

• Editorial

Nous vivons actuellement un phénomène incroyablement paradoxal. En effet, après le flop complet de l'A600 et le lancement raté de l'A1200, Commodore récidive avec l'Amiga CD-32. Le marketing et la publicité sont-elles des disciplines inconnues chez Commodore ? Lancer sur le marché actuel des ordinateurs dépourvus de disques durs à moins de 2000,00 Frs montre une politique commerciale plus qu'ambiguë. Les A1200 se vendent toujours dans les supermarchés mais cette fois-ci au rayon consoles de jeux, et la CD-32 a disparue, aurait-elle été échangée contre un stock de 1200 ? Tous les revendeurs agréés s'arrachent les cheveux, la concurrence face aux supermarchés est inégale et insoutenable. Puis, produire une console plus performante que ses concurrents,

avec des jeux bidons ne tenant pas la route une seconde, affirme une compétence plus que contestable de la part des constructeurs et des sociétés travaillant sur une telle machine. Certains s'amuse cyniquement à dire : "Amiga CD-32 couleurs". C'est normal, Commodore ne fait pas de publicité pour sa console, pourquoi donc se donner du mal à sortir de bon jeux puisque le support est inconnu du grand public ? Les créateurs préfèrent, et on les comprend, travailler pour Sega ou Nintendo qui sont des consoles connues par le nom et qui se vendent, elles. Aussi, fièrement, Commodore Angleterre annonce qu'il avait vendu dernièrement 140.000 CD-32, la réalité est qu'il en a vendu 80.000. Triste non ?

Pour revenir à l'Amiga en qualité de micro-ordinateur, la plupart des utilisateurs préfèrent peut-être jouer sur leur bécane mais d'autres (*et ils sont nombreux*) travaillent dessus. Sans les nombreuses associations et sous-traitants sur Amiga, Commodore France aurait fermé ses petites portes depuis longtemps. Allons secouez-vous messieurs ! Faites nous de la bonne publicité, nous avons eût le droit à 30 secondes de spot télé à Noël, super non ? Et vous avez l'audace de distribuer la publicité anglaise beaucoup plus longue sur CD ! De plus Commodore France, encore une fois, s'est fait écraser par la superbe publicité télévisée du Mac vantant ses qualités multimedia. Les

media au fait, vous connaissez ? Et bien utilisez-les ! Il faut vous réveiller !!! A-News nous a récemment appris le fermeture de Commodore Suède, Belgique et Suisse, Commodore Australie aurait également des difficultés financières, que dire de la situation actuelle de Commodore France ?

Du temps du bon vieux A500, Commodore n'avait rien à faire, le bénévolat des codeurs faisait la pub de l'Amiga, les démos l'ont fait vendre. Aujourd'hui ces messieurs de chez Commodore France pensent peut-être qu'il en sera de même avec l'A1200 ? Pourquoi changer une recette ayant fait ses preuves ? Ils auraient dû donner, un peu avant sa sortie, les caractéristiques détaillées de 1200 (*chip Aga, etc ...*). Que se passe-t-il ? Seuls les possesseurs d'Amiga lui font une publicité objective ! Si le domaine public n'existait pas, ou irions-nous ? Bref, si Commodore France continue dans cette voie, il court à l'autodestruction. Sortez donc un peu de vos bureaux afin de voir se qui se passe réellement chez les utilisateurs (*les vrais, pas les joueurs*), si vous ignorez ce qu'est le marketing et la publicité, copiez sur vos voisins pour une fois !

Tous le monde sens bien qu'il existe un sérieux problème, nous sommes peut-être au début de la fin, voyez par vous-même, dans le nouveau catalogue des produits multimedia de GVP, nos produits longtemps enviés par les concurrents sont maintenant retranscrits sur leurs machines ! Connaissant le professionnalisme et la rigueur de cette société, les pc-istes et Mac-istes vont être ravis. GVP a donc remarqué qu'il y avait là un bon marché à prendre chez nos petits ennemis et il assure son avenir.

Les magazines, pour pallier au problème de 'démédiatisation' de l'Amiga, s'unissent en se faisant mutuellement de la publicité. Là, une fois de plus, Commodore France peut se réjouir, la Pub est gratuite pour ses produits, la presse Amiga fait des petits, on découvre à présent un bon paquet de magazines sur les étagères, on ne s'en plaindra pas.

Dans la foulée, Le FMV augmente de 200,00 Frs, beau cadeau pour les possesseurs de CD-32.

Un espoir subsiste quand même, suite à la réunion du 15 mars 1994 chez Commodore, G.Fournay a quitté son poste de P.D.G. En attendant, une éventuelle restructuration complète est prévue, au mois de juin prochain, chez Commodore France. La situation évoluera-t-elle ? Il faut l'espérer

La rédaction.

Prix : 5 Frs
(Explications en dernière page)

N°3

Directeur de la publication

PEUGNET Christophe

Rédacteur en chef

DELOFFRE Jean-Paul

Mise en page

PEUGNET Christophe

Graphisme

PEUGNET Christophe

Tous les noms de produits mentionnés dans FTK-MAG sont des marques et/ou déposées de leurs sociétés respectives. Cette publication peut être copiée, photocopiée, traduite, codée, scannée ou transmise sur un support magnétique ou optique avec un accord préalable de la rédaction. FTK-MAG est produit et publié par les services de FANATIK. FANATIK est une association régit sous la loi du 1er juillet 1901. FTK-MAG est indépendant de Commodore.

Dossier :

L'histoire de la musique de son origine à nos jours

La musique est pour certains une passion, pour d'autres c'est une raison de vivre. Pourquoi la musique, quelque soit sa forme ou son style, tient-elle une place aussi importante dans notre vie ? Cette influence est pourtant un phénomène explicable.

La naissance de la musique

• Le chaos sonore initial

Depuis son origine, l'homme est plongé dans un univers où les événements sonores se produisent de façon aléatoires. La nature combinant ainsi le bruit du vent et de l'eau, le tonnerre et les cris d'animaux, plonge l'homme dans une architecture sonore naturelle.

