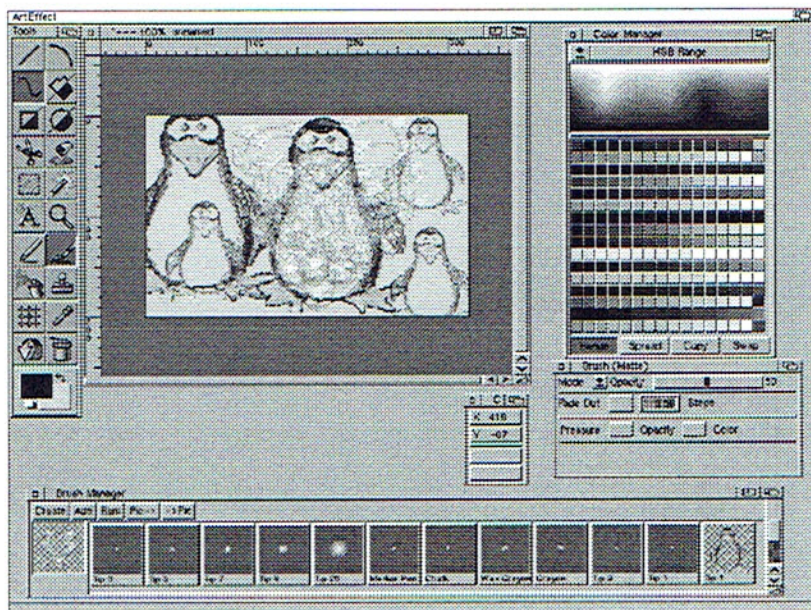
### Format d'image

Lors d'une numérisation on ne se rend pas toujours compte des dimensions que prennent les images. Par défaut BetaScan me donne une définition de 300 dpi (points par pouce: 1 pouce = 2,54cm). Une simple photo peut alors devenir très grosse en dimension (et nombre de kilo octets) ce qui risque de pénaliser l'Amiga pour son affichage avec ses 2Mo de mémoire graphique.

Mon choix s'est porté sur 150 dpi ce qui est encore largement suffisant pour une qualité optimum.

Donc, chargeons l'image avec Art Effect. Pour mieux voir l'ensemble je choisis l'outil «loupe» et je clique sur l'image avec le bouton droit de la souris.

Pour recalibrer la taille de l'image je choisis le menu «Edit -> Image size»



Art Effect 1.5 avec tous ses outils

Soit on peut utiliser les dimensions prédéfinies, soit on saisie manuellement les dimensions dans les cases de droite.

Attention: on ne peut plus revenir en arrière dans le cas d'un redimensionnement donc avant de passer à cette étape il est judicieux de faire un double de l'image (selon mémoire disponible) avec le menu «Edit -> duplicate»

### Retouches d'images

Art Effect est puissant dans la retouche d'image. Si celle-ci ne convient pas en luminosité, contraste ou le gamma il suffit d'appeler le menu «Filter -> color correction» et dans une petite fenêtre sont proposés des curseurs de réglages de lumière (Brightness), contraste (Contrast), Gamma et au dessous une action sur chacune des 3 couleurs rouge vert bleu. L'effet peut être vérifié en cliquant sur Execute, et annulé avec le menu «Edit -> Undo» (un seul niveau

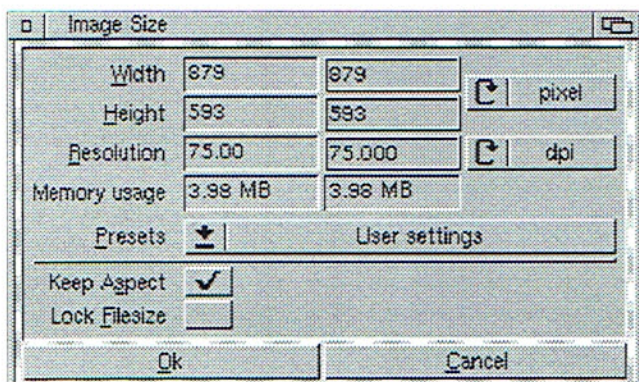
d'annulation). On peut aussi s'essayer avec d'autres options proposées dans le menu «Filter» - mais selon la puissance de votre Amiga le temps sera compté pour le traitement -

### Recadrage

Revenons à notre image numérisée. Si l'image a mal été cadrée et présente des bordures à éliminer, ou alors si l'on désire ne prendre qu'une partie de l'image, il y a la fonction «Crop» du menu «Edit» qui est spécialement faite pour réaliser ceci. J'appelle donc cette fonction qui va alors présenter un encadrement maxi avec des poignées d'étirement. Amener la souris sur la bordure, celle-ci doit se transformer de «✓» en flèche dès qu'elle est à proximité d'une poignée. Tirez sur celle-ci jusqu'à la limite de la zone à recadrer, puis cliquez dans le milieu de la zone - un message demande confirmation en précisant qu'il ne sera pas possible de revenir en arrière - cliquez sur le bouton «Crop image» et voilà, c'est tout.

