

# ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DES 16/32 BITS.

**PRESENTATION**  
SUPERBASE PRO I  
SIGNUM II  
COMPTA III

## MIDI: LA MUSIQUE CABLEE

**DOSSIER :**  
JEUX DE ROLE

**INITIATION :**  
ASSEMBLEUR  
GFA : GEMDOS, MIDI



M 1681 - 9 - 25,00 F



3791681025006 00090

N°9 - Mai 1988 - 25 F

# SUPERBASE PROFESSIONAL

## LA REFERENCE ABSOLUE.

SICOB  
HALL 3/3 DE 3006

**A**vril 1987, MICRO APPLICATION introduit SUPERBASE sur le marché français. La presse en souligne immédiatement le côté novateur, la puissance et la convivialité. Reconnu par tous, il devient le standard en SGBD et s'impose en moins de 6 mois avec plus de 60 000 exemplaires diffusés.

Aujourd'hui, MICRO APPLICATION présente SUPERBASE PROFESSIONAL, une base de données relationnelles encore plus puissante, enrichie de 3 nouveaux modules totalement interactifs : le générateur d'applications, le langage de programmation et l'éditeur de textes.

### GÉNÉRATEUR D'APPLICATIONS

Grâce à l'éditeur de formulaires, créez vos propres applications. Insérez dans un même formulaire des données provenant de plusieurs fichiers. Créez des documents de qualité parfaite en y intégrant logo, graphismes et couleurs. Les données nécessaires sont importées, la saisie validée, les calculs effectués sans que vous ayez à programmer.

### BASE DE DONNÉES

Allié à des capacités graphiques exceptionnelles une grande facilité d'utilisation grâce à ses commandes de type "magnétoscope". La base de données permet de modifier la structure des enregistrements sans en altérer les données. Sa capacité est illimitée (jusqu'à 16 Mo et 999 index par fichier). Elle est bien évidemment multi-fichiers, multi-index, multi-critères et relationnelle.



### LANGAGE DE PROGRAMMATION DML

DML, le langage de programmation du SUPERBASE PROFESSIONAL, vous permet de profiter de toute la puissance de votre machine. Si vous en avez besoin, ce langage de quatrième génération vous permet de développer des applications complètes en quelques lignes de programmation.

### ÉDITEUR DE TEXTES

L'éditeur intégré à la base de données vous permet de saisir tous vos textes et de réaliser facilement des mailings. Mieux, les textes peuvent être archivés dans la base de données pour être ensuite exploités (recherche, tri, sélection...).

### AMSTRAD PC/ATARI ST/AMIGA COMPATIBLES PC AVEC GEM

**Vous possédez SUPERBASE. Pour vous, une offre exceptionnelle permet de passer à SUPERBASE PROFESSIONAL. Pour en bénéficier, contactez votre revendeur ou MICRO APPLICATION.**

**SUPERBASE PROFESSIONAL, au-delà de la puissance et des performances du SGBD, votre solution bureautique complète. Bien sûr, les fichiers SUPERBASE sont entièrement compatibles et immédiatement utilisables avec SUPERBASE PROFESSIONAL.**

### MICRO APPLICATION

13, rue Sainte-Cécile 75009 PARIS. Tél. 47 70 3244

☐ Je désire recevoir une documentation sur SUPERBASE PROFESSIONAL.

☐ Je possède SUPERBASE et désire profiter de votre offre exceptionnelle. Envoyez-moi les informations nécessaires.

☐ Je désire recevoir SUPERBASE PROFESSIONAL. Ci-joint mon chèque d'un montant de 2490 F à l'ordre de MICRO APPLICATION.