Ce chaos sonore initial va servir de pâte sonore première et permettre l'apparition d'un langage musical, c'est à dire le langage sonore construit, pensé, combinant volontairement des sons. Le secret de l'apparition de ce langage réside non pas dans l'exemple vivant fourni à l'homme par la nature, mais dans l'architecture même du son, assemblage très mathématique de phénomènes complexes, ainsi que dans sa perception par l'ouïe et par les fonctions cérébrales qui se sont développées à partir de cette perception.

Pour bien saisir le phénomène, il faut imaginer ici que le son est en fait un arbre qui cache une véritable forêt; le son (voir FTK-MAG N°2) est un amalgame complexe des différents sons secondaires appelés sons harmoniques. Le son possède donc une véritable épaisseur dont les éléments

secondaires se présentent toujours de façon mathématiques (voir encore FTK-MAG N°2).

Il était naturel que, devant une structure si complexe, se développe un sens approprié à cette complexité : l'ouïe, qui a évolué en s'adaptant à recevoir un échafaudage de sons mêlés. L'harmonie naturelle du son, c'est à dire l'audition simultanée de tous les éléments constituant le son, avait tout simplement préparé le terrain, prédisposant l'homme à devenir, par la force des choses, un "animal-musicien".

• La voix et la découverte des premières échelles sonores

L'homme a certainement utilisé sa voix pour les besoins de la vie en société avant d'en découvrir les vertus expressives. C'est à travers cette communication qu'il découvre tout d'abord les possibilités dynamiques, les modulations en puissance et en hauteur. L'émission des premiers sons par la voix humaine amène rapidement la découverte des deux sons les plus proches : octave et quinte. Ce sont, en fait, les deux premières harmoniques du son qui sont à la base de toutes les combinaisons antiques du son, les premières "gammes". De même, la voix d'un orateur devant s'élever pour toucher les derniers rang d'un auditoire, se fera plus modulée tendant vers l'indication, base même de la psalmodie. Toute foule rassemblée ne pourra s'exprimer que par le chant, parler à plusieurs voix est impraticable.

Il est vraisemblable que devant la pauvreté lexicale des premières langues, des moyens divers venaient compenser le manque de vocabulaire telles que les variations en hauteur sur une voyelle, que l'on retrouve dans des langues à ton comme le chinois, ou intonations et gestes sont à l'appui. La langue elle-même était une véritable musique, elle prend un caractère spécifique lors des premiers rassemblements, des premiers rites, c'est le langage chanté.

On trouve ici les premières interprétations de la musique avec des circonstances solennelles : fêtes, rites, rassemblement autour du feu, toute occasion, en somme, où l'homme va prendre conscience de l'âme collective. C'est aussi au cours de ces assemblées que la musique va participer à des activités rythmées telles que battements de mains, claquements de doigts mais aussi des gestes symboliques des mains traduisant une communion avec l'autre et avec le monde extérieur. Il faut chercher dans ces gestes l'origine de la

danse. Il n'est donc pas étonnant que la musique soit teintée, dès son origine, de pouvoir magique puisqu'elle participe à cette communion avec une nature hostile. Il est vraisemblable que le langage musical, à ses débuts, ait côtoyé la violence, les activités de l'homme ne consistaient pas à vivre mais à survivre. Les premiers instruments, d'ailleurs, naissent à partir d'instruments de chasse : bâtons de jet, arc, sarbacanes. En observant certaines peuplades primitives, on saisit mieux les premiers gestes musicaux, en centre-Afrique par exemple où l'imitation des gouttes, sur un tambour par les doigts, est censée provoquer la pluie. On peut aussi penser que le fait d'actionner la corde d'un arc est supposé lui donner plus de force, de même les bâtons de jet, que l'on entrechoque, émettent des sons qui, à fortiori, prennent des connotations magiques. C'est ainsi que naît la musique sacrée, d'une communion intime entre violence, magie et superstition.

Les premiers instruments furent l'arc musical pour les cordophones, les mains frappées, pierres et bâtons entrechoqués pour les premières percussions, le roseau percé est l'une des plus anciennes formes de flûte sans oublier l'importance de la corne d'animal.

La prédisposition musicale : la recherche d'une musique naturelle

• La prédisposition mélodique

Le son est donc un phénomène complexe présentant tout un enrobage d'harmoniques. Chaque bruit recueilli par l'oreille est un véritable petit orchestre, amalgame de sons secondaires venant exciter les cellules de Corti (Voir le schéma d'une oreille dans un quelconque recueil d'anatomie). Ce désordre de sons harmoniques n'est qu'apparent. Loin de nous présenter une cacophonie désordonnée, la nature présente l'enrobage d'un façon très mathématique, c'est à l'intérieur de cet ordre qu'il faut chercher la solution de la prédisposition mélodique mais également le secret des premières échelles de sons que l'homme a connues. Pour bien saisir ce phénomène, considérons le cas volontairement simple du diapason dont les lames vibrent 440 fois par seconde donnant naissance à un son-référence appelé le LA du diapason. Simultanément à ce LA se produisent d'autres sons, notamment dans l'ordre, de LA d'octave (8 notes plus haut) et le MI à la quinte de cet octave (5 notes plus haut). L'oreille

les avait perçus. Nous pourrions de même étudier le bruit du tonnerre, d'une source, tous ces bruits contiennent leur dose d'harmoniques.

Nous sommes amenés ici à définir la notion de mélodie naturelle, toute mélodie se développant autour de ces deux pivots que sont le son principal et sa quinte. La musique classique en est remplie, les 4 saisons de Vivaldi est un exemple parmi beaucoup d'autres. Ce thème s'organise autour de deux pivots fondamentaux, le son de départ et la quinte en passant par une note située à égale distance entre les deux extrêmes (la tierce). Si nous tapons simultanément ces 3 notes sur un piano ou sur un Amiga, nous obtenons, en effet, un son satisfaisant pour l'oreille appelé ACCORD PARFAIT (ex : DO, MI, SOL).

