

# AMIGA

50

Le fanzine français de l'Amiga classic *zette*

67 rue Messenger - 83200 Toulon

Association AMIGAZette 83

# 50

Fusion Boing/AMIGAZette  
L'ALCHIMIE 2  
A-ONE OU PEGASOS!

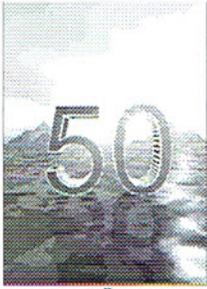


e-mail: [amigazette@aol.com](mailto:amigazette@aol.com)

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

<http://amigazette83.online.fr>

AMIGAZette 83 est une association loi 1901 à but non lucratif



Cette image de  
couverture parle  
d'elle même:  
c'est bien le n°50  
vu par Mamain

# AmigaZette

 **L'édito** — par José

- 2 L'éditorial et ce sommaire
- Association*
- 3 La page associative
- Génération AMIGA*
- 4 J.F Horvath (TLW)
- Reportage*
- 5 Impresions de Mamain sur l'Alchimie 2
- 6 L'alchimie par Ludo
- 7 Quelques photos
- Amiga Pratique*
- 8 Amiga ou arbre de Noël
- 9 Mise en boîte d'un 1200
- Amiga OS*
- 10 Le kickstart
- Internet*
- 12 C'est sur le net: des infos générales
- La page de ...*
- 14 La page de Candide
- 15 Candide et le foot
- 16 Pourquoi l'Amiga résiste-t-il au temps?
- Sélection AMIGAZette*
- 17 Breed 96: bataille contre les aliens...
- 18 BlitzPass - ACalc 1.6 - TurboPrint 7.12b - SpeedyPAR  
ixemul.library 48.0
- 19 SampleManager 0.12b
- 20 Knight - CellZ - Tri-It (3 petits jeux)
- 21 Detris 3.2b - Catalog 5.1
- 22 Log!c - Rocketz 1.39
- 23 StartMenu 1.20
- 24 TkPlayer 0.6 - ColourLines 1.4
- 25 AMCurrency 2.01 - DRemind
- Glossaire*
- 26 Termes informatiques : lettre B
- C.A.P.A.*
- 27 la page CAPA

Et voilà, une nouvelle page qui va se tourner avec ce numéro 50. AMIGAZette va pourtant continuer à vivre, mais en format «light» associé à Boing Attack. Son aspect n'est pas encore bien défini mais il est fort probable qu'il respecte ce que vous avez toujours connu et nous essaierons de vous apporter encore plus au travers des nouvelles parutions. Le CDROM continuera aussi à vivre, mais sera distribué seulement auprès d'AMIGAZette83. Le prochain sera donc pour le numéro 52. Et le point fort de cette année est cette nouvelle version de l'Alchimie 2 qui a permis une rencontre encore plus importante autour de l'Amiga, mais plus précisément autour des nouveaux ordinateurs qui sont parés (ou presque) à prendre la relève. On arrive peut-être au bout de ce tunnel, encore quelques mètres à tenir ... Et n'hésitez pas à donner vos impressions et suggestions sur la fusion Boing/AMIGAZette.



### Ont participé à ce n°50:

José ..... grigri83@aol.com  
MaMain ..... mamain83@aol.com  
Ludo ..... savludo@aol.com  
JC-Perrotet ..... jc-p@wanadoo.fr  
JF Horvath ..... akereb@ibelgique.com



**N°50 - Juillet - Aout 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

# La page associative d'Amiga 83 zette

Association Informatique Loi 1901

## Le mot du président

Après de nombreux appels à participer à écrire dans AMIGAZette, le fanzine ne peut plus continuer sa parution de la manière actuelle, c'est à dire 1 fanzine de 28 (à 32) pages tous les deux mois. Il fallait donc trouver une solution de remplacement pour palier à ce soucis perpétuel. Cela fait maintenant pas mal de temps que nous pensons à un moment comme celui ci, surtout dans le sens de ne pas léser qui que ce soit et surtout ne pas faire disparaître AMIGAZette.

La solution avait déjà été envisagée en collaboration avec Triple A et son fanzine Boing Attack, mais je pense que nous n'étions pas encore prêt, et ce qui était proposé ne convenait pas. Nous avons donc réfléchi et voici comment nous envisageons l'avenir:

AMIGAZette pourrait être diffusé avec Boing Attack sous la forme d'un seul et unique abonnement. Il serait réduit à une dizaine de pages sous la forme d'un mini fanzine interne (éventuellement détachable), mais gardant un look AMIGAZette, sans les articles de fond tel que l'internet, les infos etc... afin de ne pas faire double emploi avec Boing, mais avec des rubriques plus ciblées.

Avec ce changement d'abonnement vous serez alors adhérents à Triple A et pourrez ainsi profiter de deux fanzines en un seul sur 40 pages (ou peut-être plus).

De son côté, AMIGAZette83 sera toujours présente en proposant des activités différentes, tels que réaliser de nouveaux CDROMs, améliorer son image sur l'internet etc... et surtout toujours rester à l'écoute.

Ce numéro 50 sera donc une nouvelle page vers un nouvel avenir pour mieux servir l'Amiga qui nous donne toujours autant de bonheur.

De cette manière, AMIGAZette83 et Triple A, AMIGAZette et Boing ne disparaissent pas. AMIGAZette en édition light continuera son numérotage au delà du n°50.

Malgré tout, si cette formule ne convient pas à une majorité d'adhérents, une nouvelle solution devra alors être envisagée ce qui n'arrangerait pas la situation. Ce sera le départ d'une nouvelle aventure, qui, je l'espère, saura vous combler autant que les deux fanzines actuels.

Ce n'est pas un adieu, ni un au-revoir mais simplement «à bientôt»!

José

## 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	81360 MONTREDON LABESSONNIE
27600 GAILLON	82700 CORDES-TOLOSANNES
28700 BEVILLE LE COMTE	83130 LA GARDE
30100 ALES	83136 GAREOULT
31700 BLAGNAC	83170 BRIGNOLES
35170 BRUZ	83200 TOULON
35200 RENNES	83200 TOULON
38540 HEYRIEUX	83220 LE PRADET
42600 SAVIGNEUX	83220 LE PRADET
45480 St PERAVY EPREUX	83390 CUERS
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

## AMIGAZette nouvelle formule

*Ce numéro 50 est donc le dernier numéro distribué sous cette formule d'abonnement auprès d'AMIGAZette83. Les numéros suivants seront insérés dans le Boing Attack de nos amis TripleA. Cela fait maintenant un an que l'on recherche une solution pour rapprocher les deux fanzines afin de proposer qu'un seul abonnement avec un maximum d'infos sur l'Amiga.*

*En associant nos efforts et nos idées je pense que nous allons trouver la bonne solution, en réduisant d'un coup vos dépenses, mais sans pour autant perdre le plaisir de recevoir tous les deux mois ses fanzines préférés dans la boîte à lettres.*

*La formule d'abonnement et d'adhésion de Triple A n'étant pas la même que celle d'AMIGAZette83, le CDROM ne pourra pas, pour le moment, continuer à être associé directement au fanzine. Je suis*

*donc à la recherche d'une nouvelle idée pour continuer sa réalisation qui est pour nous un complément et un support incontournable.*

*La jonction AMIGAZette > Boing sera transparente pour nos abonnés, sauf que vous recevrez un nouveau fanzine avec couv en couleur et impression de qualité. Ceux qui sont déjà abonnés aux deux fanzines verront leur reliquat d'AMIGAZette ajouté à celui de Boing.*

*Pour les renouvellements il faudra désormais les envoyer à Triple A qui se charge de l'édition du «double fanzine». Par ce fait AMIGAZette 83 perd donc ses abonnés. il sera toujours possible de continuer à soutenir notre association par adhésion simple. Les adhésions actuelles seront maintenues jusqu'à échéance. De nouvelles directives seront insérées dans le n°51.*

*L'important c'est de continuer à se donner les moyens de partager sa passion pour l'AMIGA.*

José

# Amiga ou PC, passion et pragmatisme

Je suis Amigafan depuis 1991, et quand je dis fan c'est avec un grand F.

J'ai créé un fanzine et je me suis battu comme un diable pour soutenir le mieux possible ma bécane favorite. Les années ont passé et avec celles-ci les patrons de l'Amiga se sont succédés. Les projets pour relancer le micro vedette du début des années 90 ont été nombreux, mais, il a fallu se rendre à l'évidence, les gogos avides de fric ont tout gâché.

A un certain moment, j'ai dû me résigner à faire un choix. Mon matos Amiga se faisait vieux, mais encore performant pour une " relique ", et l'heure du renouvellement était là.

Que faire ? Investir dans une bécane larguée par beaucoup ou passer du côté obscur de la force ?... J'ai choisi le PCul. Je n'ai jamais pris mon choix pour une trahison mais plutôt comme

un acte mûrement réfléchi. Bien entendu le PC possède ses qualités comme ses défauts. Il n'a pas d'âme ; ce n'est qu'un assemblage de circuits stériles, mais la force d'une industrie " bien huilée " contribue à son hégémonie.

Cela fait maintenant un an que j'utilise le PCul. J'ai été content d'accéder à un univers nouveau, mais je n'ai pas trouvé ce monde plus fascinant que celui que j'avais laissé derrière moi.

A plus d'un titre, le Miga fait au moins jeu égal avec le PC.

Mais l'abondance de softs et la sensation de ne plus être un " isolé de l'informatique " font beaucoup. Pour résumer les événements, je dirais que



Nom: **HORVATH**

Prénom: **Jean François**

Pseudo: **TLW**

(The Lone Wolf)

Nationalité: **Belge**

signes particuliers:

Fondateur d'AMIMAG

Possède un 1200 / 030

mais aussi un PC sur

lequel il gère le site

internet d'AMIMAG

le miga est une machine de passion et le PC, une machine de raison. J'utilise toujours mon vieux 1200 malgré tout et souvent de concert avec le PC (transfert de fichiers, etc,...). Si l'avenir de l'Amiga s'éclaircit, je réinvestirai peut-être même dans un Miga new-look.

Voilà, je tenais à mettre les choses au point, à chacun son opinion. Je vous invite à réagir sur ce thème si vous le désirez.

TLW

[www.amimag-multimania.com](http://www.amimag-multimania.com)

[akereb@ibelgique.com](mailto:akereb@ibelgique.com)

GENERATION AMIGA

## L'ALCHIMIE 2

## La réussite d'une réunion AMIGA et d'un salon novateur

Amigazette 83 peut à nouveau dire: «on y était!».

Imaginez une salle immense (au moins 4 à 5 fois celle d'AmigaFun) accueillant pas moins de 160 personnes pour deux journées non stop. De l'Amiga à perte de vue, mais aussi des Ataris, quelques PC et Mac et même un Oric Atmos qui démontrait toute sa puissance.

L'Alchimie était associée à l'A-Expo où l'on pouvait voir, et même toucher (Hummm!) des Pegasos flambant neuf et deux A-One fonctionnant sous linux. Un changement de technologie radicalement nouvelles avec des ports PCI, USB et plein de puissance prête

à rivaliser avec tout ce qui existe.

Ce week-end nous a permis de rencontrer pas mal de monde. Nombreux sont ceux qui étaient déjà là l'année dernière, nous avons fait connaissance avec le «staff» Relec; des suisses très sympas, Amiga à fond. Mais aussi avec Imré Dental, le fondateur d'Amiga Concept, que l'on retrouve de temps en temps chez Amimag. Un retour de Jean (ex Mig infor.) et l'incontournable Adam d'APS.

Côté AMIGAZette83 Gérard Wisniewski avec fait le déplacement pour venir vivre ces moments inoubliables avec

nous.

Et tout ce petit monde, ça mange! Imaginez la taille de la salle à manger. Un vrai tour de force pour toute l'équipe de Triple A. Une organisation sans failles, dans un lieu tout à fait adapté.

Des petits spectacles improvisés ont ponctué la soirée qui s'est terminée avec un superbe Karaoké.

Toutes les photos sur le CD AMIGAZette et d'autres reportages sur les sites internet et le prochain Boing Attack

José

# Impressions de Mamain sur l'alchimie 2

Ca c'est de l'AMIGAbouffe!!!

Une super ambiance, un delire non-stop avec tout le monde, des jeux idiots commes je les aime ;-p , mais parmi cela, un point noir subsiste: les nouveaux systemes AMIGA.

## Le Pegasos :

Quelle belle machine, une configuration puissante dans une superbe tour affichant un Os aux couleurs douces et harmonieuses sur de beaux écrans s-vga en 1024x768 conseillé (bien que le 1600x1200 soit aussi possible :-D ). Je rappelle vaguement, de mémoire, les configurations proposées à l'essai:

Pegasos G3/600Mhz équipé de 128Mo en SDRAM 133 et d'une carte 3D ATI Radeon 7000. Je me souviens encore des cris de joie qui me parvinrent aux oreilles seulement à l'annonce du projet du Gasos. Mais quelle déception lorsque je me suis assis devant l'écran. Ma première déception fut lors de l'exploration de l'interface graphique, en particulier des menus déroulant. Tout semblait fonctionner, sauf le menu "fenêtre" qui, apparemment, n'était pas du tout élaboré. Ce petit coin obscure n'étant pas d'une importance capitale, je partis dans l'exploration du contenu de la machine afin de tester les logiciels et savoir ainsi ce qu'elle avait dans le ventre. Mon regard se tourne d'abord sur Cinema 4D, ne connaissant malheureusement rien à ce logiciel, je ne pus le tester du fait qu'il était tout en allemand (langue à laquelle je ne connais rien non plus). Désirant à tout prix tester les capacités de calcul de la bête, je m'empressais d'insérer un de mes cd-rom pour tester Lightwave, et c'est là ma deuxième déception:

le système était bridé pour la démonstration et n'acceptait pas de cd-rom, mes origines AMIGAïstes (puisque je ne travaille aujourd'hui exclusivement que sur PC, budget oblige...) pleuraient à chaudes larmes car il m'était impossible de tester les performances de calcul de cette machine. "Si cela ne pouvait être fait par la 3D, peut être que la 2D me sauverait" comme je l'ai pensé après cette déception... Mais qu'ai-je fait, en voulant tester la puissance de l'engin, je n'ai fait que tester ses lacunes. Pour cela, je n'ai fait que quelques opérations singulières, image FX3 étant installé sur la galette métallique de plusieurs Giga-octets, je décidais donc d'opérer l'une des manipulations les plus lourdes à gérer sur un A1200/020 avec 8Mo de ram, c'est à dire, calculer un cercle enflammé grâce au générateur de flamme du logiciel... Résultat: «Not enough memory !!!» (je rappelle que le Gasos est équipé de 128Mo en SDRAM alors que mon Miga à l'époque de sa 68020 n'était équipé que

de 8Mo en EDO). Par désespoir, je me rabats sur des logiciels qui, semblerait-il, tournaient parfaitement sur les gasos qui m'entouraient, je parle de Metal-Slug et de Quake... mais ici aussi, très vite je remarquais que les jeux plantaient n'importe quand, et ce quelque soit le Gasos sur lequel je jouais.