☐ PC ☐ ATARI ST ☐ AMIGA

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

EDITIONS MICRO APPLICATION



1ST n°9 - Mai 1988

# SOMMAIRE

OUI-DIRE .....	4
INFOS .....	6
HARDWARE Le Genlock tape l'incruste .....	10
Quand les durs raillent, les mous tiquent .....	28

HUMEUR Humeur maligne .....	12
--------------------------------	----

GRAPHISME La table traçante Roland DXY 880 A .....	14
--	----

MUSIQUE Step by Step : la musique pas à pas .....	18
---	----

PRESENTATION Superbase Pro, dans la grande forêt de l'informatique, l'éléphant convivial .....	24
Signum 2, un traitement de texte aux frontières de la PAO .....	50

COIN DU PRO Compta III, une comptabilité pas comme les autres .....	30
--	----

BIDOUILLES Un testeur de RS-232 .....	33
--	----

INITIATION Programmation en Assembleur du 68000 (Leçon 2) .....	34
Midi en GFA Basic (4) : message Midi, message exclusif, message secret .....	38
Du fichier séquentiel à la base de données (2) .....	41
Maîtrisez Gemdos (4) .....	42

AU PIED DE LA LETTRE Ce mois-ci, un courrier interactif .....	44
---	----

VERTICAUX Video Teaser et Galanterie .....	46
--	----

MOUTONS À CINQ PATTES Quantum Paintbox .....	48
--	----

FICHES CUISINE Les outils graphiques .....	52
---	----

1000 KM AVEC... Un utilisateur de Superbase s'exprime .....	54
---	----

PETITES ANNONCES .....	56
---------------------------	----

A VOTRE AVIS Le sondage qui peut vous faire gagner un 520 ST .....	57
---	----

DOSSIER Jeux de rôle sur ST .....	60
--------------------------------------	----

JEUX .....	66
Gunship, Predator, Oids, Jinxter, Spidertronic, Slaygon, Dark Castle, Slapfight, Ultima IV, et UMS.	

### TU ME FENDS LE CŒUR !

Nous avons reçu beaucoup de réponses à notre enquête lecteur du mois dernier. Nous sommes en plein dépouillement, et non pas dépouillage comme le suggèrent certains à propos des élections. Continuez comme cela, car nous prenons à cœur de vous faire un journal à la carte. A propos, le premier gagnant s'appelle M. Brun et il est de... Marseille. Ce n'est pas une "Pagnolade", il gagne un 520 ST, ce qui tombe vraiment très bien, car c'est justement la machine qu'il désirait acheter.

### ON SE PIQUE AU JEU

La rubrique Jeux, qui a l'heur de vous plaire, s'étoffe. Nous ferons régulièrement un dossier pour vous permettre de choisir les jeux les plus proches possible de vos désirs, et de votre niveau.

### DES TIERCES ET DES QUINTES

Nous profitons de la sortie de "Covers", sorte de pompage de morceaux du Top 50 à bon marché, pour revenir sur le fameux Midi incorporé à nos chers ST. Cette norme intéresse un grand nombre d'utilisateurs, mais leur pose quelques problèmes de compréhension et quelques confusions.

On ne laisse pas pour autant sur le carreau le domaine dit professionnel avec *SuperBase Pro*, *Signum II*, *Compta III...* et nous inaugurons une nouvelle rubrique, "Les moutons à cinq pattes", qui traite des logiciels partant d'une excellente idée mais qui, pour une raison ou une autre, resteront inutilisables ou inutilisés. Belote, rebelote... et dix de der.

François Dupin

1 ST est édité par Laser Presse S.A. : 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

#### REDACTION

Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. Rédacteur en chef : François Dupin. Secrétaire de rédaction : Catherine Auberger. Rédaction : Stéphane Schreiber. Ont également collaboré à ce numéro : Ch. Chatillon, J. De Schryver, J. Duphy, A. Forqueray, A. Fragola, J.M. Konn Konn, A. Kuhu, A. Lariche, F. Leduc, M. Martin, Pat, et J. Rippert.

#### FABRICATION

Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. Maquette : Thierry Martinez et Marc Soria-Piles. Photographie : Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Balleraud.

#### ADMINISTRATION

Diffusion : Bertrand Desroche. Abonnements : Martine Lapiere. Tél. : (1) 43.98.01.71.

#### COMPTABILITÉ

Publité : Régie publicitaire : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1) 43.98.22.22. Chef de publicité : Thierry Cagnion. Assisté de : Mick Deret. Photocomposition : Compocopies. Impression : SNIL-RBI. Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1988.

## MICRO-APPLICATION DEMENT...

Certaines mauvaises langues faisaient courir un bruit selon lequel Micro-App allait se faire racheter. La direction de cet honorable établissement nous signale que c'est absolument faux et que tout va bien à bord !