Un tel thème peut produire certain effet sur un enfant en bas-âge, la mélodie naturelle l'amène à un sommeil paisible. Cette mélodie naturelle nous servira de point de départ pour aborder des mondes sonores de plus en plus compliqués.

• La prédisposition rythmique

Il faut remonter à l'enfant en gestation et aux stimulations sonores perçues in utero pour saisir les prédispositions rythmiques naturelles. L'enfant bien avant sa naissance reçoit déjà des sons, notamment des fréquences basses, qui traversent mieux les tissus. Il est surtout soumis à deux rythmes principaux dus à la scansion de son cœur superposé à celui de sa mère. On peut représenter musicalement ce phénomène sous la forme correspondant à un rythme de 3 pour 2, le cœur de l'enfant bat plus vite, l'opposition des deux rythmes crée un climat de quiétude. Certaines formes de musique noire présentent une opposition entre un deux temps à la main gauche et un trois temps à l'autre main. Plus simplement, le réflexe de la mère qui berce son enfant contre sa poitrine recrée en partie ce climat rythmique initial. L'enfant reçoit d'ailleurs les battements de cœur de sa mère dans cette position. Une berceuse a un rythme de 6/8 c'est à dire 6 notes par mesure, c'est un des rythmes les plus naturels puisqu'il se rapproche le plus du climat rythmique initial.

Une musique telle qu'une berceuse correspond à la définition de mélodie naturelle mais son rythme aussi est naturel.

C'est pourquoi de telles mélodies calmes les bébés, elles sont les liens fondamentaux avec la sécurité maternelle.

On peut vérifier aisément l'importance du rythme chez l'enfant dans de nombreux gestes : cheval à bascule, balançoire mais aussi dans l'accentuation du langage : récitations des tables de multiplication et poésies déclamées.

• La prédisposition mélodique et rythmique du langage.

L'homme fut prédisposé à la musique par sa fonction auditive, il devint musicien par la voix. La voix parle est l'une des meilleures approches de la musique, la phrase se développe avec sa mélodie interne, le mot possède une forme expressive dépassant son simple sens. Il est intéressant de constater que les langues anciennes étaient typiquement musicales. Chaque voyelle, en effet, pouvait connaître une montée atteignant une quinte. C'est le cas du sanscrit, du latin et du grec.

• La monodie et polyphonie

La caractéristique essentielle de la musique jusqu'au début du IXème siècle fut de développer des lignes musicales chantées ou jouées par des exécutants à la même hauteur, ou à l'octave. Cette façon de procéder se nomme monodie.

Les notes dont la fréquence est en rapport mathématique de 2 ou 1/2 sont senties par l'oreille comme étant identiques. C'est pour cette raison que la gamme est périodique : DO, RÉ, MI, FA, SOL, LA, SI DO, le DO dit d'octave a une fréquence double que le premier do, d'où l'expression chanter à l'octave, lorsque, par exemple, la voix grave d'un adulte se superpose à la voix d'un enfant.

A partir du IXème siècle des formes musicales à plusieurs voix vont se développer, tout d'abord à deux voix parallèles (*organum parallèle*), puis à plusieurs voix, d'où le mot Polyphonie.

Le phénomène des harmoniques naturelles du son explique l'apparition de la polyphonie. Une mélodie est reçue par l'oreille comme un ensemble de mélodies superposées correspondant aux harmoniques des différents sons de la mélodie. Nous entendons, en quelque sorte, plusieurs voix.

L'apparition de la polyphonie est donc un phénomène naturel. On sait d'ailleurs beaucoup mieux le processus de la naissance de la polyphonie en écoutant chanter une assemblée non exercée ou de tout-petits. Un certain nombre d'exécutants chante-

ront à la quarte inférieure de façon innée, non conscient d'ailleurs que leur voix est différente de la mélodie chantée par les autres. La polyphonie est née d'une prise de conscience d'un phénomène naturel, on prit l'habitude de chanter une deuxième voix sur la première en s'appuyant sur des intervalles naturels: Quarte, quinte et octave.

• Les 10 étapes de la musique occidentale...

- 1 - Le chant des premiers chrétiens, le chant grégorien ;
- 2 - Trouvères et troubadours fin du XIème jusqu'au XIIIème siècle, la polyphonie apparaît (IX-Xème) ;
- 3 - Ars Nova XIVème ;
- 4 - Ecole Franco-Flamande XVIème ;
- 5 - Renaissance : Age d'or de la polyphonie ;
- 6 - Musique Baroque XVIIème et XVIIIème jusqu'à la mort de Bach en 1750 ;
- 7 - Classicisme : Haydn, Mozart ;
- 8 - Romantisme ou le "Sentimentalisme musical" jusque Wagner ;
- 9 - Post Wagnérisme, début du XXème, Ravel, Debussy. En Amérique, naissance du Jazz ;
- 10 - La musique atonale et sérielle, musique contemporaine, le blues, le rock etc...

La musique se trouve donc à l'état latent à l'intérieur de tout bruit par le simple phénomène des harmoniques du son. La prise de conscience de l'épaisseur sonore amena l'apparition de la mélodie, qui est en sorte un étirement du son, puis celle de la polyphonie qui, en fait, étoffe les harmoniques de ce même son.

DELOFFRE J-Paul.

• Quelques Salutations ...

AEIC, Amiga Designer, Amiga Concept et Amiga Dream pour leur article et petit article, Amiga Stéropodes, Buggs, Christine, Corsaire Production, David C., Franck Moreau, Free World DP, Gérard de Microtech, Gounelle Denis, Hystéric du groupe INTENSE, LIUT de Béthune, Le Cordic Nicolas, Ruddy, Spirou, Troc-Micro, et tous les oubliés...

Le X sur Amiga un nouveau concept ?

Certains tenteraient le tout pour le tout dans le but de vendre leurs magazines ! Le X est leur nouvelle arme !