Enorme déception, le Pegasos se disant système compatible AMIGA n'avait de compatible que l'exécution des programmes, la fiabilité n'était-elle pas issue du monde de la ba-balle quadrillée blanche et rouge. Je me pris alors par la main, malgré son infirmité intense, je voulais absolument savoir ce qu'il avait vraiment dans le ventre, le G3 à 600Mhz devait forcément déchirer les soudures des circuits imprimés. Accompagné de mon père, qui parle beaucoup mieux anglais que moi, je suis allé voir un responsable du stand en lui faisant comprendre que je voulais voir Cinema4D en action sur une configuration qui, sur le papier, devait être si prometteuse. La personne chargea alors une scène sur laquelle seul un vaisseau spatial pas très évolué (à vu de nez je ne lui donne pas plus de 200 polygones à la conception, peut-être un millier de triangles), régla les paramètres de rendu et lança le calcul. Un peu plus de 3 minutes plus tard, je me trouvais nez à nez devant cet écran 17" relié à cette magnifique tour qui n'affichait qu'un vaisseau en 800\*600 sans les ombres portées avec quelques effets lumineux basiques et un poil de flou pour les flammes du réacteur, le tout sur un fond noir de base (c'est à dire non paramétré). C'est ici que fut ma grosse déception, le calcul d'une telle image pris plus de 3 minutes alors que sur mon Pc à 500Mhz (le Gasos est à 600Mhz en PPe) cela aurait pris même pas 2 minutes avec un éclairage beaucoup plus intense (avec ombrage texturé paramétré pour être proche du raytracing) et un décor 3D (sans compter les effets volumétriques, les déplacements, les transparences et les reflets en raytracing) sur un logiciel reconnu pour sa lenteur de rendu (3D Studio Max).

C'est à se demander si le Gasos est vraiment équipé d'un G3/600Mhz.

## L'AmigaOne :

C'est d'une très jolie tour en plexi-glass qu'il était équipé, avec de très gros ventilateurs super-silencieux et un néon bleu pour éclairer le tout, une

alimentation avec double ventilateur (aspiration expiration), en bref un tuning personnel très attrayant. Il était équipé, comme son concurrent, d'un G3/600Mhz, ATI Radeon 7000 et 128Mo SDRAM. Mais la seule déception fut celle de ne voir que la machine car elle tournait sur linux, mais pas le moindre Os AMIGA (seul UAE le rapprochait de sa compatibilité avec son ancêtre). Je fus heureux de voir qu'il sera distribué à prix dérisoire comparé au Gasos pour une puissance très similaire.

## L'Amithlon :

Ici, pas de déception, mais Amithlon qu'est ce que c'est?

C'est tout simplement un système entièrement compatible Amiga-classic développé pour Pc en tant que système d'exploitation, tout comme Linux ou même windows. Son gros point fort (et c'est peu dire) c'est que c'est un système complet et non une simple émulation. Il utilise les caractéristiques du Pc, votre carte vidéo, son, écran, et même votre microprocesseur Intel ou AMD. Imaginez un Amiga-classic à 2Ghz et vous comprendrez ce qu'est Amithlon. Cependant, n'étant pas un émulateur, il n'émule pas le hardware du Miga, pas d'AGA, ni de PPe ce qui le rend peut être vieillot mais utilise tout de même Picasso 96. Peut-être qu'avec un petit peu de patience on verra se développer un émulateur AGA ou même PPe pour ce système (ben quoi?! on peut toujours rêver non????!!)

## Autre déception, la concurrence :

Il est à retenir la très agréable amabilité du personnel de Thendic qui s'amusait à rabaisser EyeTech grâce à leur grand nombre de machines à l'aspect bien plus élaboré que l'A-One, ce dernier étant peut être plus fiable et performant que le Gasos (ce qui n'est pas bien difficile). De ce fait EyeTech n'est pas revenu le jour suivant.

## Errata pour ceux qui savent pas :

J'ai vu dans quelques informations sur le site d'une assocé Amiga que la config du Gasos se trouvait pourvu de 2 ports AGP... Hors, il ne possède qu'un seul port AGP, la confusion est probablement dû au fait que la description du gasos fournie par Thendic fut mal interprétée. Il dispose en effet d'un port AGP 2x, mais le 2x n'est pas le nombre, mais la vitesse (se lit: deuzikse) ce qui est aujourd'hui une norme dépassée sur des ordi commes les Mac ou Pc puisque ceux-ci acceptent, depuis déjà un bon moment, la vitesse de 4x.

Mamain

# L'ALCHIMIE 2

C'était le 7 et 8 SEPTEMBRE 2002



*L'alchimie 2  
c'est grandiose!*

Succès titanesque, ce sont les deux mots qui me viennent à l'esprit pour qualifier l'édition 2002 de l'ALCHIMIE organisé par nos confrères amigaïstes de l'association TripleA de valence.

L'édition 2001 était déjà un véritable succès, ayant fait déplacé plus de 80 personnes venues de la France entière. Cette année, le nombre de participants et visiteurs a quasiment doublé. 160 personnes, environ, étaient présentes pendant les deux journées. Cette année l'ALCHIMIE 2 était placée sous le signe de la renaissance d'une nouvelle machine Amiga, étant associée avec l'A-Expo 2002, la première en France depuis toutes ces années d'attente. . .

## L'A-Expo

La nouvelle génération d'Amigas y était représentée par Thendic-France. On pouvait donc voir le tout nouveau PEGASOS et MORPHOS durant tout le weekend, et avec tout le staff de la société qui était bien présent pour répondre à toutes les questions, sans oublier la possibilité de toucher à ces ordinateurs qui ressemblent étrangement à l'Amiga mais en plus moderne. Eyetech, qui se trouvait à quelques mètres de la concurrence, présentait son A-One, malheureusement seulement pour la journée du samedi. Le stand présentait les deux versions, la moins cher avec un microprocesseur soudé sur la carte mère, l'ordinateur était présenté dans une tour en plexiglas d'où l'on pouvait voir toutes les possibilités, port PCI, port AGP, port USB etc... et plus cher, un deuxième ordinateur équipé d'une carte fille permettant l'évolution du microprocesseur. Tournant pour le moment avec Linux, il semblerait pouvoir accepter toutes sortes d'OS. Il devrait être commercialisé dès novembre au prix de 500 à 600 Euro. Actuellement l'OS 4.0 est toujours en cours de développement, peut-être disponible à partir de Noël!

Coté présence de revendeur AMIGA francophone, de Marseille: APS représenté par l'incontournable Adam ;-) mais également de Suisse: RELEC qui a fait le déplacement le samedi, ayant apporté quelques cadeaux pour les petits jeux organisés par les G.O. de Triple A.

Les associations, Amiga étaient bien présentes. Bien entendu il y avait Triple A (normal, ils organisaient); Obligement; l'AFUA; le club ORIC (et oui ça existe toujours); AFLE (avec son Prez et sa cour ;-)); et bien sûr, représentées par nous mêmes AMIGAZette 83 avec, en avant première la couv du n°50 (sobre mais explicite) et par la même occasion mon groupe 21 st cap représenté par Mamain et moi-même.

Eparpillé dans cette vaste salle on pouvait voir toutes sortes de machines alternatives dont des Amiga à profusion dont un A1000 qui cherchait un nouveau maître, mais aussi des Macintosh (souvent portables), des Amstrad et même des irréductibles sur Oric Atmos hyper bricolé. Des PC étaient aussi de la partie (dont celui de Mamain), et certains en profitaient pour démontrer la puissance d'Amithlon qui est une puissante interface de travail émulant un Amiga, mais utilisant toutes la puissance et le hardware du PC car ce soft n'a pas besoin de Windows pour travailler et se lance directement au démarrage du PC.

## L'organisation

Du côté de l'organisation, on ne peut que dire que BRAVO les gars, tout était parfait, la salle était gigantesque avec des prises électriques qui descendaient du plafond pour alimenter chaque petit groupe de tables, sur une scène un grand écran pour les projections d'images informatiques par vidéo-projecteur.

Super les petits concours organisés en soirée, génial la course aux boings, en fait c'était un oeuf déguisé en boing qu'il fallait maintenir dans une cuillère au milieu d'un parcours plein d'embûches; délire assuré puisque c'est moi et mon pote MAMAIN qui avons remporté ce jeu. Et pour démarrer la longue et pénible nuit une soirée spéciale Karaoke dessin animés (capitaine flamme etc...) était organisée pour tous ceux qui souffraient d'insomnie, dur pour les autres qui essayaient de dormir. . .

## Le miammiam

La salle à manger était juste assez grande pour accueillir tout le monde, au menu Paella le samedi soir et chansons de Boboche en préliminaires au Karaoke un peu plus tard.

Coup de chapeau et sincères félicitations pour tous ceux qui ont oeuvré en cuisine pour nourrir tout ce monde et qui ont fourni un travail faramineux,

## Le mot de la fin

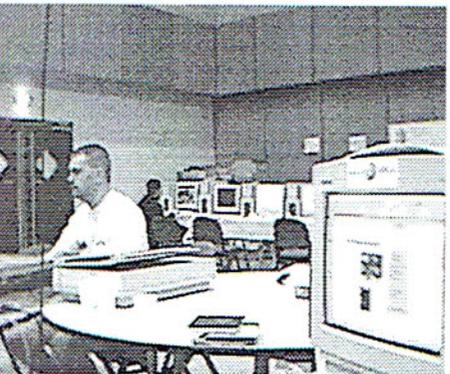
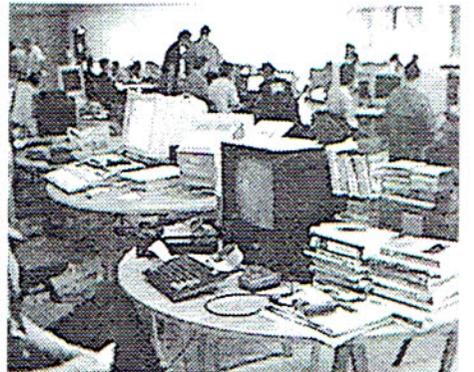
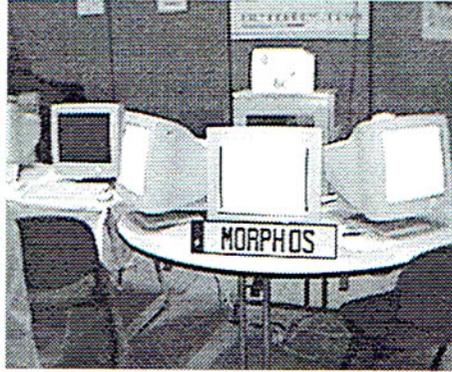
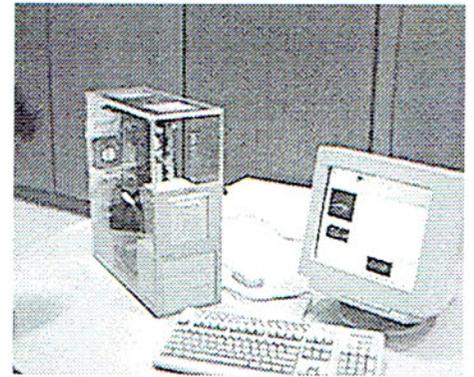
Et comme à chaque fois, on pense tous à la même chose: on remet ça quand? On peut dire tout simplement rendez vous à l'an prochain, et pourquoi pas avec un nouveau record de participation et, j'espère, plein de nouvelle machine Amiga (ou presque!).



Dans la cuisine

*Quelques images de l'Alchimie 2 capturées par Ludo*

réalisé avec PenCam USB



# Amiga ou arbre de Noël

## Une idée de déco utile

Et pour ce faire rien ne vaut un peu de bricolage.

Le matériel :

- Un Amiga en tour
- une plaque (ou plus) d'obstruction d'emplacement 5 1/4
- des LEDs - le nombre dépendant du nombre de périphériques à visualiser
- de la connectique (voir plus loin dans le texte)
- un fer à souder et évidemment la soudure qui va avec
- une perceuse
- une mèche dont le diamètre dépendra de la taille des LEDs

Le principe de base est d'avoir le moins possible de frais. On trouve quasiment toutes sortes de petits composants dans la récup. Mais aussi ne pas apporter de modifications à la tour elle-même, juste un rajout amovible.

### Les LED

D'abord, pour ceux qui n'ont pas de notion en électronique, une LED, ou plutôt en français: DEL, est une Diode Electro Luminescente. On en trouve partout; et surtout sur la face avant des appareils tels que certains magnétoscopes un peu anciens. Mais n'allez pas démonter le vôtre. Pour faire discret on peut utiliser des LED de 2,5 mm, colorées ou non, mais les plus grosses (4mm) feront également l'affaire.

### La connectique

L'idéal c'est d'avoir des disques durs qui disposent de fiches pour voyant externe. Dans ce cas il faut se mettre en recherche de cables équipés de connecteurs compatibles. Ce genre de composant se trouve facilement sur les diverses commandes des faces avant de tours équipées pour recevoir un PC. En laissant à poste les cables servant aux LED d'origines, vous pouvez alors récupérer les autres. Sinon faites un tour aux puces de votre ville, on y trouve toutes sortes de choses pour pas cher.

La mise en tour d'un AMIGA est très pratique pour y installer toutes sortes de périphériques tels que disques durs, graveur et autres lecteurs. Hormis ceux qui sont en face avant, disposant de voyants externes, les tours ne proposent souvent qu'un seul voyant pour indiquer les accès aux disques durs; moi je trouve qu'il serait aussi utile de savoir si le disque sollicité est bien actif, surtout si l'on en possède plusieurs dans la tour.

### La plaque d'obstruction 5 1/4

C'est un composant assez facile à trouver, et si vous n'en avez pas, allez faire les poubelles d'un vendeur de PC.

### Le perçage

Comme je l'ai dit au début la grosseur de la mèche dépendra de la taille des LED.

L'emplacement des voyants pourra alors s'effectuer selon votre imagination, par exemple simplement en ligne ou alors d'une manière aléatoire selon une déco issue de votre imagination.

Un petit truc: si vous avez percé trop large et que la LED ne reste pas coincée, un point de colle cyanoacrylate fixe aussitôt le problème.

### Le branchement

Une fois vos petits voyants installés et bien fixés il faut passer à la phase soudure.

Mais avant de souder, une petite notion s'impose:

- l'alimentation des LED s'effectue avec un signal électrique positif et négatif (+ -) dont il faudra brancher le «+» sur l'entrée «+» et le «-» sur l'entrée «-».

Le plus facile est de mettre le connecteur sur la fiche du disque dur (LED externe), allumer l'AMIGA et faire toucher les deux fils sur les entrées de la LED. Si celle ci s'allume

lors du fonctionnement du disque c'est le bon branchement, sinon inversez ;-)

NOTA: il n'y a aucun danger pour le matériel à ce niveau si vous ne court-circuitez pas les deux fils.

Aucun autre composant n'est nécessaire pour ce montage simple.

Mais si vous désirez y ajouter une information d'alimentation, par exemple la présence du 5V ou du 12V il faudra alors ajouter une résistance sur une des entrées de la LED afin d'en limiter le courant. Les valeurs qui peuvent être utilisées peuvent varier de 330 Ohms à 1Kilo-Ohm (ce qui agira sur son intensité lumineuse)

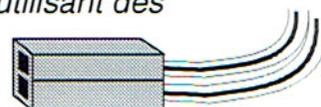
Pour moi, sur Amiga, le côté visuel du travail des disques est important car si au démarrage un des disques est dévalidé (si si cela arrive...), on ne voit qu'une seule LED clignoter au rythme de la revalidation, mais on ne sait pas toujours de quel disque il peut s'agir, alors qu'avec une LED par disque on a l'info immédiate. Idem lors des copies importantes on a une visualisation réelle du processus en cours.

L'idée de réaliser ceci d'une manière amovible permet des modifications dans l'agencement de la tour surtout si celle ci dispose de plusieurs emplacements 5 1/4.

José



Voici un exemple d'aménagement d'un cache 5 1/4, avec une déco Amiga. Pour parfaire le tout on peut utiliser des LEDs de couleurs différentes et facilement identifier les éléments. Le branchement des LEDs peut se réaliser en soudant les fils ou alors en utilisant des petits fils comportants des fiches dont l'écartement correspond à celui des LED



# Mise en boîte d'un Amiga

Ce sujet a déjà été évoqué dans le passé, lors de la migration des 1200 vers des logements plus adaptés. Le but principal étant d'avoir un ensemble homogène pouvant accueillir toutes sortes de périphériques non prévus à l'origine par le constructeur. On trouve encore pas mal d'Amigafan qui n'ont pas encore osés faire le pas. Et pourtant, c'est si pratique!

Je ne vais pas donner LE MODE d'emploi, mais simplement des idées, car on ne peut pas prévoir à quoi ressemblera le nouvel habitat!