## LA FOIRE AUX DUMPUS

Après le club Station — qui a été le premier à importer des logiciels du domaine public en France —, tout le monde se met à en faire autant : Cenacle, l'OI, Atari Mag... C'est plu-

Qui a dit que  
l'informatique  
c'était du  
Chinois?



tôt bien pour les utilisateurs et puis, ça peut rapporter gros... vu que c'est gratuit !

## TOS

Le monde d'Atari est en pleine mouvance. Il suffit de lire les news ci-dessus pour s'en persuader. Il était largement temps de remettre en question les bases même de la machine... Ça ne fera jamais que la quatrième fois !

Le TOS va être modifié. La nouvelle version devrait comprendre le GDOS et les routines TurboDOS de Dominique Laurent... une espèce de consécration pour notre programmeur français favori !

## BLITTER

Attention à votre blitter, il pourrait prendre feu... C'est petit, ça va très vite, alors ça chauffe beaucoup et ça se consume ! Ce n'est pas une blague, on a déjà recensé une dizaine de cas de blitter ayant pris feu...

## BORLAND

Ouf, je peux enfin vous en parler puisqu'ils ont été présentés au Cebit d'Hanovre : Borland prépare une version de Turbo-C et de Turbo-Pascal pour ST... No comment.

## EXCEL

Excel est le must en matière de tableur sur 68000... Il tourne sur Mac. Pas de problème, LDW nous prépare un petit clone.

## CD-ROM

Ils sont là, ils sont tous là... Enfin, il y en a au moins deux. Les CD-ROM d'Atari sont arrivés. Ils sont beaux, avec une télécommande, un son impeccable mais une interface pas vraiment au point... Ils y arriveront un jour ; ne perdons pas confiance en Jack !

## PAS DE PAO

Tout le monde sait déjà (ils l'ont crié assez fort) que le *Rédacteur* est le traitement de texte officiel d'Atari et *Time Works* en est le logiciel de PAO non moins officiel... Le problème, car il y a un problème, c'est que *Time Works* n'est toujours pas disponible à l'heure où j'écris ces lignes. Gasp, Atari va-t-il devoir se rabattre sur *Publishing* ? Mais non, rassurez-vous car *Desk Set*, le PAO d'Atari Corps (développé par Geo Graphics) est enfin terminé.

C'est un logiciel de mise en page de photo-composition professionnel, autant vous dire qu'il est absolument imbuvable pour les néophytes.

## PRESSE

C'est bien dommage, deux de nos confrères viennent de disparaître, *Analog* et *STlog*... Ce n'est pas parce qu'ils étaient introuvables en France qu'il ne faut pas pleurer leurs disparitions.

## SCANNER

Finis les petits Handy ou les très chers Haws, un scanner qui remplace votre tête d'imprimante est commercialisé en Allemagne. Il coûte approximativement 1 000 F et sa qualité est largement égale à ce qui se fait de mieux dans le genre sur ST.

## BARBARA, C'EST FINI...

Le gentil développeur, qui nous avait fait frémir durant de longs mois avec son logiciel de base de données de 700 k, vient tout simplement de craquer. Il n'arrivait apparemment pas à déboguer son œuvre... quel drame ! Pourtant il me l'avait montré au PC Expo, le mois dernier, et c'avait l'air bien joli... Atari France est ennuyé puisque c'est le logiciel qu'il avait choisi officiellement comme base de données. Il va devoir se rabattre sur *Adimans*, la sélection d'Atari Corps.

Un peu partout dans le monde, là où ce clone de *dBase III* a déjà été accepté, un langage de programmation, *Aditalk*, est désormais disponible.

## CALVA

Ils ne sont pas contents chez Calvacom. Ce n'est pas parce qu'on est un journal dédié ST que l'on doit prendre le parti d'Atari dans les légers différends qui les opposent.

Annick Morrel nous signale qu'elle en a marre de faire du service après-vente pour Atari. Elle ne s'y connaît pas plus que vous et moi en imprimante, alors pourquoi elle ?