Le début de chaque mois, d'un pas décidé, j'achète la plupart des magazines existant sur Amiga. Et bien je suis surpris, offusqué voire désappointé de constater le manque de probité de certains journalistes de la presse Amiga.

Dans le but d'attirer les lecteurs ou peut-être dans l'espoir de faire rire (là j'en doute), certains journaux exposent, en poster central, les charmes d'une Amigaïste. Ils n'hésitent pas à distribuer une disquette gratuite avec Samantha Fox en tenue suggestive, ou à rédiger des articles qui sont refuges à toutes sortes d'allusions ou de plaisanteries ne dépassant pas le dessus de la ceinture et le dessous du genou. C'est regrettable, l'Amiga a une très mauvaise image de marque. Il rencontre d'insurmontables difficultés, face au monde du compatible pc, pour imposer sa supériorité évidente. La presse Amiga tiens donc un rôle essentiel presque primordial, il est ridicule d'afficher toute une panoplie de "gonzesses", il faut faire preuve d'un minimum de sérieux. On assimile trop l'Amiga à une console de jeux alors, les jeunes en manque ou les papy sur le retour devraient simplement commander leurs habituels slideshows X en DP, mais surtout pas en faire pas l'apologie dans leurs magazines sois-disant spécialisés.

Commodore éprouve quelques difficultés financières actuellement. Les ventes d'Amiga baissent, quand ce micro sera mort, ils auront l'air

malin, ces abonnés de la fesse, avec leurs pin-up virtuelles.

Heureusement toute la presse n'est pas atteinte par ce virus que je qualifierai de luxure. Certains magazines gardent toujours leur notoriété et croient en leur avenir. Les accros du sexe se doivent de prendre exemple sur leurs confrères. L'informatique professionnelle n'est pas une affaire de rigolos. Si l'Amiga, hélas, reste dans les esprits un Micro-Familial, c'est bien joli, mais mater des minettes en 256.000 couleurs sur un fond musical à rendre obsolète la dernière soundblaster, c'est bien triste. Où est la créativité ? Où est l'évolution ? Ces deux facteurs sont de puissantes motrices qui sont malheureusement freinées par trop de médiateurs du monde Amiga. Avoir un micro performant c'est bien, savoir s'en servir c'est mieux.

DELOFFRE Jean-Paul

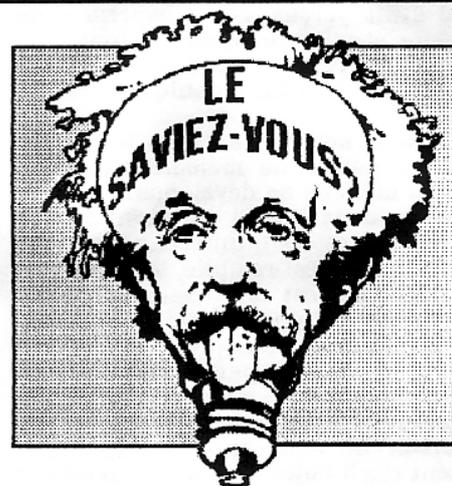
Les Petites Annonces de FTK-MAG

(Vente de particuliers à particuliers)
La parution est gratuite.

VENDS :

- Compatible-PC Portable de marque Bondwell. Affichage LCD, deux lecteurs internes Prix : 1500,00 Frs.
- Console de jeux Super-Nintendo avec 2 manettes + quatre jeux : Street-Fighter2, Mortal-combat, Final fight et Prince of Persia. Prix : 1500,00 Frs.
- Imprimante Brother type M-1124-1 24 aiguilles, prix : 700,00 Frs.
- Originaux Pinball Dreams et Zool pour Amiga ECS, prix : 100,00 Frs l'unité ou 150,00 Frs les deux.
- Switcher de kickstart automatique pour A500 avec Rom 1.3, prix : 150,00 Frs.
- Synthétiseur Yamaha PSR37 idéal pour une utilisation midi, prix : 1500 Frs

Contacteur Mr Deloffre. Tel : 27.99.33.45



• PCMCIA :

Personal Computer Memory Card International Association. Port d'extension standart où l'on peut adapter disques durs, mémoires, à peine plus gros qu'une carte de crédits ! Existant sur la gamme Amiga dans les séries 600 et 1200.



La rédaction tient également à remercier les sociétés, associations et particuliers ayant répondu au questionnaire

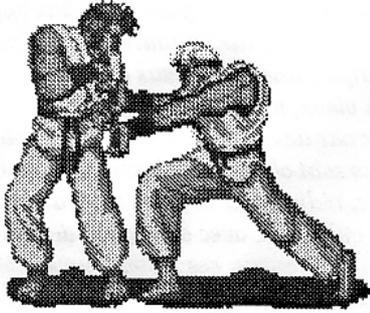
joint au numéro 2 de FTK-MAG. Le résultat complet de ce sondage paraîtra dans le numéro 4 de FTK-MAG puisque le projet que Fanatik met en place demande un temps de travail considérable. Les personnes concernées comprendront, ce projet s'étend maintenant au niveau internationale.

Ceux qui ne l'ont pas renvoyé, on ne cite personne ! vous avez jusqu'au 16 mai.

Nous recherchons des Icônes originaux, si vous pouvez nous fournir vos créations en exclusivité, ou recevoir des informations sur ce projet, veuillez nous écrire à : Fanatik, service Domaine Public, 117 rue Lambrecht, 59500 Douai, FRANCE.

FTK

Amiga & Pc : Le combat



Il n'est pas rare de se trouver confronté face à un possesseur de Pc se moquant des Amigas, il prouve ainsi son ignorance...

ROUND 1

Je ne ferai pas ici l'apologie de l'Amiga bien qu'il le mérite mais j'ai une grande expérience en Micro, autodidacte et professionnelle. Je me suis bien éclaté et beaucoup travaillé sur tous les micro-ordinateurs existant sur le marché (sauf les Amstrad), passant du ZX-81 à l'A4000 c'est vous dire si le chemin est long.