Maintenant sauver l'image: une boîte de dialogue vous propose plusieurs formats - cliquez OK après le choix, donnez lui un nom et c'est fini. (pour cette fois)

*José*



Width=largeur

Height=hauteur

Resolution = nombre de dpi

Memory usage = espace mémoire utilisé

Presets = réglages prédéfinis

Keep aspect = garder l'aspect

Lock file size = verrouille la taille du fichier



## La rubrique softologique de Ludo

Dans ses innombrables fouilles et farfouilles dans les Aminet et autres sites internet tels que celui d'Amiga Arena, Obligement ou celui d'Aminet voici quelques sélections que vous pourrez retrouver sur le CD n°4

**ATTENTION:** certains sharewares sont enregistrés par AMIGA ARENA, et par ce fait, et par solidarité avec les développeurs, ils sont redistribués par AMIGAZette dans leur version shareware, sans la clé d'enregistrement propre à A.Arena.

**RETROUVEZ LUDO SUR LE SITE WWW.21STCAP.FR.ST**



## BlockHead 1 et 2



### DE LA REFLEXION PURE

Le SITE INTERNET "AMIGA ARENA" n'en finit pas de nous étonner avec un jeu qui fera travailler vos neurones pendant des heures (une sorte de gym bien sympa) avec les 2 versions complètes de BLOCKHEAD premier et deuxième du nom proposés par "APPLAUD SOFTWARE" (et oui on peut applaudir le Software).

Dans ces 2 versions, vous devrez ramasser un certain nombre d'objets comme par exemple des pommes dans la version 2 afin d'ouvrir la porte qui vous permettra d'atteindre le niveau supérieur. Ce seront plus de 40 niveaux qui vous y attendent avec bien entendu les incontournables passwords vous seront divulgués à chaque fin de niveau (level dans le jeu) ce qui vous permettra de reprendre là où vous avez laissé votre partie. Du côté de la réalisation c'est un ensemble qui est très mignon du niveau des graphismes comme de la bande sonore.

Que vous soyez fan ou pas de ce genre de jeux, la réalisation de ces petits jeux en vaut tout simplement le détour.

Langue: Anglaise  
Genre: réflexion  
Domaine: freeware  
Version: complète  
Auteur: APPLAUD SOFTWARE  
Source: Site AMIGA ARENA

#### Configuration conseillée

AMIGA AGA/rom 3.0  
Workbench 3.0+  
68020/2mo+ (4mo+)  
Disque dur et lecteur cdrom

Testé avec succès sur A1200/030-50mhz+mmu - ROM 3.1 workbench 3.9 - 18 mo de ram/ddur 3.2go CDROM 4x

#### Internet

<http://www.online-club.de/~ARENA/>

## Action Cat



### LE RETOUR DE RUFF'N TUMBLE

Le jeu de plateforme dans son pur style revient sur l'AMIGA en reprenant les marques des références en la matière. Vous vous rapellerez sans aucun doute de "RUFF'N'TUMBLE" édité à l'époque par l'éditeur "RENEGADE". Ce jeu avait marqué l'esprit dans le style du personnage bien disjoncté dans une allure d'un punk arpant des mondes bien étranges.

On retrouve donc ce style dans ce clone que nous offre le site internet "AMIGA ARENA" dans sa version complète. Retrouvons ACTION CAT

dans lequel vous incarnez un personnage aux allures d'un chat (qui a certainement fumé la moquette), dans un but bien simple, liquider vos ennemis qui vous bloquent la route, et ceci d'une manière classique en utilisant les armes mises à votre disposition (laser, bombes...).

On relèvera, du côté de la réalisation, des graphismes assez colorés et une ambiance musicale très correcte.

Un petit jeu qui méritera une fois de plus de figurer sur le devant de la scène ludique commercial.

Langue: Anglaise  
Genre: plate forme  
Domaine: Freeware  
Version: complète  
Source: "AMIGA ARENA"

#### Configuration minimale

TOUT AMIGA/68000  
1Mo de mémoire  
Disque dur

#### Configuration conseillée

AMIGA AGA/68020\*  
2Mo\* (4Mo c'est mieux)  
Disque dur et cdrom

Testé avec succès sur A1200/030-50mhz+mmu - 18 mo de ram DDur 3.2go - CDrom\*4

#### Internet

[www.online-club.de/~ARENA/](http://www.online-club.de/~ARENA/)

**SGrab 1.20**



**LE POLAROID DE L'AMIGA !!**

*Vous vous demandez certainement comment nous faisons nos grabs d'écrans quand vous lisez votre Fanzine "AMIGAZETTE", en voici la réponse, grâce à ce petit logiciel nommé "SGRAB" qui va vous permettre de réaliser des captures d'écrans le plus simplement possible - Pour son utilisation, voir ci-dessous....*

SGRAB, présenté dans sa version 1.20 est une oeuvre de Stephane Rupprecht, la traduction du catalogue français étant de Didier Giron.

**Son fonctionnement**

Dans un premier temps, installez SGRAB quelquepart sur votre disque dur (si possible un endroit facile à se rappeler). Deux clics de souris et vous voilà son interface qui apparaît à l'écran. Pour l'instant rien de bien magique sauf que dans sa fenêtre sont inscrits tous les écran et fenêtres qui sont ouverts à ce moment précis. Fermez une fenêtre et aussitôt, en temps réel, la liste est réactualisée; là c'est magique!  
Donc, comme vous pourrez le constater, son interface est composée de plusieurs parties. Celle où s'affiche la liste des écrans ouverts, en dessous des boutons et fenêtres de saisies et plus bas un choix dans les formats de sauvegarde de l'image qui sera capturée.  
Quelque soit sa version, l'interface de Sgrab ne change pas beaucoup, seulement des lignes de codes dans sa programmation optimisent le programme dans son évolution.