Atari et son serveur sont en froid... Heureusement que l'on parle d'un 36.15 depuis quatre mois (le temps normal de réflexion avant prise de décision est estimé à six mois !).

## REDACTION

Certains prétendent que Jacques Rippert ne rend jamais ses articles à l'heure... C'est tout à fait exact ! Mais il a honte.

Jacques Rippert

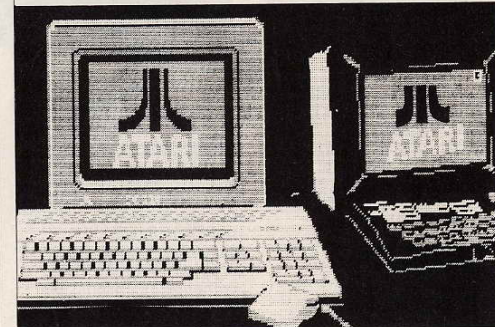
## Finis les composeurs à 10 briques !!!

France-Tex présente le :

## VIDEOTEASER

(de l'anglais to tease : se moquer gentiment)

Programme pour Atari ST (Couleur)



- Transforme automatiquement les écrans au format : **.NEO. .PI1. .PI3. et .ART.** en écran au format minitel, norme videotext graphique.
- Transforme tout ou partie de l'écran au choix de l'utilisateur.
- Editeur graphique incorporé permettant :
  - réglage des contrastes, des couleurs ou tons de gris, de la luminosité.
  - Edition point par point sur matrice minitel 2x3 (Pixelisateur)
  - Création d'effets spéciaux tels que : symétries, miroirs, lissage, inversion, insertion, effacement.
  - Mémoire simultanée de 20 écrans minitel.
  - Sauvegarde et chargement d'images .VID, c'est à dire au format videotext.
- Bonus : inclu sur la disquette un programme du type Diaporama grâce auquel vous pourrez faire défiler vos écrans ou ceux de démonstration.

## Bon de commande :

- ☐ Je commande le VIDEOTEASER à 240 Frs.
- ☐ Je commande le Cable MINITEL à 150 Frs.

Je règle ma commande :

- ☐ par chèque joint (PORT GRATUIT)
- ☐ contre-remboursement (+ 50 Frs.)

Nom : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

A retourner à : FRANCE-TEX - B.P. 54  
22, Grande Rue - 92310 Sèvres - 46 26 15 10.

215 287

15 15

## STRASBOURG

26, 27 et 28 AVRIL 1988

PAVILLON JOSEPHINE

PARC DE L'ORANGERIE

1er  
SALON  
EUROPEEN DE  
L'INFORMATIQUE  
POUR TOUS

ORGANISE PAR L'A.D.E.I.

ASSOCIATION POUR LE DEVELOPPEMENT DE L'ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE

8, Rue Sleidan 67000 STRASBOURG Tel: 88-60-31-30

BANQUE POPULAIRE  
vie associative

Europe 2

## PSSSITT...

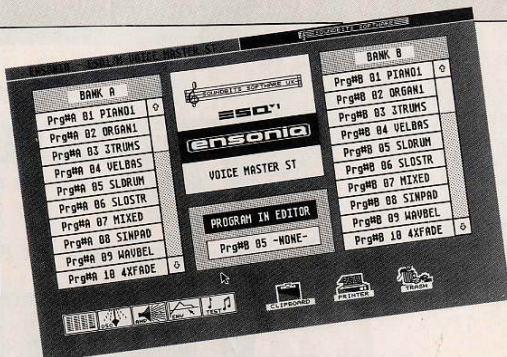
Qui distribuera, finalement, PSS en France ? Après Ere et Power Products, c'est Infogrames qui remporte le marché. Pour mémoire, PSS est un éditeur anglais de wargames, dont les produits sont (presque) toujours appréciés.

## THERIN D'ATERRIS-SAGE

C'est avec une fierté non dissimulée, que la société Janvier-Thérin annonce la naissance du Club JT-Com, à Châteauroux. Comme les autres clubs, il offre à ses adhérents des prix réduits sur plein de choses et de matériels, et envisage même d'étendre ses activités à d'autres domaines, tels les compact-discs, les cassettes vidéo, etc. Le tout pour (seulement ?) 180 F par an et par personne. Janvier-Thérin Communication — 8, allée Watteau 36000 Châteauroux. Tél. : (16) 47 38 26 99, entre 14 et 18 heures.