Pour moi, l'Amiga et le Pc ne sont pas forcément ennemis puisque le dernier peut être compatible avec le premier via les cartes d'émulations existant sur les systèmes Amiga. Le Pc est instauré depuis fort longtemps et malgré des capacités limitées, il a su évoluer pour répondre à des besoins toujours croissant. Je pense qu'en 1994, l'architecture technique du Pc est arrivée à son terme (*vive le pentium !*). Un 486 est parfois plus lent qu'un Amiga 500 de base, ce dernier ayant un coprocesseur par tâche ce qui fait, à mon sens, la grande lacune du Pc qui, à part son coprocesseur arithmétique en option, reste difficile à étendre malgré toutes les cartes du monde !

Le Pc évolue, certes, mais on uti-

lise toujours le dos ! Ce système d'exploitation est complètement obsolète, de puis plus de 10 ans les versions s'améliorent pour une meilleure convivialité mais c'est insuffisant, Il faut passer à autre chose. Rester fidèle au Pc demande beaucoup de patience de la part de ses utilisateurs.

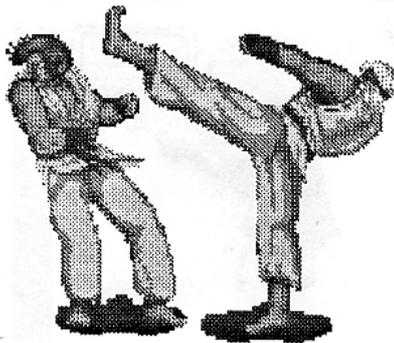
L'évolution sur Amiga est différente, lorsque un nouveau système apparaît, tout est retravaillé, les micro-processeurs restent les mêmes (motorola 680X0), mais le Kickstart est entièrement transformé. On passe catégoriquement d'une génération à une autre (Avec ou Without AGA inside).

Pourtant, la fidélité sur Amiga est plus coûteuse que sur Pc. En effet, le prix d'une carte d'extension pour A1200 ou A4000 est beaucoup plus élevé que celui d'une carte VGA, SVGA ou machin-blaster sur Pc.

Il faut se rendre à l'évidence, le monde Amiga est différent. Les Pc-istes anti-Amiga ont tort de le critiquer.

Bref, le combat Pc/Amiga est amusant, c'est plus un affrontement d'opinion que de réalités techniques. C'est dommage, l'argumentation est pourtant la base d'une bonne discussion.

DELOFFRE Jean-Paul



ROUND 2

Il est vrai que nous nous opposons au Pc-iste qui vantent leur machines. Nous en avons assez qu'ils démentent que l'Amiga est, bien entendu, supérieur.

Bref avec eux, ces fanatiques Pc, la conversation ne vaut même pas le détour. Nous avons beau mettre un Amiga sous leurs yeux, et bien, rien à faire, ils ne sont pas convaincus mais bien bornés.

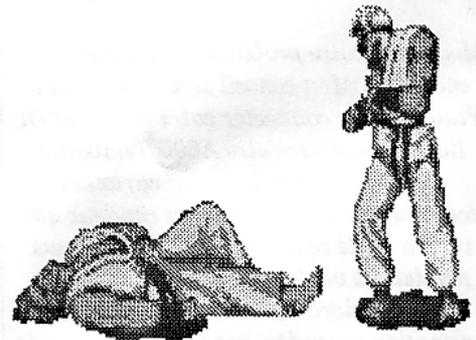
J'ai décelé un autre argument

(voir FTK-MAG N°2) qu'ils nous avance : « IBM a tout de même le plus gros marché de micro-ordinateur ! ». Voici mon avis; Imaginez que 60% ,par exemple, des français possèdent une Lada comme voiture, cela voudrait-il dire que les Lada seraient les meilleures automobiles ? Une fois de plus leur argument n'est pas valable.

Un Pc n'est qu'un ordinateur standardisé, c'est tout ! Quelques mots sur Windows (ou je devrais plutôt dire 'Fenêtres'), tant que Windows-NT n'est pas sur le marché et bien surtout qu'ils ne se ventent pas de la version actuelle, car il n'y a vraiment pas de quoi ! Avant de lancer Windows, on lance toujours le Ms-Dos et je tiens à signaler que ce même Ms-Dos a été développé à la base pour des ordinateurs 8 bits et pour la petite histoire, la première fois qu'il a été mis au point, en bref, la 'preview' (Préversion) a été réalisé sur un ordinateur à 64 pas de mémoire (*ma calculette !*). Revenons à nos moutons, les versions Ms-Dos n'évoluent guère, ce sont que des nouvelles commandes rajoutées ou des révisions de leurs commandes. Si mon tiroir C avait une version à chaque fois que je rajoute une commande, je devrais mettre le numéro de version en hexadécimal pour un gain de place.

Alors, arrêtez donc vos sarcasmes, quand allez-vous comprendre, messieurs les Pc-istes, qu'un Pc est de nos jours une machine archaïque. Mais, je ne me contredirais pas, heureusement qu'il y a des Pc, car sinon comment voulez-vous que l'on puisse se rendre compte qu'un Amiga est performant s'il n'y avait pas d'autres machines pour le comparer.

PEUGNET Christophe.



Les conseils du Docteur FTK-MAG

Voici une nouvelle rubrique dans FTK-MAG. En effet, suite aux nombreux courriers reçus ces deux derniers mois, DR FTK, le scientifique de la rédaction, s'efforcera désormais, tel Michel Chevalet, de résoudre vos problèmes sur AMIGA en donnant une solution simple, claire et compréhensible.

A600 et C64

J'ai acheté dernièrement un Amiga 600 en promotion à Auchan au prix de 990,00 Frs, est-il possible d'y brancher mon lecteur de K7 Commodore afin de jouer à mes anciens jeux tournant sur C64 ou, le cas échéant, d'adapter mon baladeur Sony pour une meilleure compatibilité ?