**Faire une photo d'écran!?**

Pour se faire la main avec ce programme commençons avec quelque chose de simple. Après avoir démarré SGrab, double cliquez sur votre partition workbench afin d'avoir une fenêtre à l'écran. Cette fenêtre doit apparaître dans la liste. Cliquez sur la case marquée «Presse papier» Maintenant sélectionnez la ligne et cliquez le bouton marqué «capturer». Pendant l'opération, l'interface va disparaître. Dès sa réapparition, cliquez sur le bouton marqué «Voir». L'image capturée apparaît à l'écran. L'image ainsi capturée est disponible

dans le «clipboard» (vous pouvez aller vérifier dans le répertoire clipboard du ramdisk) et donc peut ainsi être «collé» ailleurs (si le programme en question accepte le «copier/coller») sans avoir à passer par le disque dur ou disquette.

**Sauvegarde automatique**

Si l'on veut sauver les captures pour un usage ultérieur décliquez la case «presse papier» et inscrivez l'endroit de la sauvegarde dans la case de saisie «fichier» avec le nom de l'image et éventuellement sélectionnez le format d'image avec le bouton marqué «Type de fichier». Re-cliquez sur capture, mais maintenant l'image sera sauvée là où vous l'avez indiqué. Le bouton «Voir» a toujours la même fonction.  
Dans le cas où vous désirez capturer qu'une partie de l'écran il faudra alors utiliser le bouton marqué «Marquer une zone puis la capturer». A la souris vous pourrez alors encadrer la zone avec la souris, et dès que le bouton gauche sera relâché, l'image sera capturée.  
A droite du bouton «voir», le curseur

Version: 1.20  
Langue: Française  
(plusieurs localisation)  
Genre: capture d'écran  
Domaine: Giftware  
Auteur: Stephane Rupprecht  
Source: SITE AMINET

**Configuration conseillée**

TOUT AMIGA (AGA Conseillé)  
68020+ OS 3.0+  
Workbench 3.0+  
Disque Dur  
Lecteur cdrom  
notifyintuition.library+  
une souris

Testé sur A1200T -68030 à 50Mhz  
18 mo de ram - OS 3.1  
Workbench 3.9- Disque Dur 3.2go  
lecteur cdrom 4X

**Internet**

<http://stephan-rupprecht.de>

qui, par défaut est positionné sur «0» permet de sélectionner le numéro du clipboard si vous en avez plusieurs de déclarés, sachant que celui du ramdisk est le numéro «0».

Liste des écrans et fenêtres

Capture manuelle

Sauver l'image dans clipboard

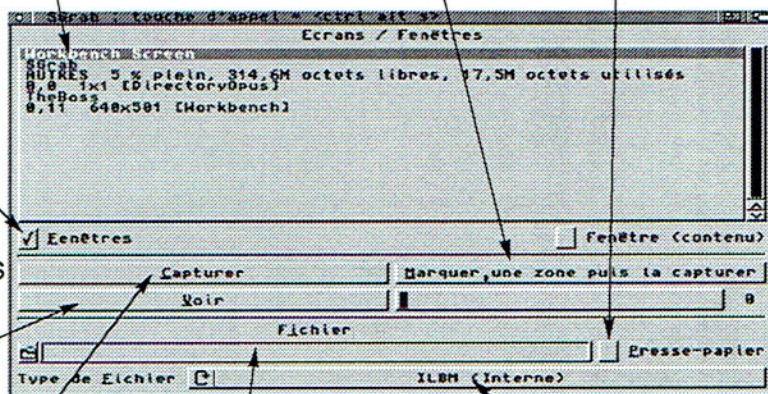
Ne cochez pas cette case et vous n'aurez que les écrans

Pour voir l'image

pour capturer la sélection

Fenêtre de saisie du nom de fichier

Choix du format d'image



## SYSLOCK 3.1



### L'AMIGA SOUS VIGIPIRATE!!

SYSLOCK continue son chemin avec cette version 3.1.

Vous serez dorénavant sous sécurité avec SYSLOCK, en effet votre AMIGA sera à l'abri des regards indiscret soit de vos proches ou de vos amis(es), l'accès à votre AMIGA sera complètement verrouillé grâce à un code à 5 chiffres.

Depuis la dernière version testée, SYSLOCK a considérablement évolué. On a droit à une nouvelle et superbe interface entièrement remaniée. On a dorénavant droit à des chiffres digitaux rouges et beaucoup plus gros. Une fois le code saisi, cette fois ci le temps de réaction est compté.

Vous pouvez même obtenir des informations sur votre AMIGA (la mémoire chip et fast disponible, le processeur, fpu, mmu,) - tout le hardware que vous possédez.



Vous pouvez également changer à tout moment les chiffres de votre mot de passe

#### INSTALLATION

L'installation sur disque dur est assez simple. Prenez l'executable du logiciel "SYSLOCK", mettez le dans le tiroir

"System" de votre partition workbench avec son icône info, ensuite il ne vous restera plus qu'à éditer votre "startup-sequence", Attention ce n'est pas la User-Startup qui faut éditer. Donc, à l'aide d'ED

écrivez la ligne suivante:

"Workbench:SYSLOCK".

Voilà, et n'oubliez pas de sauvegarder.