## PLAISIR SOLITAIRE

Naissance d'un confrère : *Bounty Killer*, le magazine des jeux d'aventure en solitaire. Destiné aux neuf à quinze ans, le numéro 1 de *Bounty Killer* (littéralement : "chasseur de prime") sortira début mai, au prix de 25 F. Édité par Aujourd'hui Communications — 105, boulevard Richard-Lenoir 75011 Paris.



## ENSONIQ

Comme il est dit dans notre dossier musique du mois, les paramètres nécessaires à la création d'un son synthétique peuvent être gérés par l'Atari ST. Les synthétiseurs Ensoniq, par exemple, sont réputés pour la complexité de leurs réglages (cf *Mirage*). C'est dans ce but que la société Music Land importe deux "Editor" de Soundbits Software destinés aux SQ 80 et ESQ 1M de la marque. En plus de la facilité de création qu'apporte l'informatique, il est bien entendu possible de sauvegarder les paramètres sur disquettes (les paramètres ! le son ne passe pas par le câble Midi !). Du reste, les disquettes contiennent déjà des bibliothèques de sons. *Music Land* — 66/68, bd Baumarchais 75011 Paris. Tél. : (1) 43 55 26 68.

## COMPLETEMENT ALLUMÉ

L'allumeur de PC à distance permet de mettre sous tension et d'éteindre un micro-ordinateur et ses périphériques à partir d'un téléphone. Il faut prendre le mot PC au sens large de *Personal Computer*. Ça marche aussi avec Atari. Votre ordinateur s'allume tout seul dès la détection d'une porteuse si un code secret est composé. Prix indicatif 2 500 F ht. *Spectra System* — 86, rue F. Hanriot 92000 Nanterre.

## SEQUEUR D'ATTENDRE

*PRO 24 3.0*, le fameux séquenceur de Steinberg, arrive en France. Il possède un tas de fonctions supplémentaires. Mais gère-t-il le 3/4 correctement ? Vous le saurez probablement dans le prochain numéro. *Saro Informatique Musicale* — 5, bd Voltaire 75011 Paris. Tél. : (1) 43 48 96 31.

## Y'A PAS LE FEU AU LAC

La société suisse Images Informatiques propose de transférer vos images *Degas* couleurs, *NeoChrome* et *Spectrum 512* sur diapositive par (je cite) "un procédé électronique éliminant les lignes horizontales et donnant des images aux contours bien définis". Le prix de l'opération est de 8 FS pour trois à dix images, 7 FS pour onze à quinze images, et 6 FS pour quinze à vingt images. Ajoutez les frais de port. *Images Informatiques* — 5, ch. Charles Georg 1209 Genève Suisse.

## LE FORTH SOIT AVEC TOI

... et avec votre esprit. Après un long silence, l'association Jedi fait à nouveau parler d'elle, avec un Forth pour Atari, un service télématique, et bientôt, une revue audio (sur cassette). *Association Jedi* — 17, rue de la Lancette 75012 Paris. Tél. : (1) 43 40 96 53.

## LES GUERRIERS

Infogrames sort plusieurs compilations de jeux regroupés par thème et par machine :

— *Les Privés* sur Amstrad,  
— *Les Athlètes* sur Thomson,  
— et *Les Guerriers* sur Atari.  
Au menu ST : *Prohibition*, *TNT* et *Altair*. Le tout pour 250 F. C'est-à-dire encore plus qu'*Altair* tout seul, le seul des trois qui vaille le coup.

## BLOOD DIT BASTARD

*L'Arche du Capitaine Blood* va être distribué aux Etats-Unis par Mindscape. La société américaine a racheté la licence du jeu, et a d'ores et déjà versé 300 000 dollars d'avance (!) sur les royalties à Ere International. Plusieurs versions sont prévues, sur ST bien sûr, mais aussi sur Amiga, compatible PC et Commodore 64 (cette dernière version étant assurée par Mindscape soi-même). Rappelons que *Blood* est également distribué dans trois pays européens : en Italie par Atari Italia, en Allemagne par Ariolasoft, et en Angleterre par Infogrames UK.