MR Roberto de Pompafélo

Dr FTK :

Monsieur, votre problème est délicat voire complexe. Mon conseil sera le suivant : Plutôt que de connecter votre baladeur en liaison série sur votre A600, remballiez donc ce dernier dans son carton et écrabouillez le sur la tête du vendeur qui vous a refilé ce micro. Toutefois, si vous persistez à vouloir perdre du temps sur des jeux vidéo en 8 couleurs, avec une animation saccadée, sur une bande son de type buzzer, je vous conseille vivement d'acheter un compatible-pc dans ce même supermarché (ils sont également en promotion).

Salut à tous !

BRAVO !!! SUPER !!! GENIAL !!! J'ai lu votre fanzine et je le trouve COOL !!!, BRANCHE !!!, MEGA-FUN !!! et je pèse mes mots. J'attends avec impatience la prochaine parution SUPER !

Cela fait maintenant 5 ans que je possède un Amiga 500, j'arrive désormais à figer une icône et à mettre à l'heure l'horloge mais c'est étrange, à chaque fois que j'allume l'ordinateur, il faut recommencer cette opération, enfin ça passe le temps et comme ça je vérifie que ma montre fonctionne bien. Bon le journal FTK il est magnifique mais pourquoi vous ne mettez pas de blagues et du cul comme les autres magazines, c'est vrai quoi, c'est bien le cul avec des gonzesses sur disquette et tout (en plus j'ai acheté un A1200 alors !), moi j'aime bien. Voilà, et encore bravo pour le fanzine, il est SUPRA EXTRA BIEN !!!

Mr Hercule Kejmegare

Dr FTK :

Monsieur, je comprends votre désarroi. Il est vrai qu'en ce moment, Amiga rime avec sexe. Après les diverses féminités mascottes de la presse Amiga, Je vous dévoile, ci-dessous, cette magnifique photo noir et blanc de moi tenant la fameuse (in English the great marvelous) : "FANATIKETTE". Je pense, Monsieur, que vous serez satisfait.



Fais moi un magazine...

Monsieur, j'ai un peu d'argent et je voudrai créer un journal que sur l'Amiga, pour me faire plein d'amis et me faire connaître, surtout en photo, mais la concurrence est là. Aidez-moi. Merci d'avance.

Mr Hervé Pacemoilcel

Dr FTK :

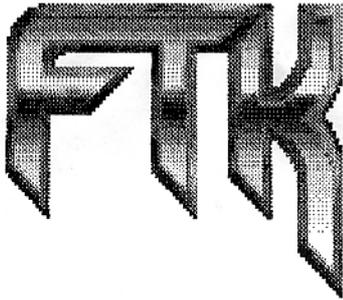
Monsieur, votre idée est bonne, je vous conseillerais donc, pour la réussite maximum de votre entreprise, de faire un magazine ou l'on teste beaucoup voire essentiellement des jeux. Et oui, il faut savoir viser le public, les "véritables" utilisateurs quoi ! De plus pour une bonne image générale, entourez-vous d'une équipe jeune, au dessus de 25 ans c'est Déjà vieux, n'hésitez pas à faire tester vos jeux par des gamins de 9 à 14 ans, leurs avis sont objectifs et primordiaux ! Ensuite, rédigez des articles marrants presque vulgaires, avec du sexe et des calambours ringards, ces textes peuvent étre sans aucuns rapports avec l'Amiga, on s'en fou le but est de vendre votre journal, et là je pense que vous serez d'accord avec moi. Enfin, si L'Amiga est dévalorisé face à ce genre de presse facile, ce n'est pas votre problème, gardez la tête froide et restez cool. Dans le fond, votre argent est bien placé, prendre un agrément ou faire la publicité des distributeurs sur Amiga assurera votre avenir puis, pour augmenter vos bénéfices, faites des concours ou des tee-shirt et mêmes des casquettes, c'est bientôt l'été...

Voilà, je pense avoir été assez explicite, vous voyez ce qu'on peut facilement faire avec un peu d'argent, mais si vous doutez encore, lisez donc la presse Amiga, les exemples de ce type de réussite ne manquent malheureusement pas ! Soyez tous de même vigilant, exploiter la crédulité des gens peut s'avérer dangereux, les amigaites ne sont pas tous naïfs, les néophytes deviennent un jour confirmés et là vous devrez choisir soit continuer dans la nullité ou tenter d'évoluer, la deuxième solution est évidemment la meilleure mais c'est de loin la plus difficile. Certains ne l'ont, hélas, pas compris.

...oOoOoOoOoOoOo...

Les correspondants ci-contre sont évidemment fictifs, par contre vous pouvez suivre mes conseils, c'est vous qui voyez.

Dr FTK



La Saga FANATIK

Voici la liste détaillée des échantillons (*samples*) des disquettes St-38, St 39, St-3A, St3B, St-40, St-41, St-42, St-43, la suite paraîtra dans le prochain numéro. Ces échantillons sont au format IFF et entièrement compatibles avec tous les Trackers existant sous Amiga.

Vous pouvez commander directement la totalité des collections modules ou samples à : *FANATIK, service Distribution, 117 rue Lambrecht, 59500 Douai, France.* L'association ne distribue pas de commandes détaillées aux particuliers, il faut donc passer par nos souscripteurs. Une liste est envoyée sur simple demande à l'adresse indiquée ci-dessus.