Il est évident qu'il faut tout de même être un peu bricoleur, découper de la tôle, transformer, souder etc... n'est pas forcément à la portée de tous.

Avant de s'attaquer à une telle opération, il vaut mieux préparer son affaire, et surtout les ingrédients.

Ceux ci se composent d'un Amiga 1200, d'un clavier de 500 ou d'une interface d'adaptation pour clavier PC. Une moyenne ou grande tour type AT, avec alimentation en haut, c'est plus pratique pour installer la carte mère.

Si la tour vient de rebus, vérifiez si l'alimentation délivre bien les tensions suivantes:

+5V, +12V et -12V et le 0v (masse)

N'utilisez pas, de préférence, des tours du type ATX (avis perso!).

## L'alimentation

Sur une alimentation type PC, on trouve les prises d'alimentation des disques durs et lecteurs de disquettes. Il y a aussi, en général, deux autres prises destinées à alimenter la carte mère dont tous les fils ne nous sont pas utiles, il suffit d'y extraire ceux qui desservent les 3 tensions précitées. Pour les trouver, il faut un contrôleur universel, sur fonction Volt, le fil «commun» (généralement noir) sur un fil noir de l'alimentation et avec l'autre recherchez les tensions.

Dès que vous les aurez trouvés, pensez à les repérer (mettre du 12v à la place du 5v c'est la mort assurée du 1200), ensuite vous pourrez éliminer les autres fils devenus inutiles.

Pour alimenter la carte mère, soit vous dessoudez la prise. Attention car les petites soudures des masses de la prise sont assez difficiles à enlever, avec une bonne pompe à déssouder on y arrive assez bien. Pour le repérage de l'emplacement des différentes tensions, un schéma de la prise mâle (de l'alim) a été diffusé dans AMIGAZette 49, il suffit de regarder où arrivent les broches sur le 1200 et de mémoriser (sur papier) les soudures concernées. La seule faute à ne pas faire c'est de mettre le 12v à la place du 5v. Pour en être sûr, il

suffit de contrôler la continuité entre l'arrivée du 5v et celui qui est sur la prise d'alimentation du lecteur de disquette, idem pour le 12v. Inverser ces 2 tensions serait catastrophique pour le miga! - dans le doute, contrôler deux fois qu'une!

## Etat des lieux

Le positionnement de la carte sera important afin de pouvoir utiliser toutes les prises situées à l'arrière de l'ordinateur. C'est, en quelque sorte, la partie la plus délicate du bricolage, avec le branchement du clavier. cette opération nécessitera une découpe de la tôle arrière.

L'endroit le plus approprié serait du côté droit de la tour (vue de face). Contrôlez si l'alimentation ne gêne pas le positionnement de la carte accélératrice. Si c'est le cas une petite transformation peut alors être envisagée et mettre l'alimentation en position verticale.

J'ai déjà expérimenté ceci pour un 1200 dans une grande tour. Quelques découpes supplémentaires, déplacement des trous des vis de fixation et le tour est joué.

Evidemment si vous désirez faire évoluer votre 1200 vers du PPC, zorro II ou autres extensions il faudra bien réfléchir afin que tout cela puisse

cohabiter avec le reste. Il faut savoir qu'il existe des tours spécialement conçues, voir le marché de l'occase ou les revendeurs Amiga.

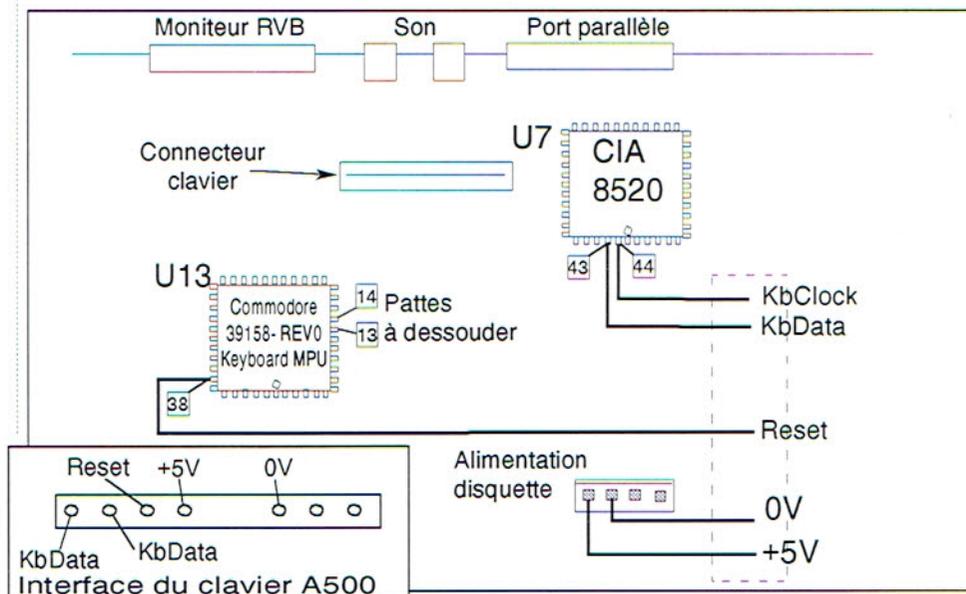
## Les connectiques

Pour le disque dur et le lecteur de CédéRom il vaut mieux se munir d'une nappe 2 1/2 x 3 1/2 prête à l'emploi, par contre il faudra certainement une nappe en rallonge pour atteindre le disque dur et le lecteur de CDROM.

Pour le lecteur de disquette, on peut facilement récupérer une nappe issue d'un PC, généralement assez longue.

La partie de plaisir sera du côté du clavier, AMIGAZette en a d'ailleurs déjà parlé à ses débuts, mais le montage ne permettait pas de reset au clavier, avec celui qui se trouve dans l'encadré, vous aurez un vrai reset. Le problème c'est une opération délicate, les fils doivent être soudés sur les pattes des composants et deux pattes du contrôleur du clavier doivent être dessoudées et repliées. Ce montage fonctionne très bien avec l'interface de clavier du 500. Pour connecter le clavier à la carte mère il est préférable d'utiliser une prise «Din» 5 broches dont la partie femelle sera fixée sur la tour.

*José*





# Le Kickstart

Un guide réalisé par Peter Hutchison  
e-mail=PJHutch@blizzard.u-net.com

**Vous pourrez retrouver ce fichier au format *amiga.guide* sur le CD n°5 [Sélection Amigazette/Util], mais malheureusement celui ci est dans la langue de Mr Bean c'est pourquoi je vous en ai traduit les meilleurs morceaux**

## Qu'est ce qu'une Rom Kickstart?

ROM = Read Only Memory - mémoire en lecture seule ou mémoire morte

Le circuit ROM Kickstart Amiga fait partie intégrante de l'AmigaOS. C'est l'équivalent du Bios (Basic Input/Output System) du PC. Il contient les code de démarrage qui vont contrôler le matériel et ensuite charger le système d'exploitation à partir soit d'une disquette bootable, d'un disque dur ou CDROM (pour un CDTV ou CD32).

Dans le cas ou aucun système d'exploitation n'est présent, l'écran vous demandera d'introduire une disquette, en indiquant la version du système.

La ROM Kickstart contient les pilotes et librairies essentiels pour l'OS Amiga. Celui ci aura donc besoin du pilote de lecteur de disquette (Trackdisk.device) ou celui du disque dur (scsi.device), mais aussi les OldFileSystem et FastFileSystem nécessaires pour la lecture des données depuis ces périphériques. Pour charger et utiliser l'OS Amiga il faudra absolument des librairies essentielles telle que "exec.library" pour accéder au fonction d'AmigaOS, et pour charger le workbench "intuition.library et graphic.library" seront indispensables. Les autres fichiers nécessaires pour le bon fonctionnement de l'Amiga seront ensuite directement utilisés à partir du workbench.

Depuis la naissance de l'Amiga, de nombreux kickstarts se sont succédés:

et plus récemment, les OS 3.5 et 3.9 plus considérés en de nouveaux systèmes d'exploitations que nouveaux workbenchs bien que ceux ci nécessitent des ROM 3.1 pour fonctionner.

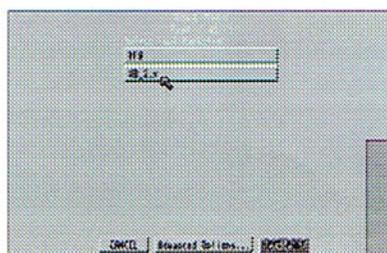
## Que contient une ROM Kickstart:

Par exemple voici ce que propose un kickstart 3.1 pour A120

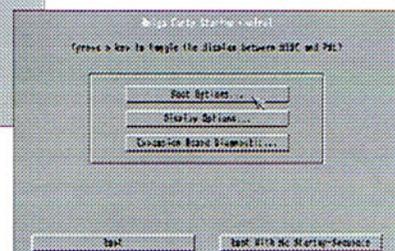
Device ou Library	Version	fonction
exec.library	40.10	Support du noyau AmigaOS
expansion.library	40.2	Configuration et initialisation de périphériques
mathieeesingbas.library	40.4	librairie Math IEEE simple precision
graphics.library	40.24	Librairie sous système AGA Graphics
dos.library	40.3	Librairie du système d'exploitation disque
Filesystem (fs)	40.1	OFS/FFS gestionnaire de fichiers
console.device	40.2	ressource pour CLI ou Shell
layers.library	40.1	gestion des fenêtre pour intuition
a300	40.8	ressource a300 (A1200)
con-handler	40.2	Console handler
bootmenu	40.5	programme d'écran de démarrage
audio.device	37.10	Pilote du son (Paula)
cardres	40.3	pilote PCMCIA
utility.library	40.1	librairie de fonctions utilitaires
battclock.resource	39.3	Ressource Batterie d'horloge
carddisk.device	40.1	pilote carte RAM PCMCIA
disk.resource	37.1	Ressource pour disque
mathffp.library	40.1	librairie Math à virgule flottante rapide
cia.resource	39.1	Ressource Complex Interface Adapter
wbtag	39.1	Workbench tag (!?)
potgo.resource	37.4	Ressource I/O port joystick
misc.resource	37.1	Ressources port série et parallèle
filesys.resource	40.1	Gestionnaire de fichiers
ramlib	40.2	pilote Ramlib
ramdrive.device	39.35	Pilote RAM disk (RAM:)
strap	40.1	Boot strap?
timer.device	39.4	Pilote horloge interne
keymap.library	40.4	librairie localisée pour clavier
rawinput	40.1	Ressource entrée «Raw»
trackdisk.device	40.1	Pilote lecteur de disquette
icon.library	40.1	icon.library du Workbench
ram	39.4	ressource Ram
shell	40.2	Ressource de commande shell
intuition.library	40.85	librairie d'interface graphique du Workbench
gadtools.library	40.4	Nouvelle gadget.library du Workbench
wb	40.5	Workbench library
battmem.resource	39.2	Ressource mémoire Batterie

pilote = gestionnaire = device  
ressource=handler / resource  
(voir termes originaux sur:  
kickstart.guide)

Version	Rév	Amiga	Processeur
1.0	30	A1000	68000
1.1 (NTSC)	31	A1000	68000
1.1 (PAL)	32	A1000	68000
1.2	33	A500 - A2000	68000
1.3	34	A500 - A2000	68000
1.3 (A2024)	35	A2000	68000
2.0	36	A3000	68030
2.04	37	A500+ - A600	68000
3.0	39	A1200 - A4000	68020/030/040
3.1	40	A1200 - A4000	680x0



Boot Menu 2.0



Boot Menu 3.0

## Questions et réponses à propos du kickstart

L'auteur du guide a imaginé toutes sortes de questions auxquelles il apporte des réponses:

**Peut-on démarrer à partir d'un CDROM?**

Non, seulement le CDTV et CD32 peuvent le faire, les pilotes pour CD se trouvant sur leur ROM. Sur un Amiga il faut d'abord charger le pilote à partir du disque de démarrage. Il est possible de démarrer à partir d'un CD en lançant les commandes à partir d'une disquette de démarrage (comme la disquette de sauvetage du 3.5 ou 3.9 [ndlr])

**Peut-on utiliser plus d'un kickstart?**

Oui, à partir d'un commutateur de ROM, ce qui nécessite l'installation d'un circuit accueillant les deux ROMs, celles ci pouvant être sélectionnées manuellement avec un inverseur. On peut également utiliser un "softkicker" qui permettra d'utiliser une ROM sous la forme d'un fichier.

**Peut-on sauvegarder un kickstart sur disque?**

Oui, en utilisant un programme comme "GrabKick" ou tout autre fourni par Aminet. Ceci peut s'avérer très utile pour un émulateur tel que WinUAE ou Fellow.

**Peut-on copier le kickstart en mémoire pour accroître la vitesse?**

Oui, en utilisant une fonction fournie par les microprocesseurs 680x0 permettant de copier le kickstart de la ROM (mémoire à accès assez lent) vers la FastRam 32 bits beaucoup plus rapide. Quelques utilitaires à connaître pour gérer les fonctions de votre 680x0: CPU, CPU060, BlitzKick, ReKickReset, zkick, cyberMap et softboot.

**Quelle version de kickstart peut-on installer?**

La version du kickstart dépend du worbench que vous utilisez et aussi le type d'Amiga. Les premiers types

d'Amiga peuvent utiliser les kickstarts 1.2 à 3.1. Les 1200 et 4000 ne peuvent utiliser que les versions 3.0 et 3.1 bien qu'il existe une version soft pour "downgrader" un A1200 en 1.3, mais avec pas mal de limitations.

**Peut-on installer une ROM sur un A1000 ou un A3000?**

Oui, si le modèle dispose de l'emplacement sur sa carte mère, ce qui est la meilleure solution car les disquettes Kickstart ne sont pas éternelle et difficiles à copier.

**Mon Amiga ne veut pas démarrer et présente un écran de couleur?**

Après avoir effectué le test matériel, le kickstart peut alors détecter une anomalie, voir même une panne et signalera ce fait par un écran d'une couleur particulière - la LED [caps lock] du clavier pourra également clignoter selon le cas.

Couleur	Diagnostic
Rouge	ROM Kickstart grillée
Bleu	Circuits associés grillés
Jaune	Combinaison de pannes bleue, rouge ou verte
Vert clair	CIA grillé (U7 / U300)
Vert	Mémoire RAM en erreur
Noir	CIA grillé - pas de démarrage
Gris foncé	Matériel OK
Gris clair	Logiciel OK

**Quel est mon kickstart?**

On peut le savoir soit en forçant le démarrage sur disquette, mais sans introduire de disquette afin d'avoir l'écran de boot ce qui nous donnera la version du kickstart.

Ou alors en sélectionnant dans le menu du workbench: «About» qui donnera les numéros de version du kickstart et du workbench.

**Petit rappel**

Les A1000 et tous premiers A3000 ne disposaient pas de circuit ROM sur leur carte mère, il fallait démarrer à partir d'une disquette nommée «Kickstart» qui chargeait la ROM, puis l'écran de boot était présenté avec soit la main tenant une disquette pour les kick 1.2 et 1.3, ou soit l'animation de la disquette qui entre dans son lecteur pour le kick 2.0. Pour la mise à jour des A1000 c'est

un tour de force à coup de bricolage électronique, mais pour le A3000, normalement, les emplacements sont présents et il suffit d'acquiescer les circuits (2 chipsets) auprès d'un revendeur (SERELE, APS, etc...) sachant que j'ai déjà équipé un 3000 avec des circuits issus d'une 4000. Il y a une certaine compatibilité entre ces deux types d'ordinateurs sauf dans les caractéristiques graphiques, le 3000 ne disposant pas de l'AGA ni de port IDE. Par contre les carte zorro 2 et 3 peuvent fonctionner sur les deux, sauf cas particulier.