Maintenant rebootez votre AMIGA et vous voilà donc sous protection.

version: 3.1  
Langue: Anglaise  
Domaine: Mailware  
Genre: Protection  
Source: AMINET

#### Configuration conseillée

Tout AMIGA avec 68020\*  
AGA OS 3.0\*  
Workbench 3.0\*  
4mo+ de ram  
Disque dur et cdrom

Testé sur un A1200T - 68030 à 50mhz - 18mo de ram - AMIGA OS 3.1 - Workbench 3.9  
Disque dur 3.2go - lecteur cdrom4X

## AmigaBase 2.6



### LE PRO DU RANGEMENT !!

Le pro du rangement et du classement c'est, sans aucun doute, AmigaBase qui continu à nous étonner et à classer dans une nouvelle version 2.6 - Vos CDROMs, cassettes vidéo, disquettes et autres DVD, tout peut trouver son classement et donc devenir plus accessible avec l'aide de l'informatique

Que diriez vous d'un rangement ordonné répertorié le plus simplement possible. Votre logithèque, videothèque, CD audio ou bien un carnet d'adresse sous la forme d'un fichier donc chaque élément serait accessible d'un clic de souris. Vous me diriez alors qu'il existe d'autres logiciels de ce genre, mais il se trouve que je suis tombé sur AmigaBase en version 2.6 dont son intérêt m'a interpellé et je n'ai pu m'empêcher de vous en parler.

Premier point fort, il est complètement localisé proposant 9 langues dont le français.

Présenté sous la forme d'une interface simple et soignée, pas besoin de programmer les champs ou

autres fenêtres de saisies, par exemple, pour ficher une vidéothèque il suffira d'ouvrir une interface en choisissant dans le menu "projet/ouvrir/projet" et choisir dans le tiroir "Data" l'option "Video" - Dès ce moment là tout a été pensé pour la saisie de tous les paramètres utiles et nécessaires pour retrouver facilement la fiche et surtout mémoriser un maximum d'informations.

Il en sera de même pour les cassettes et CD audio.

La possibilité également de réaliser un carnet d'adresses comme un repertoire telephonique donne un point de plus à "AmigaBase". A savoir que ce logiciel ne demande qu'une petite configuration.

version: 2.6  
Langue: Francaise  
Domaine: freeware  
Genre: base de données  
Source: AMIGA ARENA

#### Configuration minimale

TOUT AMIGA - OS1.2  
1mo de ram+  
Disque dur

#### Configuration conseillée

Amiga AGA - OS3.0\*  
Workbench 3.0\*  
68020\* - 2Mo\* ram  
Disque dur - CDROM

Testé sur A1200T/OS3.1+ WB 3.9  
68030 à 50mhz+mmu  
Disque dur 3.2go - cdrom 4x  
18 mo de ram

## BaxPlayer 2.3



### DE LA MUSIQUE A LA PUISSANCE 20

L'évolution musicale continue avec ce petit player. BAXPLAYER passe dans sa version 2.3 et à son nouveau menu, cette fois-ci, un total de 20 formats musicaux reconnus dont en voici la liste:

- Protracker (.mod)
- deltamusic2.0
- Octamed (.med)
- fred
- future composer 1.0/1.3/1.48
- hippel
- maniacs of noise
- Music Assembler
- 
- Noisepacker2.0/3.0
- Prorunner 2.0
- propacker 2.1
- trackerpacker 3.0
- sidmon 2.0
- soundmon 2.0
- whittaker



certaines libraries sont alors indispensables telles que "XPK.LIBRARY".

### BAXPLAYER, c'est trop simple

Baxplayer est assez gourmand en matière de matériel. Il faut tout d'abord installer le logiciel dans une partition du disque dur. L'interface est très simple à utiliser. Elle vous propose 3 fonctions principales "LOAD, qui vous permettra de

choisir votre musique", ensuite la fonction "PLAY pour lancer votre musique", puis vous aurez la possibilité aussi d'obtenir des informations sur le module

que vous venez de lancer en choisissant la fonction "INFO".

Proposé en Freeware, ce petit player ravira un grand nombre d'entre vous, disposant d'une multitudes de formats musicaux, BAXPLAYER s'imposera certainement dans la catégorie des petits logiciels indispensables.

Une assez grande partie des players musicaux sont supportés, on regrettera cependant l'absence des formats "MP3 ou encore Diggibooster", mais l'auteur nous promet dans les futures versions de son programme d'étendre à d'autres formats musicaux, attendons alors les prochaines versions. A noter que BAXPLAYER décompacte certains formats musicaux et à ce propos

version: 2.3  
 Domaine: freeware  
 Genre: player de musiques  
 Langue: Anglaise  
 Source: SITE AMINET

#### Configuration minimale

Tout AMIGA - 68000 - OS1.2  
 1Mo de ram  
 Disque Dur conseillé

#### Configuration conseillée

Amiga AGA - 68020\*  
 OS3.0\* - Workbench 3.0\*  
 Ram 2Mo\*  
 Disque dur et cdrom  
 XPKmaster.library  
 octamed.library  
 reqtools.library

Testé sur Amiga 1200T - 68030 à 50mhz - 18mo de ram  
 Amiga OS 3.1 - workbench 3.9

#### Internet

<http://www.mrycyk.prv.pl>  
 mail: mrcyk@poczta.fm

## AmoralPlayer 1.7



### LE MULTIPLAYER EVOLUE

Testé dans les numéros précédent (numéros 42 et 45) AMORALPLAYER a également connu plusieurs retouches, et nous voilà en possession de la version 1.7.