ST-38 (48 échantillons)

(DIR)FANATIK	38.HOU-HIT	38.SYNTHREED03
38.BANJO	38.MIXASNARE	38.TAMBORLIN
38.BASSDRUM01	38.ORCHESTRAHT	38.TAMTAM
38.BASSDRUM02	38.RIMSNAE01	38.TIMBAL01
38.BELL	38.RIMSNAE02	38.TIMBAL02
38.CLAPS	38.RIMSNAE03	38.TRIANGLE01
38.CYMBAL01	38.SHAKER01	38.TRIANGLE02
38.CYMBAL02	38.SHAKER02	38.TUBA
38.CYMBAL03	38.SNARE01	38.VOICE-'1'
38.CYMBAL04	38.SNARE02	38.VOICE-'2'
38.DANCE-HOUSE	38.SNARE03	38.VOICE-'3'
38.DANCE-SOCA	38.SNARE04	38.VOICE-'4'
38.DROP	38.SYNSTRING01	38.WOODENSEMBLE
38.HANDRUM-HI	38.SYNSTRING02	38.WOWBASS01
38.HANDRUM-L0	38.SYNSTRING03	38.WOWBASS02
38.HIHAT01	38.SYNTHREED01	DISK.INFO
38.HIHAT02	38.SYNTHREED02	

ST-39 (58 échantillons)

(DIR)FANATIK	39.GLOCKENSPIEL	39.STRINGS01
39.ACCORDION	39.HARPSCHORD	39.STRINGS02
39.ALTO SAX	39.HONKYPIANO	39.STRINGGUITAR
39.BOWEDBASS	39.JAZZGUITAR	39.SYNTRASS01
39.BRASSENSEMB	39.JAZZORGANO1	39.SYNTRASS02
39.BRASSHIT	39.JAZZORGANO2	39.SYNTRASS03
39.CELESTA	39.MUTEBASS	39.SYNTFLUTE01
39.CHORUS	39.MUTEBASSECHO	39.SYNTFLUTE02
39.CLARINET	39.MUTRUMFET	39.SYNTHBA S01
39.CLAVI	39.MUTGUTECHO	39.SYNTHBA S02
39.DISTGUITAR	39.MUTRUMPECHO	39.SYNTHBA S03
39.EG-FLANGE	39.PIANO	39.SYNTHHCHORUS
39.ELECPIANO01	39.PICKBASS01	39.SYNTHFRANC02
39.ELECPIANO02	39.PICKBASS02	39.SYNTHFRANC03
39.ELECTBASS	39.PIPEORGAN	39.SYNTHFRANC04
39.FANTASY	39.PIZZIVOLON	39.TREMOLORGAN
39.FLESSBASS	39.REEDORGAN	39.VIBRAPHONE
39.FLUGELHORN	39.SIFFLET	39.XYLOPHONE
39.FLUITE	39.SLAPBASS	DISK.INFO
39.FOLK GUITAR	39.SOPRANOSAX	
39.FULLORGAN	39.STEELGUITAR	

ST-3A (22 échantillons)

3A.Piano-AC	3A.Piano-C	3A.Piano-EA
3A.Piano-AD	3A.Piano-CE	3A.Piano-EG
3A.Piano-AC	3A.Piano-CD	3A.Piano-FA
3A.Piano-AC1	3A.Piano-CE	3A.Piano-FA
3A.Piano-AC2	3A.Piano-CH	3A.Piano-GB
3A.Piano-8D	3A.Piano-DF	3A.Piano-GC
3A.Piano-8D2	3A.Piano-DF#	DISK.INFO
3A.Piano-8E	3A.Piano-DG	

ST-3B (59 échantillons)

3B.Agawa	3B.FelixVoice	3B.SlapBass2M1
3B.Arb	3B.Fly	3B.Snare1M1
3B.ArabVoice	3B.GelReady	3B.Snare2M1
3B.AreYou	3B.GuitarM1	3B.SnareWait
3B.BassDrumM1	3B.HommeM1	3B.StringStar
3B.BassDrumTuTa	3B.JamClap	3B.SymphonicM1
3B.BassStart	3B.JamString1	3B.SynthBassM1
3B.BipDisco	3B.JamString2	3B.SynthDM03
3B.BipTFR	3B.LoreM1	3B.SynthTuTa
3B.BiassM1	3B.MagicianM1	3B.SynthX1
3B.Celeste02	3B.MetalHiM1	3B.SynthX2
3B.ChoirM1	3B.Ohni	3B.SynthX3
3B.ClapStar	3B.PonifuteM1	3B.Ta
3B.ClapTFR	3B.PianoM1	3B.TomsM1
3B.Conga1M1	3B.PickBassM1	3B.TranceDance
3B.Conga2M1	3B.Rave07	3B.TuTaEnd
3B.Desolee	3B.Ready	3B.Violon04
3B.DrumStar	3B.RimShotM1	3B.VoiceTuTa
3B.EveryBody	3B.RimTFR	3B.VoiceWaveM1
3B.EveryGo	3B.Sifflet02	Disk.info

ST-40 (74 échantillons)

40.AcidBDrum02	40.HumanVoice01	40.Tamborin03
40.AcidFlute	40.Jarre02	40.Tomdrum02
40.Arahe	40.Jarre04	40.Tonlon01
40.Bagdad	40.JarreHi	40.Tonlon02
40.Bassdrum.M	40.Lad	40.Tonlon03
40.BassOppe	40.Laugh01	40.Tonlon04
40.Bigbell01	40.Mamy	40.Tonlon05
40.CheckThisOut	40.Moahaa	40.Tonlon06
40.Chink	40.Moeh	40.Tonlon07
40.Claves2	40.Nerd	40.Tonlon08
40.Depeche-PJ01	40.Noah	40.Tonlon09
40.DMBBassdrum01	40.Cells	40.Tonlon10
40.DMEEnjoy	40.OnTheTable	40.Tonlon11
40.DMHit	40.Pape04	40.Tonlon12
40.DMSnare01	40.Pape05	40.V.Ecoltez
40.DMSnare02	40.Peoples01	40.V.SoundTrack
40.DMTap	40.Peoples02	40.WoodBass00
40.DMTom01	40.Plack	40.WoodBass01
40.DMTom02	40.Prelb	40.WoodBass02
40.ElecBass03	40.Que.	40.XBad
40.GwiltTo	40.Schnep	40.XFarley
40.Gol	40.Scratch	40.XGo
40.GolH	40.Snare	40.XPiano
40.Hihat05	40.SteelBank01	40.XZap
40.HiH Bassdrum	40.SteelBank02	Disk.info