*José*

### Mise à jour OS 3.9 Boing Bag 1 et Boing Bag 2



voir CD n°5:  
répertoire OS3.9

Distribué gratuitement par Hadge et Partner, ces deux mises à jours vont remplacer certains fichiers originaux de l'OS 3.9 et ainsi améliorer le fonctionnement de l'Amiga.

Au début j'ai rencontré quelques soucis pour les installer, en fait l'installation ne se faisait pas du tout. Après quelques recherches j'ai trouvé la faille: c'était le programme «installer» de mon workbench qui ne convenait pas. J'ai donc introduit le CD de l'OS3.9 et récupéré l'installer du 3.9 que j'ai glissé dans le C: et ensuite toute l'installation s'est réalisée sans problèmes.

Il faut savoir qu'à la première installation d'un workbench le programme «intaller» n'est pas copié avec les autres fichiers ce qui cause quelque fois des soucis pour installer d'autres programmes. C'est pourquoi il est judicieux de copier ce programme dans le C: pour l'avoir sous la main (ou la souris) en permanence. le problème, c'est qu'au fil du temps plusieurs versions ont été mises en circulation, donc possibilité de nouveaux problèmes.

J'en dispose actuellement de quatre qui me permettent de jongler lorsque le cas se présente. Vous les trouverez sur le CD n°5 dans le répertoire Util/Installer.

*José*

# C'est sur le NET!

Il y en a pour tout le monde

Des infos générales du net,  
et si vous ne savez plus où aller  
voici quelques adresses à visiter

## LES WEBZINES LITTERAIRES

D.R.

### PARU

Le site, fondé en 1997, a l'ambition de couvrir toute l'actualité de l'édition : Littérature, Histoire & Sciences sociales, Economie, Philosophie, etc. Sur Paru, vous trouverez des critiques assez poussées et complètes. L'équipe de Paru est composée de près de cent vingt bénévoles : des universitaires, des professionnels de l'édition et de la presse.

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

## ZONE LITTERAIRE

Ce webzine se positionne comme un site dédié à la jeune génération d'écrivains peu médiatisée. Dans ses dernières éditions, Zone Littéraire s'ouvre aussi à des auteurs davantage reconnus comme Philippe Labro. Le site propose des critiques, des entretiens et des brèves sur l'actualité des livres.

[www.zone-litteraire.com](http://www.zone-litteraire.com)

## ZAZIEWEB

Voilà un site communautaire où l'on cause bouquins. Sauf qu'ici, ce sont les lecteurs qui donnent leur avis sur les livres qu'ils ont lus. La qualité et la longueur des contributions varient donc énormément d'une uvre critiquée à l'autre. Conçu sur le principe des sites de consommateurs, chaque rédacteur a sa fiche d'identité : on y retrouve ses contributions, ses livres, ses genres littéraires et sites préférés.

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

source : [internaute.com/messagizer.fr](http://internaute.com/messagizer.fr)

## UN PAIEMENT SANS RISQUE SUR LE NET

Le principal frein au commerce en ligne est, sans conteste, la crainte qu'ont les utilisateurs d'être victimes de fraudes. Un britannique a, peut-être, trouvé un moyen de les rassurer. En effet, le système mis au point par Winston Keech permet d'éliminer l'étape cruciale du numéro de carte lors de la transaction. Une simple séquence numérique apparaît à l'écran. Il suffit, ensuite, de taper la position de chaque chiffre dans cette écran. Si votre numéro de carte commence, par exemple, par le chiffre 3 et que ce chiffre est à la sixième position dans la séquence à l'écran, vous taperez 6. Le code présenté étant unique, il est inutile que quelqu'un enregistre ces données puisque le code sera différent dès la prochaine transaction. Des projets-pilotes sont, actuellement, à l'étude et l'utilisation commerciale du système est prévue pour 2003.

## LES DISQUETTES MEURENT-ELLES ?

Il y a 21 ans, la disquette 3,5 pouces faisait son apparition. Elle a longtemps été l'outil d'enregistrement de données le plus utilisé. Or, avec des documents devenus de plus en plus volumineux, elle semble devenir dépassée. Seuls 10% des utilisateurs de PC les utilisent encore et les ventes sont passées de 5 millions par an, au cours des années 90, à 1 million en 2002. Les consommateurs y semblent, pourtant, attachés. On efface pas 20 ans de bons et loyaux services d'un coup de baguette magique même si les graveurs et les disques durs externes sont, désormais, les plus utilisés. Apple est le seul fabricant à avoir passé le pas, il y a quatre ans, en se débarrassant du petit lecteur. En ce qui concerne les fabricants de PC compatible, la donne est différente. IBM et Dell ont essayé d'imiter l'Imac mais leurs modèles n'ont pas fait long feu sur le marché. Ils ont donc, rapidement, cessé leurs efforts. Les raisons invoquées : un nombre de consommateurs les demandent encore, le lecteur est peu coûteux à installer mais coûteux à exclure, sans compter les appels d'un nombre non négligeable d'utilisateurs se demandant où est passé le lecteur. Ce petit bout de plastique carré à donc encore quelques années de sursis

## LE NET ET LES OVNIS

En matière de phénomènes extra-terrestres, c'est souvent sur les petits sites persos que l'on trouve le plus d'informations " croustillantes ". Les ufologues amateurs sont tellement attachés à leur quête qu'ils consacrent aisément des centaines d'heures de leurs temps à éplucher archives et observations. Le résultat est souvent bluffant. C'est le cas, par exemple, avec l'excellent " Les OVNI vus de près " qui propose, entre autres rubriques, un dictionnaire expliquant plus d'une centaine de mots et de concepts associés à cette spécialité. D'apparence moins riche mais tout aussi captivant, le site perso Ufologia joue la carte du quiz d'ufologie, plutôt consistant, et réussit à démontrer que les extra-terrestres ne viennent pas, forcément, d'une planète lointaine mais bien souvent de Photoshop. Grâce au Web, tout le monde peut donner son avis de manière indépendante. Le sujet conduit même certains spécialistes comme Philippe Lheureux, l'auteur du livre " Lumières sur la lune " à publier en ligne des accusations caractérisées contre les organismes gouvernementaux qui, semble-t-il, continuent à nous cacher des choses... Sur les pages de son site perso, on trouve en effet des exemples de photos qu'il dit truquées par la NASA et de désinformation par " omission " qu'on peut reprocher à l'agence spatiale américaine. Depuis le temps que l'on nous dit que la vérité est ailleurs.

Plus d'infos sur :

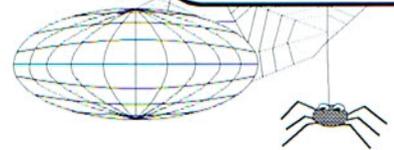
<<http://membres.lycos.fr/siocnarf/test.html>>

<<http://www.chez.com/lesovnis/index.htm>>

## L'INDUSTRIE DU DISQUE ATTAQUEE

Le MP3 est encore au centre de toutes les passions et augure d'une guerre, sans merci, opposant la grand-méchante industrie du disque aux pirates et, à travers eux, une très grande communauté du Net : les passionnés de musique. Le MP3 fait, décidément, la une du Web, cette semaine, puisque le regretté Napster, père de tous les réseaux Peer-to-Peer, est mis en vente. Bertelsmann tient la corde pour reprendre la compagnie en faillite.

## C'est sur le NET!



### ON ADOPTE DE PLUS EN PLUS SUR INTERNET

D.R.

La plupart des associations internationales d'adoption, présentes sur le Web, disposent d'une licence d'Etat. On peut, tout de même, se demander si c'est une garantie suffisante. Pour " satisfaire la demande " de plus en plus importante, toutes ne répondent pas à la même déontologie. Ainsi, pour les agences les plus honnêtes, une consultation préalable est nécessaire afin de figurer dans la base de données. La procédure est lourde mais indispensable. Il faut communiquer ses coordonnées, remplir des questionnaires pointilleux, entrer en contact avec un responsable. Pourtant, ailleurs, certains n'hésitent pas à diffuser, directement, des listings d'enfants, souvent originaires d'Asie ou des pays de l'est ( Pologne, Roumanie, Lituanie ). C'est dans de telles circonstances que l'on doute de cette liberté d'action totale qu'offre le Net.

### L'INDUSTRIE DU DISQUE ATTAQUEE

C'est à travers la RIAA, l'association qui représente l'industrie du disque aux Etats-Unis, que les majors ont été, directement, attaquées. En effet, vendredi dernier, il était impossible de naviguer sur le site Web officiel de l'association. La cause de ce gros désagrément : un piratage de masse. Peu innovant mais très efficace. Cet assaut apparaît comme une vive protestation envers Howard Berman, qui a présenté, jeudi dernier, son projet de loi contre les sites de téléchargement MP3. Ce projet donnera, légalement, le pouvoir à un individu quelconque de pirater un réseau comme Kazaa, par exemple, sans risquer la moindre poursuite.

[ source : [branchevous.com/messagizer.fr](http://branchevous.com/messagizer.fr) ]

### L'HOMME CONTRE LA MACHINE : LE RETOUR

Après avoir été défait, il y a cinq ans, par l'ordinateur Deep Blue, fierté d'IBM, le plus connu des joueurs d'échecs, Gary Kasparov, se mesurera, en octobre prochain, contre un nouvel adversaire informatique. Celui-ci, répondant au nom de Deep Junior, a été créé par deux développeurs israéliens et contiendrait les dernières innovations en matière d'intelligence artificielle. En deux ans, le programme n'a jamais perdu contre un humain et a remporté, en juillet, son deuxième Championnat du monde. La confrontation, très attendue, se tiendra du 1er au 13 octobre prochains, à Jérusalem. Celui qui sortira vainqueur des six parties prévues remportera 300 000 dollars et le finaliste 200 000. Kasparov, même en cas de défaite, recevra une « prime de participation » équivalente à 500 000 dollars. Pas mal, non ?

### INTERNET AU BUREAU = DANGER ?

Il ne fait pas toujours bon naviguer sur Internet pendant les heures de travail. En effet, une société qui surprend un salarié, en pleine activité personnelle, peut lui administrer un avertissement ou même un blâme. L'employeur a tout à fait le droit de surveiller l'activité des salariés. Il a même la possibilité d'utiliser des informations, récupérées par voie informatique, comme preuve d'une faute professionnelle. A partir du moment où il a informé ses employés de la possibilité du contrôle. Quant aux e-mails, et bien ils suivent presque les mêmes règles que le fait d'utiliser le Web. On n'hésite pas, traditionnellement, à faire suivre, à ses collègues de bureau, les bonnes blagues que l'on a découvert sur les innombrables sites d'humour. Il faut savoir que, même si certains employeurs le tolèrent, on n'en a pas le droit. Les entreprises ont ainsi le droit d'intercepter les messages envoyés et reçus par les employés. Elles peuvent vérifier l'identité des destinataires et des expéditeurs de ces messages mais n'ont pas le droit d'accéder au contenu lui-même. De là à devenir paranoïaque, il n'y a qu'un léger pas.

### YAHOO SE MELE DE VOS EMAILS

Le flicage sur Internet continue. C'est Yahoo qui, cette fois, est en cause. Yahoo Mail filtre, en effet, chacun de vos e-mails et se permet même d'en modifier le contenu. " Question de sécurité ", assurent les responsables de la firme. Yahoo offre la possibilité d'envoyer des messages en JavaScript et c'est cette option qui ouvre la porte aux pirates. Un programmeur pourrait, facilement, effacer ou modifier des données sur votre disque dur à partir d'un simple script envoyé. C'est l'explication avancée par Yahoo qui se donne donc le droit de modifier certains mots. Par exemple, si vous envoyez un e-mail avec le mot " moka ", celui-ci sera automatiquement remplacé par " expresso ", ou bien le mot " médiéval " qui sera remplacé par " medireview ", ce qui ne veut rien dire. Plusieurs réclamations, venant d'internautes, sont déjà parvenues aux responsables techniques qui devraient, dans les prochains jours, remédier à ce problème.  
[ [branchevous.com/messagizer.fr](http://branchevous.com/messagizer.fr) ]

### LA FAILLITE DE WORLDCOM FAIT GAGNER DE L'ARGENT SUR LE NET

Le Web fourmille de petits malins voire de requins. On le savait et cela se vérifie de jour en jour. C'est la société WorldCom, dont les quatre milliards de dollars d'irrégularités ont défrayé la chronique il y a peu, qui est au centre de cette effervescence. Depuis quelques jours, les internautes collectionneurs de l'Amérique toute entière s'arrachent les objets et les différents gadgets portant le logo WorldCom, via le site d'enchères en ligne, e-bay. Les derniers polos à l'effigie de l'opérateur s'échangent autour de 25 dollars ! Depuis cette nouvelle faillite, la chemisette Enron, très en vogue il y a encore un mois, a été sérieusement décotée : à peine 10 dollars.

Toutes ces infos ont été recueillies par Messagizer.fr et envoyées à tous les abonnés à ce service

# Les nouvelles élucubrations de Candide

## Les Perles a l'assurance de CANDIDE

*J'ai récupéré un dossier impressionnant sur " Les perles du secteur Assurance " et je tiens a vous faire profiter des meilleures, mais la perle des perles, je vous la réserve pour la fin !*

*Je tiens à préciser par avance que les fautes d'orthographe, de syntaxe de ponctuation ou de grammaire sont volontaires ! Les réflexions entre parenthèses sont de Candide !*

Je vous serais obligé de m'adresser le courrier concernant mon accident à un de mes amis, Monsieur X....car pour la passagère blessée, ma femme n'est pas au courant, et il vaut mieux pas ! Je compte sur votre compréhension pour ne pas déshonorer un honnête père de famille ! (Tiens donc !!!!)

§ ----- §

J'ai bien reçu la fiche de mon épouse, je ne manquerai pas de vous renvoyer cette dernière duement remplie par mes soins ! (Faut pas se gêner !)

§ ----- §

Je suivais la voiture qui me précédait qui après que je l'ai dépassé m'a suivie, c'est alors qu'elle m'a choquée en plein derrière et m'a forcé par la choquer moi aussi le derrière de celle qui était devant ! (Ce n'est pas de cul !!)

§ ----- §

Il me semble que ma petite affaire va bouger au printemps, ce dont je serais heureux ! (Et moi donc !)

§ ----- §

En avançant, j'ai cassé le feu arrière de la voiture qui me précédait. J'ai donc reculé, mais en reculant j'ai cabossé le pare-chocs de la voiture qui me suivait. C'est alors que je suis sorti pour remplir les constats, mais en sortant j'ai renversé un cycliste avec ma portière. C'est tout ce que j'ai à déclarer pour aujourd'hui ! (Voyons demain !)

§ ----- §

Il faut dire à ma décharge que le

poteau que j'ai buté était caché par l'invisibilité du brouillard ! (Assassin !!)

§ ----- §

Ma voiture gênant la circulation, un portugais m'a aidé à la mettre sur le trottoir, ainsi que ma femme qui rentrait de son travail ! (Ca rapporte !!)

§ ----- §

Je désire que ma voiture soit utilisable accidentellement par mes enfants majeurs considérés comme novices (Amen !!!)

§ ----- §

J'ai heurté une voiture en stationnement et me suis bien gardé de me faire connaître auprès de l'automobiliste ! J'espère que vous serez content et que vous pouvez faire un petit geste en m'accordant un bonus supplémentaire ! (Et hop !!)

§ ----- §

Circonstances de l'accident : Est passé à travers une porte vitrée lors de l'opération " portes ouvertes " de l'entreprise ! (C'est belge ???)

§ ----- §

En qualité du plus mauvais client de votre agence (9 accidents en un an), je vous demande d'avoir le plaisir de résilier mon assurance auto avant la date d'échéance ! (Sans commentaires !)

§ ----- §

J'ai été victime d'un accident du travail alors que je faisais la sieste sous un pommier (Loi de NEWTON !)

§ ----- §

J'ai été blessé par une dent de rateau qui m'est tombée sur le pied. La dent était accompagnée du rateau (Quelle fréquentation !!!)

§ ----- §

L'accident est survenu alors que je changeais de fille ! (Il faut se protéger !!)