Je rappelle que AMORALPLAYER est un player musical qui reconnaît plusieurs formats musicaux dont: (MOD - OCTAMED - OSS - DSS - IFF etc...). On notera dans cette version le support du format "Sidsongs". Le gestionnaire son "AHI" est également supporté par le logiciel.

Pour jouer l'ensemble des formats musicaux, il faudra procéder à l'installation des libraries dont: Octamed.library

- xpkblzw.library
- xpkmaster.library
- dbplayer.library
- medplayer.library
- octamixplayer.library
- playsid.library
- powerpacker.library

Pas d'inquiétude, les libraries nécessaires sont fournies avec AMORALPLAYER, mais devront être copiées manuellement dans le répertoire libs.

AMORALPLAYER sera certainement comblé votre espace musical sur votre AMIGA avec un support des principaux formats musicaux...

Version: 1.7  
 Langue: Anglaise  
 Domaine: Shareware (5E)  
 Genre: PLayer musical  
 Source: AMINET

#### Configuration conseillée

Amiga AGA - OS 3.0\*  
 Workbench 3.0+  
 68020\* - 4mo+ de ram  
 Disque dur et lecteur cdrom  
 AHI V3.0\*  
 Octamed.library  
 XPK.library etc....

Testé sur un A1200T - OS 3.1  
 Workbench 3.9 - 18 MO de ram  
 68030 à 50mhz+DD3.2go - cd 4X

#### Internet

<http://www.xs4all.nl>  
<http://www.mp3.com/vopak>

# VirusZ III 0.98



## L'INSECTICIDE DE VOTRE AMIGA !!

Depuis VIRUZII, nous n'avions plus de nouvelle d'un des meilleurs antivirus pour nos AMIGA, le revoilà sur le devant de la scène avec cette nouvelle version, une troisième génération avec "VIRUSZ III en version 0.98". Cette nouvelle mouture nous propose un total de 325 virus informatiques reconnues. Une protection bien assurée et on y reconnaîtra quelques vieilles connaissances comme: "HAPPYNEWYEAR98" "INDIANAJONES" "EXTERMINATOR".

Rappelons toutefois que sur AMIGA, les virus sont beaucoup moins nombreux que dans l'autre monde, sur PC, mais ils n'en sont pas moins aussi dangereux que sur PC. Les symptômes peuvent avoir plusieurs formes (destruction de votre disque dur par exemple son formatage, sa dévalidation ou la modification de fichiers)

VIRUSZIII reste toujours un outil indispensable, surtout si vous êtes un surfeur internet où tout peut arriver.

### Son utilisation

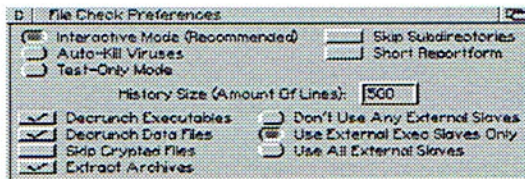
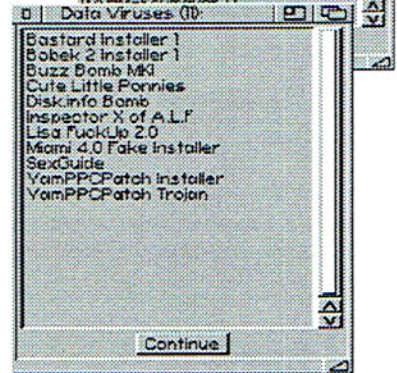
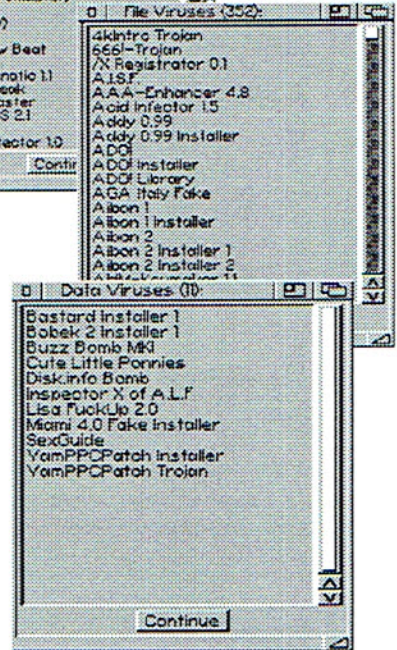
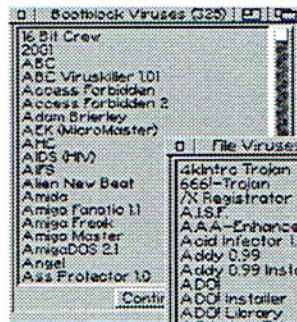
L'utilisation où plutôt l'installation est très simple, l'exécutable du logiciel doit se trouver dans la wbstartup de votre système, ceci lancera automatiquement VIRUSZ lors du démarrage de votre AMIGA.

Les fonctions que vous propose VIRUSZ sont nombreuses (voyez toutes les fenêtre, à faire pâler Windows ;-o). Ceux qui ont utilisés les versions antérieures retrouveront leurs marques. Vous y retrouverez toutes les fonctions habituelles comme la vérification des partitions répertoires et fichiers, vérification du contenu des documents archivés, mais aussi le contrôle des séquences de démarrages, du bootblock et de tout ce qui peut venir perturber le système. Si VirusZ rencontre une anomalie telle que la modification d'éléments de système par exemple lors du lancement d'un programme, il vous signalera le fait en proposant de

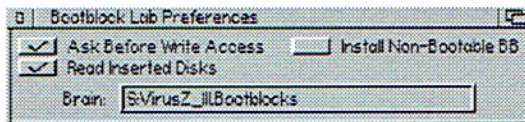
vous montrer la liste des anomalies. Evidemment si la cause est liée à un virus connu il l'éradiquera aussitôt.