ST-41 (69 échantillons)

41.Aach	41.DrumHouse01	41.PSGChor
41.AcidZap	41.DS-Bullet	41.PSGDrum
41.AcSharpDrum	41.DXZap	41.PSGSnare
41.AlsFremd	41.ElecBass01	41.RohSound01
41.BassBug	41.ErstElektron	41.Sandta-Drum
41.BassTromme01	41.FD-Flute	41.Sandta-Snare
41.Beal01	41.FD-Hit	41.Sixteas02
41.Beug	41.FlagDrum	41.Snare-PSS
41.Bloster	41.FluteOfPawm	41.Thunder01
41.Bond	41.GutenTag	41.Tom-Drum01
41.Cowbell02	41.Hest	41.Vau
41.Crash_Cymbal	41.Hihat-Open	41.Vindue
41.Dais02	41.Hit-Pasad	41.Voice-Pasad
41.Deutsch	41.Hone	41.Voice-Yel
41.DM-RTH01	41.HumanBuz	41.Voice-YHBB
41.DM-RTH02	41.IWardYou	41.Voice-YHSSB
41.DMBass01	41.Kark	41.Vuku
41.DMBass02	41.OfVoice01	41.XCruelps
41.DMBass03	41.OfVoice02	41.XHouseman
41.DMBongo	41.Opera06	41.XWoodlock
41.Drum37	41.Orchest06-MJ	41.XWulf
41.DrumClaps01	41.Piano02	Disk.info
41.DrumClaps02	41.PlanHouse	
41.DrumExample	41.PopBassDrum	

ST-42 (80 échantillons)

42.Archi-Claps	42.Grind.1	42.SixtrackEcho
42.Archi-Drum	42.Guitar01	42.Snasze01
42.Archi-Snare	42.Hill	42.Sneze02
42.ArrowHit	42.HumanCry	42.Splash
42.ArrowStar	42.JamesBoule1	42.Splait
42.BassSynth02	42.JamesBoule2	42.SteelBass
42.Beeep02	42.JamesBoule4	42.SynthBass01
42.Berry-B	42.JXVoice01	42.SynthBass02
42.Bio03	42.JXVoice02	42.Thists
42.Bir01	42.JXVoice03	42.WomanSign
42.Boom	42.JXVoice04	42.WSnare01
42.Boule-Cant	42.Lampe	42.WSnare02
42.Boule-Power	42.MachineGun	42.WSnare03
42.Boule-RFTR	42.MaisQui	42.WSnare04
42.Cant-Touch	42.Marksong01	42.WSnare05
42.Castagn	42.Marksong02	42.WSnare06
42.Cat	42.OrganHouse	42.WSnare07
42.ChinaMan01	42.Pagale	42.WSnare08
42.Claps05	42.Powm-Harp	42.WTambour
42.Cough	42.Perc03	42.Yes01
42.Creak	42.PluckBass01	42.Yes02
42.DrumHouse02	42.PluckBass02	42.Yes03
42.DrumRoll	42.Ping	42.Zee05
42.EhManul	42.PuMUp01	42.Zoolook01
42.EncoreSeq	42.PuMUp02	42.Zoolook02
42.Engine	42.RumbleHouse1	42.Zoolook03
42.Estloca	42.Scream	Disk.info

ST-43 (85 échantillons)

43.Accordion	43.GuitarElec	43.SnareL
43.AccusBass	43.HiHat06	43.SnareRim01
43.AfricanPercu	43.HumanVoice02	43.SnareRim02
43.AnalogSynth	43.IGel	43.SpaceFlute
43.Banjo	43.IracFouet	43.String12
43.Bassdrum	43.Invader	43.String3
43.Bassdrum14	43.JazzOrgan	43.SynthBass01
43.Bassdrum15	43.MelodiLead	43.SynthBass02
43.Bell	43.OrchestraHit	43.SynthTom
43.BoucleDNA	43.Panflute01	43.TechBass
43.Brass	43.Panflute02	43.Tic
43.Celeste	43.Piano01	43.TomDrumL
43.Claps	43.Piano03	43.TomH
43.ClassGuitar	43.Piano04	43.TomL
43.CrashCymbal	43.PipeOrgan02	43.Touh
43.Cymbal	43.PopBass	43.Trumpet
43.DiscoBass	43.Remoue	43.Vague
43.DiscoDrum	43.RimBellH	43.Violon
43.DiscoSnare	43.RimBellL	43.WaltzMqjeur
43.DiscoVoice	43.RockGuitar	43.WaterDrop
43.DMBassdrum02	43.SambaWhistle	43.Wave
43.DMSnare03	43.Scarpe	Disk.info
43.DMSynth	43.ShockAlarm	
43.DrumAha	43.SlapBass	
43.ElecBass02	43.Snare13	
43.Emergency	43.Snare14	
43.FretlessBass	43.Snare15	
43.Fup	43.SnareAha	
43.GigaBass12	43.SnareH	

Voilà le détail de la liste de la disquette :

FTK-Modules#6-Double_Voice

Ces musiques ont été réalisées sous Oktalyzer, en 8 voies. Vous les écouterez soit sur Oktalyser, Rom 1.3, soit avec un player compatible sous 2.0.

- FTK-EnolaFinalVersion
- FTK-Fugue_From_JS_Bach
- FTK-Fugue_Remix
- FTK-My_PersonalMix
- FTK-On_Every_Street
- FTK-Somebody

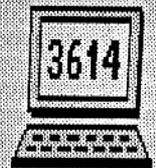


Vous pouvez recevoir ce magazine en nous envoyant 8,40 Frs en timbres ou par chèque libellé à l'ordre de FANATIK, ce prix couvrant les frais de photocopies et postaux.

FTK-MAG - FANATIK

117 rue Lambrecht

59500 DOUAI



Sur minitel :
36.14 Chez FANATIK

FTK-MAG - Mai 1994