Ca suffit pour aujourd'hui !

*Candide*

## Le défi de Candide

*Candide lance un nouveau défi: celui du meilleur dicton.*

*Et pour commencer voici le sien:*

Si lentement vous prenez de l'age,  
Si les ans commencent leur ravage,  
Prévoyez pour ne pas devenir gaga,  
De vous acheter un Amiga !

*Prenez vous au jeu et envoyez nous vos dictons, seule règle imposée, il faut y trouver le mot Amiga*

## Cultivez-vous avec CANDIDE

### Rubrique Généalogie

*A la rencontre de nos ancêtres : Pauvres ou économes ?? En tout cas forts en maths !!*

Avant l'ère du progrès et la civilisation moderne, nos ancêtres n'avaient pas d'argent, et n'en avaient quasiment nullement besoin du fait que tout était produit sur place ou acquis selon le système du troc.

Pour toutes ces raisons nul argent ne circulait.

Lors d'un mariage, la dote était souvent donnée en meubles ou en linges, et aux propriétaires, la plupart des redevances étaient payées en nature (non ! pas celle-là !!!), en boisseaux de blé ou en volailles.

Il n'y avait finalement guère que les impôts, que le collecteur et le curé réclamaient en monnaie sonnante et trébuchante, obligeant beaucoup à recourir aux usuriers, gros fermiers aisés ou bourgeois rentiers des bourgs, tous toujours prêts à avancer un argent que l'on devait ensuite leur rembourser au quintuple. Le début d'un cercle vicieux dont plus d'un ne parvenait pas à sortir !

C'est ainsi qu'en 1634, pour acheter une jument, il fallait passer une obligation de 40 francs auprès d'un prêteur quelconque, s'engager à le rembourser pour moitié à la Noël suivante et pour le solde à Pâques ! Il arrivait que le prêteur meure quelques années plus tard sans avoir été

*suite*

## Cultivez-vous avec CANDIDE (suite)

remboursé, et l'argent était remis à ses descendants en 1659, soit 25 années plus tard ! Il fallait être honnête d'un côté et patient de l'autre!

Ajoutons à cela que tout était assez compliqué et qu'avant la Révolution, une infinité de monnaies avait cours dans le pays. Tout était d'autant plus complexe que nos ancêtres avaient à la fois des monnaies de compte et des monnaies de paiement !

En France, les premières étaient la livre, divisée en 20 sols ou sous, valant chacun 12 deniers.

Pour s'acquitter d'une somme de 2 livres, 10 sous et 6 deniers, on n'avait pas de pièces de 1,2 ou 3 livres, pas plus que de pièces nommées sou ou denier. Il fallait trouver cette somme à travers l'éventail des monnaies de paiement, dont les appellations et surtout les équivalences ne cessaient de varier au fil des temps et des lieux. C'est ainsi par exemple que dans l'ancien duché de Lorraine, on avait le franc barrois, qui valait 192 deniers ou 12 gros valant eux-mêmes 16 deniers ou 4 blancs, chaque blanc valant 4 deniers et enfin chaque denier équivalant à 2 mailles ou 2 oboles ! Il existait le louis d'or, créé ainsi par Louis XIII, qui avait été frappé de différentes façons et valait selon la frappe et l'époque de 5 livres et 10 sols à 24 livres. On avait encore l'écu

d'argent (créé lui aussi par Louis XIII), le gros, qui valait à l'origine 12 deniers tournois, le liard pièce en cuivre valant 3 deniers, sans parler des testons ni des dizains.

Ces monnaies se présentaient sous forme de pièces métalliques d'or ou d'argent appelées blancs et de cuivre ou de bronze souvent dites monnaies noires.

Se pose ensuite le problème de la conversion, pour laquelle, je signal, mieux vaut comparer que tenter de convertir.

La place et le pouvoir d'achat de l'argent, dans la société d'autrefois, étaient trop différents de ce qu'ils sont dans la nôtre pour travailler sans risque d'erreurs.

C'est ainsi par exemple que si l'on peut estimer qu'une paire de bufs, valant 30 livres vers 1700, équivaldrait à un tracteur, on ne peut en conclure qu'une telle somme représente le prix de ce dernier !

Un pain de 6 kilos, vers 1700, valait 50 sols, alors que le salaire quotidien du journalier est de 3 sols ! Résultat, une miche peut donc coûter jusqu'à 17 jours de travail ! Des chiffres qui font réfléchir lorsque l'on sait qu'un adulte consommait en moyenne 800 grammes de pain par jour, soit six ou sept fois plus que nous ! Mais le pain à cette époque avait un autre goût, une autre couleur et c'était du pain !!!

*Candide*

soigner

**12h00** Zidane se réveille et fonce directement en salle de maquillage !

**12h01** Dugarry à terre !

**12h04** Fin du match !

**12h07** Desailly est enfin prêt à commencer le match !

**12h09** Lemerre dit à Dugarry de se relever !

**13h30** Déjeuner

**13h31** Djorkaëff se blesse avec sa fourchette !

**13h32** Dugarry tombe !

**14h 30** Fin du déjeuner

**14h57** Desailly entame son dessert !

**14h58** Zidane se joint à ses coéquipiers pour une séance d'autographes !

**15h00** Zizou dédicace un poster à Michael Sylvestre et blesse

accidentellement Djorkaëff avec le stylo !

**17h00** Repos bien mérité !

**17h30** Emmanuel Petit court à poil dans les couloirs de l'hôtel à la poursuite des femmes de ménage !

**17h44** Desailly se rend compte que l'entraînement est terminé en raccrochant son téléphone SFR-pro !

**17h49** Dugarry trébuche sur le tapis de sa chambre !

**20h00** Dîner

**20h05** Zidane arrive un peu en retard, après avoir prolongé ses contrats avec Ford, Volvic et Leader Price !

**20h30** Barthes arrive aussi, la voix un peu enrouée à cause du cigare et annonce qu'il a eu du mal à enregistrer la chanson d'Obispo !

**21h45** Fin du dîner

**22h00** Petite partie de coinche, Sylvestre-Viera contre Candela-Lizarazu

**22h02** La partie est terminée : Viera a surcoincé sur son partenaire Sylvestre et a planté la partie !

**22h03** Djorkaëff se blesse en notant le score !

**22h06** Zidane demande un whisky et des émissaires de Johnny Walker lui font signer un contrat !

**23h00** Ordre d'aller au lit

**23h10** Zizou va voir Lemerre et lui dit qu'il est impossible de dormir vu que Dugarry n'arrête pas de tomber du lit !

**23h28** Emmanuel Petit est amené au poste de police après avoir essayé de conclure avec une des femmes de ménage !

**23h29** Djorkaëff se blesse en refermant la porte de sa chambre !

**23h44** Desailly raccroche. C'est SFR pro qui paye à 4.38 euros la minute

**23h 45** Dugarry s'endort.....sur le tapis !

Moi je rentre à mon hôtel tout en pensant au match de demain Danemark-France !

Qu'est qu'ils vont prendre !!!!!

## Candide et le foot

*Afin de satisfaire les lecteurs et lectrices D'Amigazette83 notre ami Candide qui était au Japon à des fins professionnelles a eu l'idée de passer une journée avec la sélection des Bleus et d'en faire un reportage minutes par minutes.*

### Une journée avec les Bleus

**7h00** Réveil

**7h30** Petit déjeuner

**7h32** Desailly se réveille !!!

**7h45** Le camion avec les bidons de teinture pour les cheveux de Cissé est arrivé !!!

**8h00** Les joueurs finissent leur petit déjeuner

**8h13** Desailly termine de manger son croissant !

**8h32** Le médecin de la sélection est appelé en urgence : Cissé s'est intoxiqué en se teintant les cheveux et

la barbe

**8h47** Le chef cuisinier expulse Desailly de la salle du petit déjeuner !!

**9h00** Départ pour l'entraînement

**9h15** Djorkaëff se blesse en mettant ses chaussures !

**9h30** L'entraînement débute !

**9h31** Dugarry à terre

**9h33** Djorkaëff soigné par le staff !

**9h45** Desailly arrive à l'entraînement en mangeant son deuxième croissant!

**9h46** Dugarry tombe !

**9h50** Fin de l'entraînement

**9h55** Footing (15 minutes)

**10h10 à 11h00** Récupération !

**11h03** Barthes termine son cigare !

**11h06** Desailly se joint à ses collègues pour le footing !

**11h07** Dugarry à terre !

**11h45** Petite partie de foot entre titulaires et remplaçants !

**11h46** Dugarry tombe !

**11h47** Dugarry à terre !

**11h58** Djorkaëff aidé par le kiné quitte le terrain et rejoint sa chambre après s'être blessé pendant qu'il se faisait

## Pourquoi l'Amiga résiste-t-il au temps ?...

La première réponse peut simplement être: parce-qu'il est le meilleur ami de l'homme! Moi je pense que c'est surtout parce qu'il sait faire tellement de choses d'une manière simple et sans complexes. Contrairement à mon libre essai du numéro précédent je ne citerai en aucun cas le PC (oups!), car tout amigaïste qui connaît bien son ordinateur sait faire la différence.

En fait c'est une question que l'on ne se pose même plus, tellement on a pris l'habitude d'utiliser un Amiga (quel que soit le modèle), et ce fait n'aide pas beaucoup dans cette attente du renouveau qui devient éternelle. C'est alors que j'ai pensé qu'il serait intéressant et même utile, de revoir le savoir faire de cette machine qui ne cesse de nous émerveiller, même les plus anciens modèles.

### Le «HardWare» (le matériel)

Ce qui caractérise notre chère machine c'est de pouvoir fonctionner avec «rien». C'est le principe que j'ai toujours utilisé de déshabiller l'ordinateur dans un cas de mal fonctionnement. On enlève tout et on redémarre en rajoutant les éléments les uns après les autres jusqu'à trouver celui qui cause problème. Donc un système de dépistage de panne assez efficace.

Mais aussi ce pouvoir d'adaptation à tout ce qui nous entoure, les concepteurs avaient ils imaginés mettre l'Amiga sur l'internet? et lire du MP3 sur un CDROM!

### le software (le logiciel)

Tout ce qui n'est pas matériel est logiciel (software), un monde souvent virtuel pour certains, et souvent mal compris.

Et pour commencer, justement, il y a la phase de démarrage. Géniales ces options de pouvoir choisir le mode de démarrage par un «bootmenu». Autre manière de se dépanner si le démarrage se termine par un plantage ou n'abouti pas.

Le **workbench**, quelle belle invention! Une interface géniale qui a traversée le temps au travers plusieurs niveaux de mises à jour au rythme des versions d'OS, les plus anciens WB pouvant fonctionner avec les OS plus récents (mais pas le contraire). Pas la peine de changer sa logithèque et de machine lors d'un «Upgrade» vers un nouvel OS. Un A500 en 1.3 (avec un disque dur et un peu de mémoire) peut réaliser un rêve et passer en 3.1 afin de profiter de toutes les

nouveautés (l'AGA en moins).

Un autre point fort de l'Amiga est d'avoir un maximum de logiciels système dans sa ROM (Read Only Memory) et qu'un workbench simple sans fioritures (donc d'origine) ne consomme que très peu de mémoire. Les réglages mini du workbench ne perturbent en aucun cas le réglages des logiciels lorsque ceux ci disposent de leur propre écran, par contre ceux qui s'ouvrent dans l'écran du workbench utiliseront ses caractéristiques d'affichage...

Qui n'a jamais eut un message disant que le programme ne peut démarrer car il manque un quelconque fichier dans un des répertoires du système. Pas de problème, il suffit de copier le fichier à l'endroit prévu et de relancer le programme. Notons tout de même que ce genre de problème cause parfois des plantages, considérons qu'ils auront été programmés sans options de contrôle. Et puis, un redémarrage d'Amiga c'est presque de l'instané :-).

La liste des fonctions offertes est assez longue.

Prenons par exemple les articles que m'apporte Ludo chaque semaine sur disquette. Le format est toujours le même, trois répertoires contenant textes et images et fichier Pagestream. Ces répertoires ont leurs jumeaux dans mon disque dur. A l'aide de «DOpus» j'effectue donc une copie des répertoires vers ceux du disque (sans les ouvrir). L'Amiga trouvant les mêmes noms de répertoires va aussitôt copier le contenu de l'un vers l'autre, mais sans toucher à ce qu'il contient déjà, sauf s'il en rencontre un du même nom.

Un autre exemple, à partir du workbench on peut changer le nom d'un fichier en utilisation, voir même le copier ou le déplacer.

Le Ram disk est lui aussi une sacrée trouvaille. Travailler directement sur la mémoire comme sur un disque, n'est-ce pas fort?

Et pour rester dans le sujet de la mémoire, en avoir beaucoup c'est

bien, mais avec peu on fait déjà beaucoup.

Idem avec la vitesse du microprocesseur. Plus vite c'est plus confortable, mais avec le minimum on obtient aussi de bonnes performances selon les applications dédiées à l'ordinateur. Personnellement je part du principe de ne pas être trop pressé, donc je m'adapte à mon ordinateur qui est tout de même cadencé à 66Mhz. Cela ne m'empêche pas d'utiliser également des Amiga moins puissants dédiés à d'autres tâches.

une démonstration facile pour frimer avec sa machine devant un néophyte, ouvrir un programme de dessin, lancer une animation (ou un dessin) dans une palette de couleur différente du workbench, lancez un autre programme et basculez d'un écran à un autre ([Amiga droit + M]), puis avec la souris baissez les écrans pour montrer la puissance d'affichage sans défaillance de l'Amiga (selon ses possibilité mémoire pour afficher tout cela, bien entendu). Ensuite, sans rien quitter stoppez l'ordinateur avec le bouton marche arrêt puis redémarrez le, pour prouver qu'il se porte toujours bien. On peut inventer toutes sortes d'autres manipulations dont chacun a le secret! Et pour finir lancez, sur disquette 880Ko, une super démo de derrière les fagots. Normalement la personne vous demandera où l'on peut se procurer cette merveille.

Elle n'est peut-être pas très loin, sous un autre nom, avec un coeur d'Amiga dans une technologie plus moderne. Après ces longues années à maintenir la flamme en vie on peut encore patienter. Certains privilégiés les ont déjà vu lors de salons Amiga, mais ce que tout le monde attend avec impatience c'est de le voir commercialisé pour de bon, donc de prouver aux incrédules que l'Amiga n'est pas un mythe, mais une réalité, même si sa forme a changé avec le temps.

Il est vrai que depuis la chute de Commodore l'Amiga est parti dans l'oubli - son retour ne serait, pour certains, que l'arrivée d'un nouvel ordinateur tout beau tout neuf.



## La rubrique softologique de Ludo

*L'été aura été propice aux nouvelles fouilles dans Aminet. Comme on aime le démontrer, l'Amiga est bien toujours aussi vivant en voyant toute cette activité softologique. Et comme pour tout numéro pair vous retrouverez toutes ces découvertes sur le CD 5*

### Breed 96



## LA BATAILLE CONTRE LES ALIENS

Souvenez vous DUNE2 la bataille pour arrakis, également de l'incomparable "SETTLERS". C'était en 1993/1994. Ces 2 titres restent aujourd'hui encore d'actualité. Stratégie et Réflexion y étaient proposées, et bien,

que diriez vous de retrouver les mêmes principes et ingrédients qui ont fait le succès de ces 2 titres, c'est bien sûr avec BREED 96 qui nous est proposé dans une version complète sur le site de AMIGA ARENA. Son auteur "DAMIAN TARNAWSKY", qui, en 1996, nous avait proposé l'un des meilleurs jeux de stratégie dans le domaine shareware, nous offre aujourd'hui BREED96.

#### Allez, on y va!

Sans plus attendre, BREED96 nous ouvre les portes de l'espace pour nous gratifier d'une bonne histoire, une fois n'est pas coutume dans le domaine shareware.