Tant que l'Amiga restera vivant il faut continuer à se munir de ce genre d'utilitaire car les virus peuvent réapparaître à tout moment, l'internet étant un vivier sans égal pour la culture de ce genre de petite bête.

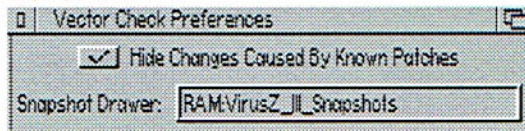
Il est indispensable que Virus Z fasse partie de la panoplie informatique Amiga!



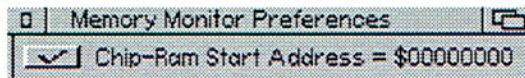
Réglage contrôle des fichiers



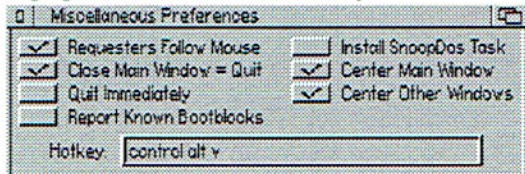
Réglage Bootblock



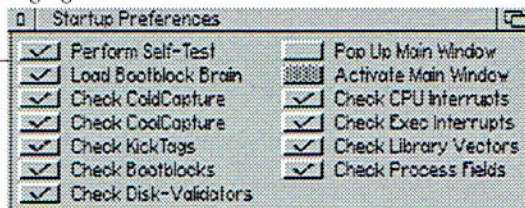
Réglage contrôle des vecteurs



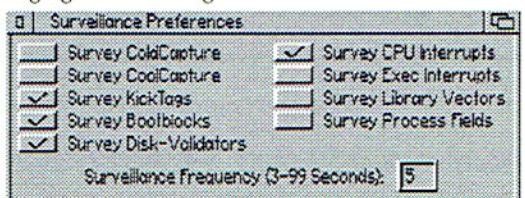
Réglage contrôle de la mémoire Chip



Réglage divers



Réglage de démarrage



Réglage de paramètres de surveillance

version: 0.98  
Langue: anglaise  
Domaine: Giftware  
Genre: Antivirus  
Source: AMINET / ADP

### Configuration minimale

Tout AMIGA  
OS V2.04 mini  
Workbench 2.0 mini  
2 mo de ram  
Disque dur  
commodities.library v37+  
rexxsyslib.library v33+  
reqtools.library v38+  
xfdmaster.library v37+  
xvs.library v33+

Testé sur A1200T - OS3.1  
Workbench 3.9  
disque dur+cdrom  
68030 à 50mhz +mmu et 18Mo de ram

### Internet

www.vht-dk.dk  
www.dstoecker.de  
mail: ghoermann@gmx.de



# Cool Blooded Murder

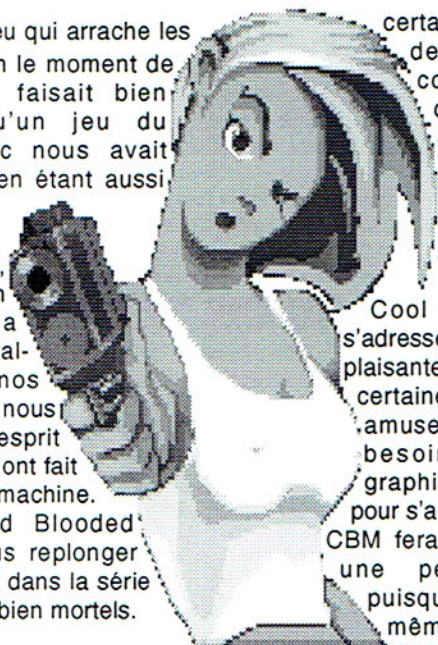


**SOUS L'ESPRIT DE MORTAL KOMBAT !!**



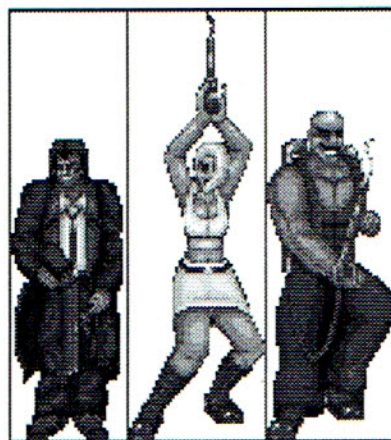
Voilà un petit jeu qui arrache les tripes, c'est bien le moment de le dire. Cela faisait bien longtemps qu'un jeu du domaine public nous avait autant captivé en étant aussi prenant.

Rappelez vous, en 1993 puis en 1994 avec la série des Mortal-Kombat sur nos AMIGA, et bien nous revoilà avec l'esprit de ces titres qui ont fait succès sur nos machine. En effet "Cold Blooded Murder" va vous replonger un grand instant dans la série de ces combats bien mortels.



certaines des musiques, des reprises de jeux commerciaux ou de démos, soit un total de 8 musiques. vous pourrez jouer soit à la manette jusqu'à 2 joueurs ou au clavier.