#### L'histoire

Cela se passe en 2032. Notre bonne vieille terre est paralysée par une atmosphère quasi irrespirable. Elle a été transformée afin de pouvoir récupérer une atmosphère complètement respirable, mais malheureusement, une race ennemie inconnue sabote lamentablement le processus de récupération et provoque la mort horrible de 29 millions de terriens.

#### Réalité ou fiction!

La fédération du gouvernement prend les choses en main et envoie le plus vite possible un vaisseau de colonisation afin de trouver un espace colonisable sur une planète. le DAARION CLUSTER est choisi par la fédération car il dispose d'une maison de 3 races différentes afin de développer de nouvelles

technologies.

Les civils restants acceptent sans équivoque de participer à la colonisation et au développement.

#### Un peu plus tard en mars 2032

Tout semble enfin être revenus dans l'ordre lorsque en mars 2032 un groupes de Mutants terroriste décide d'attaquer le processus de colonisation et d'en mettre un terme. Vous voilà donc aux commandes pour arrêter l'attaque qui risque de détruire tout les projets de la fédération.

vous allez devoir vous battre grâce a vos dernières technologies, mais votre ennemi sera la pour vous barrer la route.

#### En conclusion

Un scénario donc bien ficelé, avec au menu: de la stratégie et de l'action à la manière de DUNE2 ou de SETTLERS c'est à dire faire vivre votre population en construisant votre cité et la développer. Bien entendu la défendre grâce à une multitude de batiments et d'unités d'élites disponibles au cours du jeu.

#### La réalisation

Du coté de la réalisation, on frôle le domaine commercial avec des graphismes dans l'ensemble correcte et une bande sonore satisfaisante. vous aurez bien entendu la possibilité de sauvegarder votre partie au cours du jeu.

BREED96 est un très bon petit jeu de réflexion qui aurait, à l'époque, pu

version: 1.3 complète  
Genre: Reflexion  
domaine: freeware  
Langue: Anglaise  
Auteur: Damian Tarnawsky  
Source: AMIGA ARENA

#### Configuration minimale

TOUT AMIGA  
workbench 2.0  
2Mo de ram  
disque dur

#### Configuration conseillée

AMIGA AGA - OS 3.0\*  
68020\*  
4Mo de ram  
disque dur

#### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1 - Wb 3.9  
Boing Bag 1 et 2 68030/50Mhz  
34 mo de ram - disque dur 3.2go -  
cdrom4x

#### Internet

<http://outland.cyberwar.com/~zool/breed.html>

figurer dans le domaine commercial par sa qualité et son scénario, on remercie son auteur pour ce sublime cadeau.

## BlitzPass

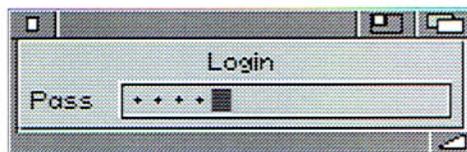


source: Aminet

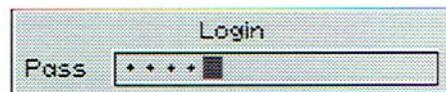
### Protégez l'accès de votre Amiga avec BlitzPass

Le rôle de ce petit programme est d'empêcher toute action à partir de la souris: imaginez une grosse scène en 3D à faire calculer à votre Amiga; BlitzPass viendra vous aider à empêcher tout accès pendant cette opération délicate. Malheureusement le clavier n'est pas désactivé, la raison étant de laisser libre les combinaisons de touches pour (dés)activer certaines actions, par exemple [Amiga M] fonctionne et permet de changer d'écran. Mais si l'on garde ce secret pour soi, l'Amiga restera tout de même protégé. L'utilisation est très simple. A la

première utilisation BlitzPass vous demandera un mot de passe qu'il mémorisera dans un fichier nommé «bp.config» que l'on trouvera dans «Env.archive» du répertoire prefs. Pour changer de mot de passe il suffit d'effacer ce fichier bp.config et de relancer le programme pour une nouvelle mémorisation. Il suffit ensuite de re-cliquer sur BlitzPass, une nouvelle fenêtre attendra le mot de passe bloquant la souris. Ce programme devrait fonctionner sur tout Amiga.



Fenêtre de saisie et sauvegarde du mot de passe



Fenêtre de saisie du mot de passe

## ACalc 1.6



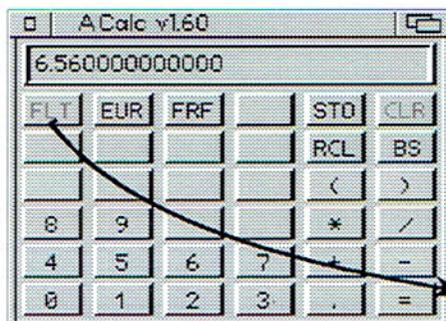
### Une nouvelle calculette convertisseur

De conception française cette calculette remplacera rapidement celle du workbench qui est toujours aussi dénudée d'options.

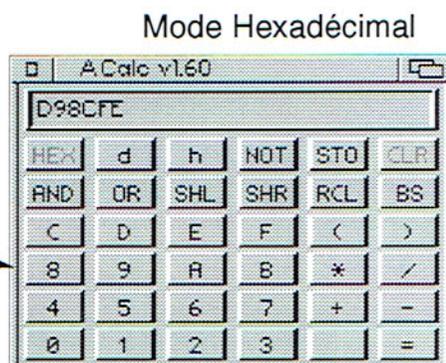
Le mode d'emploi est en français dans un guide. Mais une petite explication s'impose tout de même pour installer le taux de conversion qui n'est pas clairement expliqué. Il faut ouvrir ED (ou un autre éditeur) et dans la page y écrire le taux pour l'Euro: 6.55957

puis sauver ce fichier sous le nom de EURO dans le répertoire : Prefs/Env.archive

Dans l'icône se trouve une liste d'outils dont la modification de la touche FRF



Redémarrer et essayer. Cliquez sur Eur, taper 1 puis cliquer FRF et vous devez obtenir 6.56 (arrondi au cent supérieur). Pour passer au mode Hexa décimal il suffit de cliquer sur FLT



denis.gounelle@wanadoo.fr  
<http://perso.wanadoo.fr/denis.gounelle/index.html>

## Divers système



### TurboPrint V7.12b

Cette version apporte 8 nouveaux pilotes comportant des qualités d'impression améliorées:

- Epson\_StylusColor660
- Epson\_StylusColor740
- Epson\_StylusColor760
- Epson\_StylusColor860
- Epson\_StylusColor900
- Epson\_StylusColor1160
- Epson\_StylusPhoto750
- Epson\_StylusColor1200

mais aussi des améliorations pour ces pilotes  
 HP\_Deskjet930C

- HP\_Deskjet950C
- HP\_Deskjet970C
- Canon
- BJC1000/2000/6000/6100/7000/7100

Evidemment pour utiliser ces pilotes il faudra disposer de TurboPrint 7.10

### ixemul.library v48.0

Pour compléter votre collection de bibliothèques voici la ixemul.library dans sa version V48.0.

Pour l'installer il suffit de copier les versions compatibles avec votre ordinateur, de les renommer "ixemul.library" et "ixnet.library" et les copier dans le répertoire libs du workbench.

### SpeedyPAR

Important: les utilisateurs d'OS3.5 ne doivent pas utiliser le "printer.device" de SpeedyPAR.

Cet accélérateur de port parallèle et d'imprimante peut fonctionner sur tout Amiga 68020 mini.

Pour son installation, copier parallel.device et printer.device dans le répertoire DEVS:

Pour contacter l'auteur:  
 EMAIL: starblaz@ptdprolog.net

<http://home.ptd.net/~starblaz>

# Sample Manager 0.12b

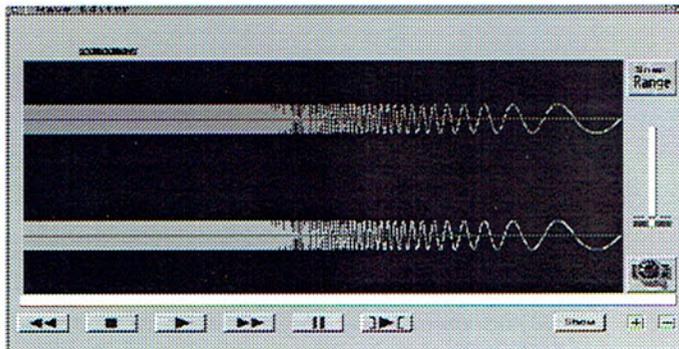


## MANIPULONS ET CONVERTISSONS LA MUSIQUE



Utilisant AHI, sample manager est un éditeur, convertisseur et générateur d'effets, sachant charger et sauvegarder les formats AIFF, WAV, MAUD, 8SVX, CDDA, RAW, et maintenant le MP1/2/3.

Dans les effets on y trouvera la compression, le traitement stéréo, égaliseur, accord automatique etc....



### Installation

Rien de spécial, sauf choisir l'endroit dans votre disque dur où le répertoire pourra être copié, donc pas de script d'installation.

Pas d'assignation particulière. Toutefois il faudra disposer de AHI version 4 minimum et des polices de caractères Topaz6 et 8, ainsi que Helvetica 13. Si vous ne les avez pas, vous les trouverez dans le répertoire de Samplemanager.

Pour l'ouverture de son écran qui ne se fera que sur le workbench, il lui faudra au moins une résolution de 640x400 et 8Mo de mémoire disponible(mini).

### Démarrage

Dès son lancement on se retrouve avec l'interface d'édition. Dans l'archive un petit sample vous permettra de tester le programme.

L'interface se présente sous la forme d'une grande fenêtre accueillant les deux voies sonores droite et gauche. Le sample étant chargé vous avez à l'écran sa forme d'onde et au bas de cette fenêtre, des boutons pour la lecture et à droite des outils pour "jouer" avec la forme d'onde.

### Les préférences

En général lorsque l'on utilise un logiciel on contrôle d'abord les réglages ce qui pourra se faire avec l'interface des préférences qui vous pourrez solliciter dans le menu:

[Project > Prefs ]

et ici vous contrôlerez et reprendrez certains paramètres principaux nécessaires au bon fonctionnement du programme.

De haut en bas nous trouvons donc les réglages de la fonction «Undo» (revenir sur la dernière action), le mode d'affichage des ondes sonores, le facteur de zoom, le format de sauvegarde, la résolution, le mode de conversion en mono, le mode de sauvegarde pour les captures partielle d'ondes sonores, les chemins de sauvegarde et la fréquence d'écoute.

Le menu Project est assez succinct avec seulement les fonctions de chargement, de sauvegarde, les prefs et bien sûr : quitter.

Le menu Edit comporte plus d'items pour l'édition, mais le plus complet est le menu «Operators» où nous trouverons tous les effets spéciaux proposés par le logiciel. Chacun d'entre-eux ouvre une fenêtre contenant les outils nécessaires pour exécuter l'effet proposé. En bas de chaque fenêtre deux boutons: Exit qui permet de quitter cette option et Do It! qui veut die Fait le!, soit exécuter l'effet.

Prenez par exemple le sample qui se trouve dans le répertoire et essayer chaque réglage, vous verrez c'est surprenant.

Sélectionnez une partie du morceau à l'aide de la souris. Cliquez «Show» et lancez l'écoute.

**ATTENTION:** SampleManager demande un minimum de 8Mo pour travailler donc n'essayez pas de lancer d'autres applications en même temps, de plus les samples sont chargés en Ram.

Quelques musiques (gratuites) au format lff-8svx sont dans le répertoire Sample.

Version: 0.12 beta  
 Langue: Anglaise  
 Genre: musique (conversion)  
 Domaine: DP  
 Auteur: Thilo Kohler  
 Source: Aminet

### Configuration minimale

TOUT AMIGA  
 Workbench 3.0  
 8 mo de ram  
 AHI V4+  
 topaz 6/8 - helvetica 13  
 Guigfx.library  
 render.library  
 Mpega.library pour le MP3  
 un disque dur

### Configuration recommandée

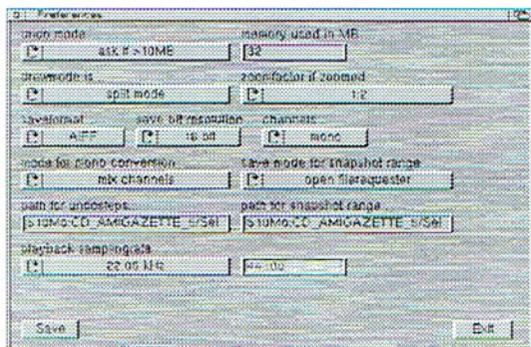
AMIGA AGA - OS 3.0\*  
 68030\* - 50MHZ  
 32 mo de ram en fast  
 Disque dur et lecteur cdrom

### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1- Wb 3.9  
 68030-50Mhz+mmu - Ram 34Mo  
 Disque dur 3.2go - CDROM 4x

Internet

<http://www.hd-rec.de>



### 3 jeux de workbench



## KNIGHT

Knight.guide a une version en français

Inspiré du jeu d'échec, Knight est un jeu de plateau sur lequel vous n'aurez qu'un cavalier à promener de case en case. Pour terminer le jeu il faut arriver à parcourir toutes les cases du jeu en déplaçant le cavalier de la même manière que sur un jeu d'échec.

Pour jouer il suffit de cliquer sur le carré où il devra aller. Son déplacement se fera donc en L soit 2 cases horizontale et une verticale où 2 cases verticales et une horizontale. De toute manière, si le mouvement est possible, le cavalier se déplacera et la case où il se trouvait disparaîtra, donc impossible de revenir en arrière. Le jeu s'arrêtera dès que tous les carrés auront disparus - et s'il n'y a plus de possibilité le jeu affichera le

nombre de carrés restants.

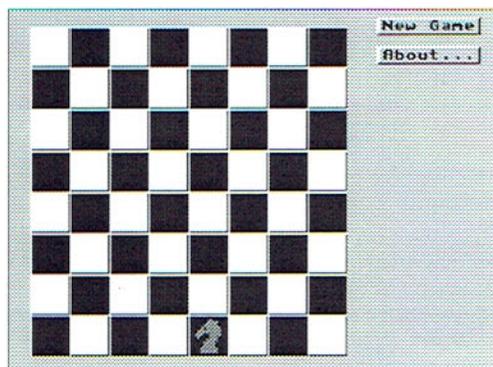
#### Installation

Rien de spécial, copiez le répertoire là où vous voulez et double cliquez l'icône de Knight.

Pour lancer un nouveau jeu il suffit de cliquer le bouton "New Game" et pour quitter cliquez dans le gadget de fermeture de fenêtre.

#### Particularités

La fenêtre peut être retaillable jusqu'à un maximum de 64x400 et lors de son démarrage sa fenêtre se mettra aux dimensions appropriées à celles du workbench. Le jeu utilise très peu de ressource ce qui autorise d'avoir d'autres applications démarrées en même temps. Knight peut fonctionner



sur tout Amiga à partir de l'OS 2.0. Il peut être lancé soit d'un CLI ou du workbench.

#### Crédits

Pour contacter l'auteur: c.jacob@vif.com et le Knight.guide est en anglais et en français (bouton à cliquer au bas du sommaire), n'hésitez pas à le lire.



## CELLz

CELLz.guide a une version en français

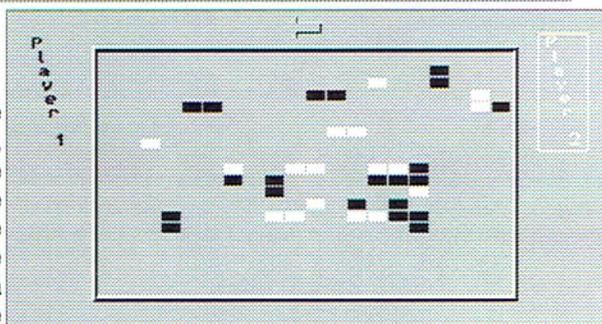
'Cellz' est un jeu de stratégie qui se joue à 2. Le but est d'atteindre un nombre prédéterminé de cellules avant le joueur adverse. Cellz est basé sur la reproduction des cellules (d'où le nom du jeu), mais dans un système entièrement aléatoire.

Vous pouvez choisir le nombre total de cellules à atteindre (25, 50, 75, 100 ou 150 cellules), une fois ce nombre choisi, vous cliquez sur le bouton 'Play!' pour jouer...

Le jeu se joue dans une zone de 20

par 20 cases qui est entourée par un mur. Chacun leur tour, les joueurs placent une cellule (en cliquant dans la zone de jeu) et une deuxième cellule PEUT apparaître. Si une cellule apparaît, elle sera toujours placée à une case voisine de la cellule que le joueur vient de placer (soit à gauche, à droite, en haut ou en bas de celle-ci).

Une flèche affichée en haut de la zone de jeu, indique, par sa direction,



le joueur qui a le plus grand nombre de cellules. Si la flèche pointe dans les deux directions, cela indique que les joueurs sont à égalité.

**Installation** : Idem que pour Knight.



## TRI-IT

Tri-it.guide a une version en français

Try-it 'Tri\_it' est un jeu Workbench dans lequel vous tentez de reproduire le dessin affiché à gauche dans la fenêtre de jeu.

Vous cliquez sur les cases à motifs de triangles, ce qui fera une rotation triangulaire (dans le sens des aiguilles d'une montre) des 3 tuiles qui entourent la case cliquée.

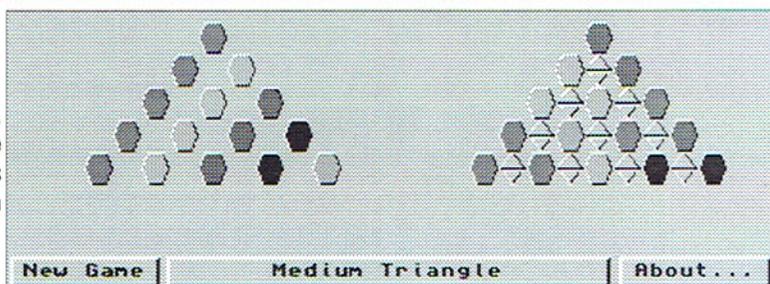
MAIS! Chaque fois que vous cliquez sur une case, il peut arriver que la tuile située en dessous soit déplacée en même temps que les 3 autres, autrement dit, une rotation de 4 tuiles plutôt que 3, ce qui complique légèrement les choses. Et si vous cliquez au bas du jeu, ça semble être

plus facile, étant donné qu'il n'y a pas de tuiles en dessous...

Détrompez-vous! Car même s'il n'y a pas de tuile, la tuile au SOMMET du jeu peut se déplacer et la tuile de droite prendra sa place au sommet, de la même manière qu'une rotation de 4 tuiles.

**Installation** : Idem que pour Knight.

Amusez-vous bien!



Ces 3 petits jeux ont un point commun c'est leur auteur

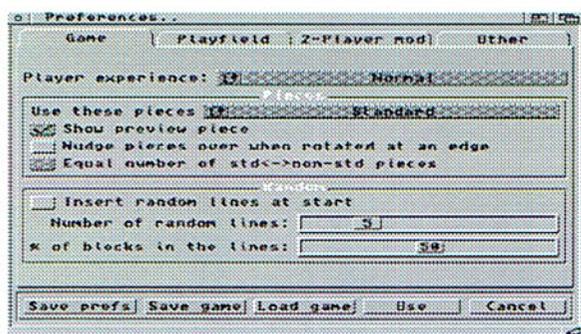
Charles-N. Jacob  
Boite Postale: 144  
LaSalle, Quebec, Canada  
Code Postal: H8R 3T7  
e-mail: c.jacob@vif.com

et pour lui faire plaisir, il collectionne les trains électriques échelle S.

## DETRIS 3.2b

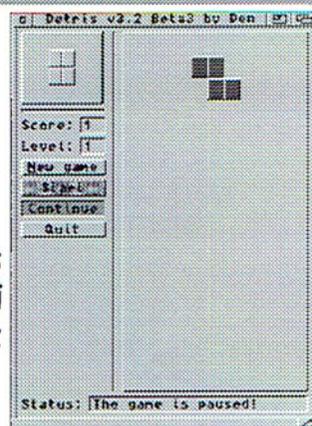


# TETRIS UNE NOUVELLE FOIS CLONÉ !



Les Prefs

Un classique mais toujours aussi captivant



Tetris, et oui, une nouvelle fois fait parler de lui, dans une reprise bien sympathique par son auteur Daniel Westerberg (deniil@algonet.se).

Rien de particulier dans la règle du jeu qui reste plutôt dans le classique Tetris, former des lignes à l'aide des pièces différentes, 4 lignes formées forment un Tetris.

S'agissant de la version 3.2beta3 l'auteur attend des testeurs (utilisateurs) toutes les infos sur les bugs rencontrés afin d'y apporter les améliorations nécessaires.

Au niveau de la réalisation, les graphismes n'ont rien d'extraordinaires s'agissant d'un jeu qui se joue en multitache sur le workbench. Pour la bande sonore qui est inexistante, vous pouvez lancer votre player favori avec vos musiques

perso, le tout fonctionne en parfaite harmonie, grâce à un menu des préférences où vous pourrez modifier à souhait les différentes options que propose DETRIS, vous aurez la possibilité de jouer en réseau si vous possédez l'internet, de modifier la difficulté du jeu ainsi que la forme et le genre des pièces. L'aire de jeu pourra être modifier avec la quantité de pièces en mode horizontal ou vertical.

DETRIS garde les éléments essentiel de son homologue TETRIS, mais grâce à la possibilité de jouer via l'internet en duel ou en compétition ce sera le petit plus qui apportera un intérêt certain pour DETRIS. on attend avec impatience les versions suivantes qui nous apporteront de nouvelles options et peut-être un look différent.

version: 3.2 beta3  
langue: anglaise  
doamine: shareware  
genre: TETRIS CLONE  
Auteur: DENIIL 715  
Source: AMINET

### Configuration minimale

TOUT AMIGA - OS 2.0 - Wb2.0  
2 mo de ram  
disque dur  
MUI+text editor.mcc

### Configuration conseillée

AMIGA AGA - OS 3.0\*  
68020\* 4Mo de ram

### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1 - Wb 3.9  
68030/50Mhz - 18 mo de ram  
disque dur 3.2go - cdrom4x

### Internet

<http://www.onyxsoft.nu/deniil@algonet.se>

## Catalog 5.1



# LA GESTION C'EST LUI

Nous sommes toujours très heureux de sélectionner des programmes développés par un de nos compatriote français, David Beryl s'est collé sur un utilitaire fort sympathique sous le nom de CATALOG, qui nous est proposé dans sa version 5.1 pour le moment.

Sans rentrer dans tous les details (le guide est en français), ce qui fera l'objet d'une explication un peu plus complete dans un prochain numéro, tout simplement CATALOG va vous

permettre de classer et de répertorier disquettes, cdrom et autres supports selon plusieurs critères et une numérotation, un bon moyen de ranger votre logithèque...

CATALOG est simple d'utilisation et demande une config tout à fait modeste. Sans en douter un instant il vous rendra de fiers services.

L'auteur Beryl david  
6, le Bourg  
33910 Saint ciers d'Abzac  
FRANCE

version: 5.1  
Domaine: freeware  
Langue: française  
Auteur: Beryl david  
Genre: gestionnaire  
Source:AMINET...

### Configuration souhaitée

TOUT AMIGA  
(AGA conseillé)  
Wb 2.0\* 2Mo de ram\*  
68020\* Disque dur

### Internet

[beryl.david@wanadoo.fr](mailto:beryl.david@wanadoo.fr)

## LOG! C



# DE LA REFLEXION A L'ETAT PURE

Partons de suite dans la reflexion pure avec le jeu "LOG!C" proposé par l'éditeur "APC TCP" et en plus dans sa version complète puisque une fois de plus (on fini par se répéter :-)) c'est AMIGA ARENA qui nous l'offre.

Un principe assez simple puisque vous allez vous trouvez devant un tableau rempli de 195 trous vides, vous allez me dire: mais oùest le but du jeu? Et bien, justement j'y vient! L'ordinateur vous propose donc une série de figures à reproduire le plus rapidement possible car votre ennemi ne vous laissera pas la partie facile.

Vous pouvez jouer seul contre l'AMIGA ou alors contre un joueur humain. Dans les options du jeu, vous obtiendrez plusieurs possibilités de

choix de jeu comme la gestion du temps que vous pourrez supprimer ou garder, le nombre de cases du plateau du jeu, l'intelligence de jeu de l'AMIGA pourra également être modifié. A noter que pendant la partie, la couleur des pierres que vous allez reproduire est différente entre vous et votre ennemi.

Côté de la réalisation, on na pas à se plaindre car c'est dans l'ensemble acceptable, de toute facon au niveau des graphismes rien de bien exeptionnel dans ce genre de jeu, c'est plutôt l'intérêt qui rentre en compte.

Un bon moment de divertissement garantie avec LOG!C contre un pote ou votre AMIGA. un duel abominable en perspective.

auteur: APC TCP  
Langue: Anglaise  
Genre: reflexion  
version: complète  
Domaine: freeware  
Source: AMIGA ARENA

### Configuration conseillée

AMIGA AGA - OS 3.0\*  
2mo de ram\*  
68020\*  
Disque dur

### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS3.1 - Wb 3.9  
68030/50mhz - 34 Mo de ram  
Disque dur 3.2go cdrom4x

## Rocketz 1.39



# AFFRONTEZ LES LOIS DE L'APESANTEUR

Une fois de plus, voici une version complète, cette fois ci c'est au tour de ROKETZ de faire la une de la scène ludique de l'AMIGA, proposé en shareware il ya quelques temps, son auteur "MARK REYNOLDS" et le groupe "FARM" nous l'offre dans cette version en Freeware



Préparez vous à défier les lois de l'apesanteur, puisque ROKETZ mélange avec succès les ingrédients d'un Shoot'em'up et d'une Course futuriste. Vous évoluerez dans 6 mondes différents. Vous aurez le choix entre les territoires de jeu du "Wasteland, Refinery, Reactor, Core, Haapsalu, Airduct, Netspace". A noter que chacun des lieux que vous choisirez disposeront de caractéristiques propres avec une apesanteur plus faible ou plus forte. Il faudra donc redoubler de prudence.

Parlons tout de même du but du jeu. Votre mission est vraiment très simple puisque vous êtes aux commandes d'un vaisseau disposant de 6 armes différentes. Le but est soit de réaliser le plus vite possible la course ou soit de détruire votre ennemi qui vous laissera pas la tâche facile ou bien de combiner les deux. Un total de 4 vaisseaux différents avec pour

chacun sa panoplie d'armes. Votre choix se fera entre le "Babel Continental Mark 4", "MFB7005" ou bien "Platform B" ou bien encore "BASS009 Edition Anniversaire". Pour arriver au terme de votre mission vous pourrez modifier à souhait le nom de votre pilote, les points de vie, la quantité d'essence ..etc..

Terminons par la réalisations qui n'est pas à négliger puisque les graphismes sont en semi - 3D et les décors répondent largement au reste du jeu. La bande sonore et les graphismes sont agréables. Vous ne pouvez jouer seulement qu'à deux.

On ne peut que remercier "THE FARM" et son auteur pour nous avoir offert la version complète de ROKETZ" qui promet de longues heures de détente ou d'acharnement pour gagner.

version: complète 1.39  
Auteur: THE FARM  
(Reynolds Marks)  
Langue: Anglaise  
Genre: SHOOT/ACTION  
Domaine: Freeware  
SOURCE: AMINET...

### Configuration minimale

AMIGA AGA - OS 3.0  
68020 - 4Mo de ram  
Disque dur

### Configuration souhaitée

AMIGA AGA - OS 3.0\*  
68030\*/8 mo de ram  
Disque dur - cdrom

### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1 - Wb 3.9  
68030/50Mhz Disque dur 3.2go  
34 Mo de ram et lecteur cdrom4x

Internet  
mreyn@currantbun.com

# StartMenu 1.20



## Une barre de menus à en faire pâlir Windows !!



*Toolsdeamons, Stopmenu ou Start plus récemment, les barres de menus déroulant sur AMIGA ont tous un styles bien différents. Start Menu, développé par Martin ELSNER, nous rappelle énormément la barre de menus "Démarrer" de Windows sur PC. Mais voyons comment Start Menu fait la différence.*

Qui ne connaît pas la très célèbre barre de menu «Démarrer» pour éteindre, mais aussi comme lanceur d'applications. Et bien la voilà sous une autre forme mais à la sauce Amiga avec quelques similitudes de fonctionnement par rapport à ToolsDeamons, Start ou Stopmenus mais aussi à son homologue du PC, mais en plus colorée.

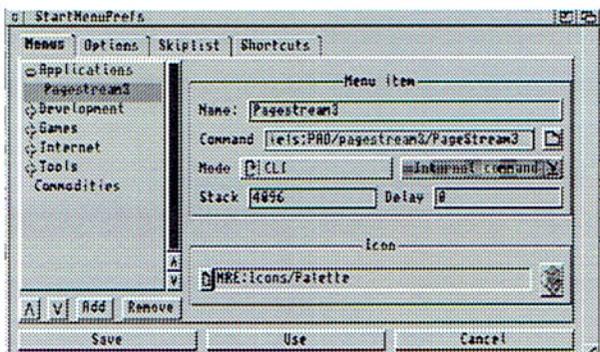
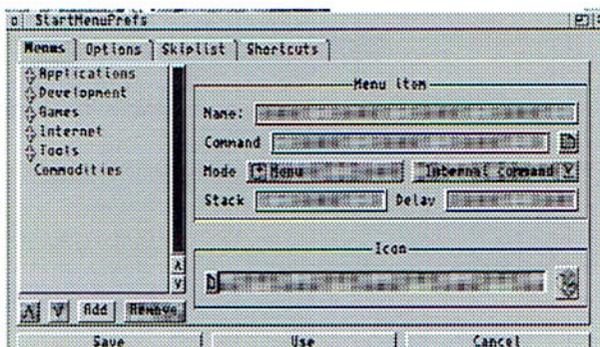
### INSTALLATION

StartMenu s'installe très facilement sur disque dur à l'aide de l'installateur (installer). Laissez vous guider, il copiera tous les fichiers nécessaires aux endroits prévus et à la fin il vous demande si vous désirez le lancer au démarrage ou non. Puis s'ouvre la fenêtre de configuration. Comme vous êtes sur Amiga, pas besoin de redémarrer ;-), cliquez l'icône de «StartMenu» et voilà.

### CONFIGURATION

Une fois que vous aurez installé le logiciel sur votre disque dur, il faudra configurer «Start Menu» grâce à son interface "Startmenu.Prefs" que vous pourrez choisir soit dans le tiroir Prefs du workbench ou alors en l'appelant directement à partir de la barre de menus du logiciel: en bas à droite en cliquant avec votre souris sur l'affichage de l'heure.

Lancez donc l'interface de configuration qui se compose de 4 grandes parties, mais on n'en retiendra que les 2 plus importantes, et pour commencer voici la principale: la fonction "Menus". Cette option va permettre d'installer à la souris et au clavier les applications qui pourront ainsi être lancées par cet utilitaire. Dans la fenêtre de gauche se trouvent affichés les titres de menus. Cliquez sur



le signe + ce qui ouvre ce menu et présente son contenu. Les boutons ADD (ajouter) et Remove (enlever) vont vous aider à installer de nouveaux items. A droite ce sont tous les paramètres pour chaque item de menu, le chemin, le nom dans la barre, l'icône etc....

**Par exemple:**  
choisissez le menu "Applications", cliquez sur le +. Cliquez le bouton ADD et passez dans l'interface de droite où l'on trouve:  
**NAME:** ce sera là où vous pourrez inscrire le nom qui apparaîtra dans le menu  
**COMMAND:** dans cette case de saisie on trouvera alors l'endroit où se trouve le programme à lancer  
**MODE:** Selon le cas le programme à

lancer sera une commande CLI ou alors une application comportant une icône (WB). D'autres modes y sont proposés, mais ces deux sont les plus courants.