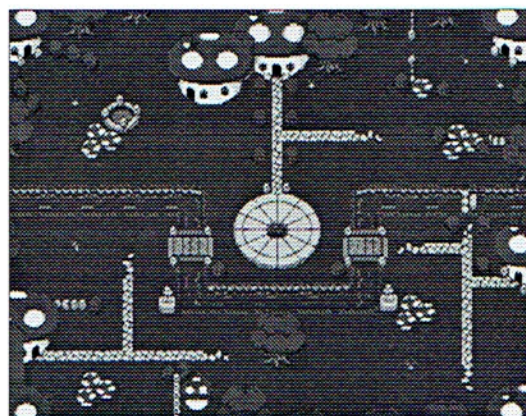
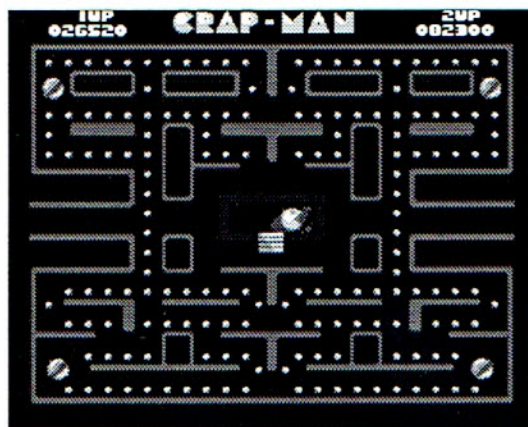
Cool Blooded Murder s'adresse a un public avertit (je plaisante), de longues heures certainement entres potes-amusement garantie- pas besoin de titres aux graphimes exceptionnels pour s'amuser CBM fera l'affaire même avec une petite configuration puisque le jeu s'adresse même aux possesseurs d'AMIGA ECS avec 1 mo



**DANS L'ESPRIT DES MORTAL KOMBAT....**

de ram

ColdBlooded Murder vous propose donc d'éclater la figure de votre ennemi puisque il n'y a pas d'autres mots (et solutions) pour qualifier le but de CBM. Vous l'avez donc compris, écrasez sans pitié votre ennemi avec l'aide, et attention, de plus de 45 armes différentes comme: "bazooka, grenades, bombes nucléaires, fusil et bien d'autres vous attendent, pour régler en poussière ceux qui se mettront au travers de votre chemin. 15 lieux différents comme le monde selon votre choix pour assouvir votre vengeance des Aliens: Jardins, espace, temple gothique pour ne pas tous les citer. Il est vrai que les personnages ressemblent à des lemmings a l'écran (ndlr: petite nostalgie de ce très bon jeu).



De 2 à 5 joueurs, le mode multi-joueurs va certainement donner du piment au jeu. Au niveau de la réalisation, l'ensemble de CBM est programmé en BlitzBasic dont les graphismes, sans être exceptionnels pour un DP, tiennent largement la route. La bande son est également de bonne qualité, on reconnaitra dans

Langue: Anglaise  
Genre: Action  
Domaine: CURIUWARE (version complète)

a notez que le CURIUWARE est un programme qui est dispo dans sa version complète et qui dispose d'un concept très curieux.

Auteur: SIMON SMITH'S  
Source: AMINET

**Configuration minimale**

Tout AMIGA avec 1 mo de ram  
Disque dur workbench 2.0 mini

**Configuration conseillée**

Amiga AGA - OS3.0\*  
68020\* - 2mo\* de ram  
Disque dur et cdrom

Testé sur Amiga 1200T/OS3.1  
Workbench 3.9 - 68030 à 50Mhz  
Disque dur 3.2go - Cdrom 4X  
et sur Amiga 1200 68060 - OS3.1 -  
Workbench 3.9

**Internet**

www.website.lineone.net  
simonifound@yahoo.co.uk

# GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés

Ce glossaire est tiré d'une rubrique du site d'AMIGATOR [amigator.free.fr]

continuons avec de nouveaux termes concernant l'informatique

*preview* = Prévisualisation

*priority* = Priorité

L'Amiga est un ordinateur multi-tâches, c'est à dire que plusieurs logiciels peuvent exploiter en même temps la puissance de la machine.

Pour pouvoir contrôler et répartir cette puissance, il est possible d'assigner des priorités aux différents logiciels.

Ex: Si je veux donner la pleine puissance de l'Amiga à mon logiciel préféré, il suffit de lui donner la priorité maximale (128) pour que celui-ci utilise au maximum la puissance de l'Amiga.

L'échelle des priorités va de -127 à 128. La priorité 0 est la priorité normale.

*prompt*

Le prompt est la ligne de texte affiché avant le curseur dans une fenêtre Shell.

Le prompt peut par exemple contenir le chemin d'accès actuel ou le numéro de tâche Shell

Ex: 1.Dh0:C.>

```
| |
| |
| Chemin actuel
```

Tâche Shell numéro 1

Le prompt se laisse modifier à l'aide de la commande AmigaDOS *prompt*.

Ex: Prompt "Salut, A toi: "

Message *prompt* qui s'affichera à la place du "1.>".

Variables spéciales:

%S Chemin d'accès

%N Numéro de tâche Shell

Ex: En entrant

Prompt "%n.%s.>"

vous obtiendrez comme prompt

1.dh0:c/.>

*RAW*

1. Brut

2. Un des formats utilisés pour les échantillons sonores.

Raw data = Données brutes

*protection\_bits*

Bits de protection

Les bits de protection sont des qualificatifs que l'on peut affecter à des fichiers.