L'interface de Startmenu pourra être modifiée dans l'onglet «Options». L'onglet «SkipList» mémoriserà les éléments à «oublier», par exemple ne pas afficher dans la barre tel écran de tel programme. L'onglet Shortcut (raccourci), quant à lui va permettre d'afficher les programmes à lancer sous forme d'une icône dans la barre et non pas dans les menus.

Startmenu est très intéressant car il n'est pas très gourmand en mémoire (moins qu'AmiDock) et semble être stable.

Version: 1.20  
Domaine: DP  
Langue: Anglaise  
Genre: Utilitaire  
Source: AMINET

### Configuration minimale

Amiga AGA - OS 3.1  
68020 - WB 3.5  
2 Mo de ram  
(4Mo conseillé)  
MUI 3.8  
muimaster.library  
Disque dur

### Configuration de test

A1200T 68030/50Mhz  
OS 3.1 Workbench 3.9  
34Mo de ram

### Internet

<http://www.martin-elsner.de/>

## TKPlayer 0.6



### LA MUSIQUE C'EST SON DADA

Pour le moment le domaine musical, du côté de nos AMIGA, est bien représenté avec ce petit player musical, "TKPlayer", développé par THILO KÖHLER", actuellement dans sa version 0.6.

Sa particularité, rien d'extraordinaire et pourtant sa petitesse permet la lecture de fichiers audio et musicaux supportant pour le moment sept formats musicaux différents. On trouvera notamment: MP3, AIFF, WAVE, MAUD, 8SVX, CDDA et RAW.

#### Son utilisation

Du côté de l'utilisation du logiciel, rien de bien compliqué. Une fenêtre de

sélection va vous demander de choisir un fichier musical selon les types de formats supportés. Après avoir validé il ne restera à l'écran qu'une simple barre horizontale qui pourra être positionné n'importe où sur l'écran. Tout à fait multitâche, votre Amiga pourra continuer à travailler, mais en musique. Avec son interface très simplifiée il ne consomme que très peu de mémoire. Dans les futures versions l'auteur nous promet le support d'autres formats dont le MIDI.

TKplayer peut être utilisé avec DOpus par exemple ou à partir d'un CLI ou plus simplement en « Tooltype ». Important: vous devez disposer d'AH1 version 4 ou plus.

version 0.6  
langue: Anglaise  
genre: players musicaux  
domaine: DP  
auteur: THILO Köhler  
Source: AMINET

#### Configuration minimale

TOUT AMIGA -WB 3.0  
4 mo de fast ram+  
AHI 4.0 - Mpeg.library  
MPEG pour le mp3

#### Configuration de test

AMIGA 1200T avec OS3.1  
WB 3.9 - 68030/50Mhz  
32Mo de fast  
disque dur 3.2Go - cdrom4x

#### Internet

Koehlerthilo@gmx.de

## ColourLines 1.4



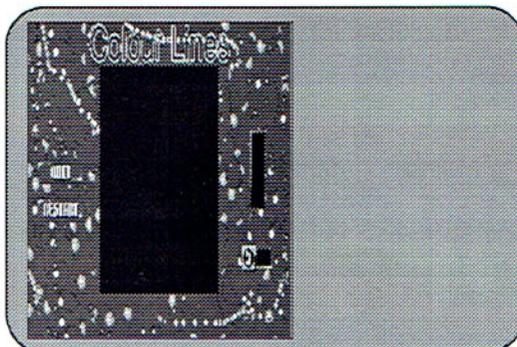
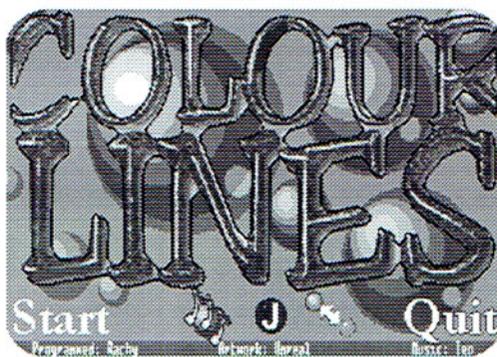
### ENTRE TETRIS ET Dr MARIO

COLOURLINES (lignes de couleurs) voici un nouveau petit jeu qui pourrait être un mélange de Dr Mario et de téttris, de la réflexion qui prendra part dans la totalité du jeu. L'interface est une grille comportant 81 cases où tombent, les unes après les autres, des billes de couleurs différentes

Le but, qui à l'air si simple, sera bien difficile, surtout contre l'amiga. Il faudra, à chaque fois, réunir un maximum de fois 5 billes les unes à côté des autres. Les billes peuvent être repositionnées à volonté, mais attention l'amiga ne vous laissera pas la partie facile, il vous bloquera très rapidement.

Côté réalisation c'est dans l'ensemble très correct pour ce type de jeu sauf qu'il utilise son propre écran, dommage que l'interface n'utilise que la moitié de l'espace disponible

Toutefois vous trouverez en ColourLine un bon petit jeu de réflexion et rapidité qui complera tous les amateurs du genre, et même les autres.



*dommage que l'interface n'utilise que la moitié de l'espace disponible*

version: 1.04  
domaine: DP  
Langue: anglaise  
genre: reflexion  
source: AMINET

#### Configuration minimale

TOUT AMIGA -OS 3.0  
68000- 2Mo de ram  
iff.library v23  
reqtools.library v37

#### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1  
WB 3.9 - 68030/50Mhz  
34Mo de ram  
disque dur 3.2go - cdrom4x

#### Internet

<http://amigaos.amiga.hu/rachy>  
<http://www.fa.gau.hu/mailman.listinfo/amiga>

# AMCurrency 2.



## CONVERTIR ENCORE PLUS...



Après s'être attaqué à une multitude de convertisseurs Francs Euros, l'Amiga va maintenant plus loin avec ce convertisseur de monnaies internationales. Vous aurez tout le loisir de consulter le guide fourni en français dans le répertoire.

A noter que le logiciel est localisé et utilise un catalogue en français.

### Utilisation

Pour le moment AMCurrency ne propose que 53 pays, ce qui est déjà un bon support, sauf qu'il faudra disposer d'une connexion internet pour la mise à jour des taux de conversion. Il suffit d'aller chercher le fichier «mx\_large.html» à l'adresse suivante:  
<http://www.sufo.estates.co.uk/amiga/amcex.htm>

et de le glisser dans le Ramdisk. Ensuite cliquez sur le menu:

[projet > mise à jour des taux]

Pour plus d'explication, voir le guide d'aide en français qui se trouve dans le répertoire Help.

Pour effectuer une conversion, sélectionnez, dans la fenêtre de droite, un pays puis cliquez sur le bouton «De», puis sélectionnez le deuxième pays dans laquelle la

conversion doit être effectuée, cliquez sur «A» et, selon le taux de base choisi, vous avez la conversion.

Exemple: choisissez «DE» Europe «A» France, puis entrez 2.00 dans la case de saisie «Montant», la conversion en francs est inscrite automatiquement dans la case France.

Maintenant essayez une conversion Francs suisses vers Euro, et vous trouverez 0.68E pour 1 franc suisse.

Notez que pour vous aider les drapeaux des pays choisis sont affichés, ce qui donne un cachet supplémentaire à l'interface.

Ce petit programme peut être un bon petit outil pour tous ceux qui effectuent des transactions avec l'étranger.

Distribué en shareware il faudra contacter son auteur, Paul JUHASZ, pour obtenir la clé pour une version complète - voir conditions dans le fichier «registration.txt».

version: 2.01  
 langue: anglaise/française  
 domaine: Shareware  
 auteur: Paul Juhasz  
 Genre: convertisseur  
 Source: AMINET

### Configuration minimale

TOUT AMIGA - OS3.0  
 Workbench 3.0  
 4Mo de ram  
 disque dur  
 écran 256 couleurs

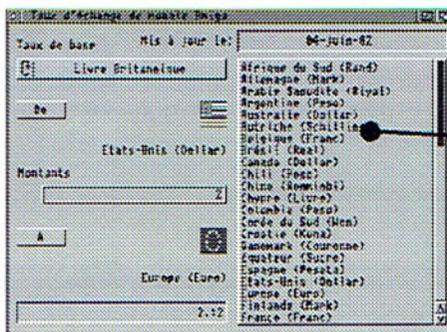
### Configuration de test

AMIGA 1200T - OS 3.1 - WB 3.9  
 68030/50Mhz  
 34 mo de ram dont 2 de chip  
 disque dur 3.2go+ cdrom4x

### Internet

phin@sufo.estates.co.uk

Version complète avec clé d'enregistrement auprès de l'auteur



Tous les pays et leurs monnaies

Exemple de conversion de 2 dollars US en Euro

# DRemind



## N'oubliez plus vos rendez vous, Faites un noeud à votre doigt!

Fini les post-its autour de l'écran, DRemind vous préviendra en temps utile des événements importants.

Son installation se fera tout simplement à partir de l'installateur, 3 langues proposées, le mieux est de prendre l'anglais, toutefois, au cours de l'installation il vous sera demandé le langage, c'est là que vous choisirez le français. De plus, chose peu courante, l'installateur propose aussi

de dés-installer. Le répertoire contenant toute la doc sera dans le répertoire Utilities.

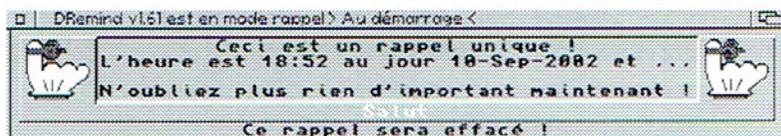
Sa programmation est à la portée de tous, à la souris et au clavier pour saisir les textes.

Son lancement peu se faire soit à partir du WBStartup (au démarrage)

ou à la demande. Pour fonctionner il faudra disposer de MUI.

La configuration se fera avec DremindPrefs qui se trouve dans le répertoire Prefs du workbench.

De nombreuses options sont proposées, le problème est que le mode d'emploi est en anglais, mais les menus, boutons et bulles d'aides sont en français. Laissez un moment la souris sur l'option et vous saurez tout!



## GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés  
Ce glossaire est tiré du grand dictionnaire  
de la micro-informatique et de l'internet

## B

édition Marabout - e-mail de l'auteur=virga@imaginet.be

**Back up:** sauvegarde

Copie de sauvegarde sur une mémoire auxiliaire (disquette, disque dur, cartouche etc...

**Backdoor**

En argot informatique désigne la possibilité de pénétrer dans un programme (ou un ordinateur) sans passer par le chemin officiellement prévu.

**Background:** arrière plan

c'est l'image ou le fond d'un écran ou d'un plan

**Background colour**

Couleur d'arrière plan. Il s'agit de la couleur située sur les parties de l'écran ne contenant pas de texte ou de graphiques.

**BAL**

Boîte aux lettres. courrier électronique disponible à travers le réseau minitel.

**Balayage entrelacé**

Mode d'affichage consistant en deux passages. Lors du premier passage ce sont les lignes paires qui sont affichées tandis qu'au second passage ce sont les lignes impaires

**Barre de défilement**

Bordure d'une fenêtre utilisée pour déplacer le texte horizontalement ou verticalement à l'aide de la souris. On dit plus habituellement ascenseur.

**Barre de progression**

Petite fenêtre dans laquelle l'utilisateur suit la progression d'une opération comme, par exemple, l'état d'avancement de l'installation d'un logiciel.

**Bas de casse**

Lettre minuscule. Les typographes plaçaient les caractères dans des tiroirs à compartiments. Les caractères minuscules étaient placés en bas, d'où leur nom.

**Basic**

Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code  
Langage de programmation assez simple à apprendre et à utiliser. Il a

été créé en 1965 de manière à permettre aux étudiants du collège de Dartmouth (USA) d'utiliser un ordinateur en temps partagé de la manière la plus efficace possible.

Sur Amiga il y avait Amiga Basic, et aujourd'hui ses dérivés plus puissants comme AMOS ou Blitz.

**Baud**

Unité utilisée en transmission téléphonique ou télégraphique et représentant la vitesse de modulation d'un signal. Cette appellation vient du nom d'un ingénieur français: Emile Baudot, inventeur du télégraphe imprimeur. C'est une unité de vitesse : plus le nombre de bauds est grand, plus il y aura d'informations qui seront transmises par secondes. ex: une imprimante à 300bauds imprime au maximum 30 caractères par secondes, un caractère nécessitant 10 bits.

**Benchmark**

Test de performance  
Programme pour tester, comparer et évaluer les performances d'un système ou d'un logiciel.  
Sur Amiga des benchmark peuvent être réalisés avec SysInfo, AIBB ...

**Bêta testeur**

Utilisateur certifié des premières versions non commercialisées d'un logiciel. Le bêta testeur doit soumettre le logiciel à de nombreux tests en temps réel pour y dépister les bugs.

**Bêta version**

Version d'un logiciel non encore commercialisée mais distribuée en avant première aux programmeurs, maisons d'éditions...

**Bitmap**

Image graphique composée d'une succession de points colorisés. Chaque point correspond sur l'écran à un pixel. Une image en mode bitmap sera assez longue à imprimer et occupera une place mémoire non négligeable.

**Bogue**

Néologisme informatique qui signifie une erreur dans le programme. Au sens propre, ce mot désigne

l'enveloppe piquante de la châtaigne. La raison de ce choix réside, sans doute, dans une analogie phonétique avec le mot anglais "Bug". Déboguer un programme consisterait à enlever les aspérités afin qu'il fonctionne parfaitement.

**Boot Blocks**

Premiers secteurs d'un disque indiquant à l'ordinateur comment démarrer.

**Bootstrap**

(Chausse pied)  
C'est un programme amorce (ou un dispositif matériel) qui contient les instructions nécessaires au démarrage du système dès la mise sous tension de l'ordinateur. On désigne également sous ce nom les programmes élémentaires qui permettent la mise en route de programmes importants.

**Buffer**

(Tampon)  
Element logiciel ou matériel placé entre l'ordinateur et un périphérique et jouant le rôle de mémoire tampon. Cela peut aussi être une zone mémoire ou disque dur permettant de jouer ce rôle.

**Byte**

Octet  
C'est un ensemble de huit bits. On exprime généralement la capacité des mémoires en kilo-octets (K ou Ko), méga-octets (Mo) et giga-octets (Go). Un Ko vaut 1024 octets (2<sup>10</sup>). Un Mo vaut 1000Ko. Un Go vaut 1000Mo. On peut aussi rencontrer les termes kilobyte, MegaByte et GigaByte.

## Ca vous intéresse

d'en connaître plus sur tous les termes utilisés en informatique, alors procurez vous ce petit dictionnaire édité aux éditions Marabout:

Le Grand dictionnaire de la micro-informatique et de l'internet

e-mail auteur: virga@imaginet.be

**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)

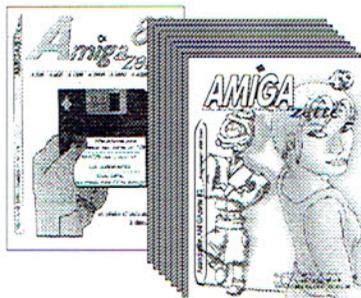
### NOTA:

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

## AVIS!

Les prochains abonnements devront  
être adressés auprès de l'association  
Triple A qui s'occupera de l'édition et de  
la distribution de Boing / Amigazette.  
Les Abonnements en cours seront  
ajoutés aux abonnements en cours  
à Boing. Ceux qui n'étaient abonnés  
qu'à AMIGAZette recevront désormais  
Boing et AMIGAZette

Tarif actuel: **Association Triple A**  
21 Euro **Lot les Aurores**  
**26800 Portes les Valence**



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

## LE COURRIER

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

*Merci*

### 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

Disque dur SCSI 2Go Micropolis 7200trs  
30E + port  
Contactez AMIGAZette83 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

**WE WILL BOING YOU !**