Il existe actuellement 6 qualificatifs que l'on attribuer ou retirer à un fichier:

1. Le qualificatif "S" qui signifie que le fichier est un script AmigaDOS.

2. Le qualificatif "A" qui signifie que le fichier a été archivé, c-à-d. qu'une copie de sauvegarde de ce fichier a été créée à l'aide d'un logiciel de backup.

3. Le qualificatif "R" qui signifie que le fichier peut être lu par un logiciel.

4. Le qualificatif "W" qui signifie que le fichier peut être modifié.

5. Le qualificatif "E" qui signifie que le fichier est directement exécutable.

6. Le qualificatif "D" qui signifie que le fichier peut être effacé.

Il existe d'autres qualificatifs, mais ceux-ci ne sont que très rarement exploités.

Ces bits de protection se laisse attribuer ou retirer à l'aide de l'option Information du menu "Icônes" du Workbench.

Il également possible de les modifier en utilisant la commande AmigaDOS *Protect*.

*Public screen*

Ecran public

Un écran public est un écran similaire au Workbench sur lequel plusieurs logiciels peuvent ouvrir en même temps leurs fenêtres et se partager donc cet écran.

Un écran public permet de diminuer l'encombrement des logiciels s'ouvrant sur le Workbench.

*Refresh*

Rafraichissement, mise à jour (d'un écran)

*Requirements*

Matériel requis, "cahier des charges"

*Requester*

Requête

Fenêtre affichant des informations ou demandant à l'utilisateur de sélectionner une proposition à partir d'une ou plusieurs cellules.

*Resident*

1. Résident

Un programme ou une commande résidente est un programme placé en mémoire (vive ou morte), que l'on peut appeler à tout moment.

L'AmigaDOS possède une quantité de commandes résidentes placées dans sa mémoire morte.

2. Commande AmigaDOS permettant de rendre un programme résident.

Ex: Resident C:dir pure add

**Resident** = Commande

**C:Dir** = programme à rendre résident

**pure add** = options à utiliser pour que

le programme soit un "vrai" résident

La commande "Resident" est elle-même résidente... en ROM.

*Root block*

Bloc racine

Zone mémoire d'un disque comportant son nom, ainsi que des informations relatives au disque en question. Si le bloc racine est effacé, vous ne pouvez plus retrouver aucune information sur le disque. Celui-ci sera alors considéré comme vierge.

*Sample* = Echantillon sonore

Un sample est un son digitalisé que l'on peut rejouer et utiliser dans des musiques. Ce son digitalisé peut être une voix, un instrument, un morceau d'une musique, un bruit...

Pour créer une musique à l'aide d'échantillons d'instruments digitalisés, vous avez besoin d'un Tracker, une sorte de logiciel de composition musicale très répandu sur Amiga.

Les échantillons sonores utilisés par ces "Trackers" sont au format IFF ou au format RAW.

Sampler = Digitaliseur Sonore

Un digitaliseur sonore est un interface qui se branche généralement sur le port parallèle et qui permet d'enregistrer des sons en provenance d'un micro ou d'un CD pour les utiliser dans des logiciels de musique.

**C**ommandes  
**A**dhésion  
**P**etites  
**A**nnonces

*Les annonces sont gratuites  
envoyez nous le texte avec  
tous les renseignements utiles*

## **ADHESION & ABONNEMENT**

AMIGAZette 83 vous propose  
(Frais de port compris)

sa formule annuelle:  
6 fanzines et 3 CédÉRoms : 21,35 €  
+ Adhésion

sa formule Adhésion simple  
Adhésion annuelle : 4,58 €  
avec cette formule vous ne recevrez que les pages  
associatives.

Vous pouvez recommander  
n'importe quel ancien numéro  
Anciens fanzines : 2,8 €  
(disquette ou CDROM + frais de port  
compris)

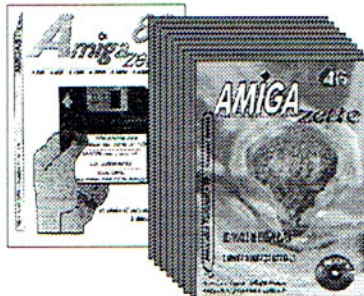
Le CD\_AMIGAZETTE\_1 : 13,50 €  
(frais de port compris)

**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*



Si un AMIGAZette manque  
à votre collection,  
il suffit d'en faire la demande  
et pour la somme de 2,8 €  
et vous le recevrez accompagné  
de sa disquette (jusqu'au n°43)  
et un CDROM avec chaque  
numéro pair a/c N°44

## **A VENDRE**

GenLock GST Gold Pro etat neuf dans  
sa mallette SATV.  
Valeur 1000Euro, vendu 380 Euro  
(à débattre)  
contacter AMIGAZette 83 qui fera  
suivre : 04 94 89 50 97

## **A VENDRE**

Vidéo Pilot - permet le montage vidéo  
depuis un Amiga ou un PC par infra  
rouge. Disquettes d'installation PC et  
Amiga  
Prix à débattre: 75Euro  
contacter AMIGAZette 83 qui fera  
suivre : 04 94 89 50 97

## **CHERCHE (occasion)**

Carte accélératrice pour Amiga 3000  
(68030 - 040 ou 060)  
Carte réseau Ethernet Zorro 2  
contacter AMIGAZette 83 qui fera  
suivre : 04 94 89 50 97