## BEN MON SALON !

Le Scob 88 se tiendra du 25 au 30 avril au Parc des expositions de Villepinte. Avec environ 1 000 exposants sur 117 000 m<sup>2</sup>, 22 000 marques exposées, 30 pays représentés... Ça, c'est pour le Scob de printemps. Le Scob spécial micro, alias le Scob d'automne, aura lieu, lui, du 19 au 24 septembre. Toujours à Villepinte. Si vous désirez en savoir plus sur cette manifestation (et son nouveau Logo), composez le 36-35, code SICOB.

## COQUILLE

Contrairement à ce qui avait été annoncé le mois dernier dans notre rubrique "Jeux", *Space Racer* de Loricels ne coûte pas du tout, mais alors là pas du tout, 260 F. Non, son prix n'est que de 199 F.

## T'ES PAS SCAP

La société SCAP commercialise des moniteurs multisynchrones (c'est-à-dire dont la fréquence de balayage s'adapte automatiquement entre 50 et 80 Hz, ce qui permet, dans le cas du ST, d'obtenir sur le même moniteur les résolutions couleurs (50 ou 60 Hz) et la haute-résolution (70 Hz). Vous imaginez d'ici l'avantage que peut représenter le FLEXSCAN — c'est son nom —, surtout pour son prix : environ

6 000 F, soit à peine plus de 2 000 F que les prix d'un moniteur monochrome et d'un couleure réunis. Notez au passage que le FLEXSCAN est fabriqué par la société Eizo Professional. SCAP — 62, rue Gabriel Péri 93200 Saint-Denis. Tél. : (1) 42 43 22 78.

## ABAQ : C'EST WATERLOO

Enfin, c'est pas tout à fait Waterloo, mais c'était pour faire un (excellent) jeu de mots. Perihilion, la société qui a développé le système ABAQ (vous savez, le truc à base de transputers) a quelques problèmes juridiques en ce moment : il est apparu qu'une société Belge avait déjà déposé le nom ABAQ. Du coup, Perihilion n'a plus le droit d'utiliser ce nom, pas plus

qu'Atari d'ailleurs. Conclusion : le nom ABAQ ne sera plus utilisé que par référence pour le système, le nouveau nom n'étant pas encore défini. Actuellement, cinquante prototypes circulent dans le monde. Une centaine d'autres devraient être construits d'ici aux mois de mai et juin, la production à grande échelle ne devant pas démarrer avant août ou septembre de cette même année. Enfin, et pour finir, quelques précisions sur le système ABAQ (TM) : il ne fonctionne qu'avec un Mega, car il a besoin de se connecter au bus d'extension du 68000, que seul le Mega possède. Il possède quatre slots d'extension, dont trois sont destinés à recevoir des "Farms" supplémentaires (un "Farm" étant une carte comportant 4 transputers), ce qui monte le nombre total de transputers à 13. Le

quatrième slot permet de connecter une carte d'extension mémoire. Le système supporte d'ores et déjà plusieurs moniteurs, dont les plus que fameux Nec Multisync XL et Plus. On croit rêver...

## TROIS ZEROS

La version 3.0 du GfA Basic est imminente. Elle est encore plus rapide que les 2.0 et 2.1. Bien entendu compatible nouvelles Roms, elle comprend 70 instructions supplémentaires (pour la grande majorité, ce sont des appels au Gem). L'éditeur aurait quant à lui été presque entièrement modifié, et serait beaucoup plus convivial que l'actuel. Le compilateur adéquat (le 3.0) "immine" beaucoup lui aussi. Notez que cette version 3.0 du GfA Basic doit également sortir sur Amiga d'ici à cet été.

# Echec au Roy.

## 145 F

### LE JEU DU ROY

## LE JEU DU ROY

Napoléon... Jules César... Henri IV... Enfin des adversaires dignes de vous ! Adaptez-vous à leurs stratégies : attaques, replis, mouvements tournaux, ruses... tout est bon pour surprendre, désarmer et terrasser l'ennemi ! Vous luttiez pion à pion pour la victoire... Gare aux coups bas ! Le nouveau conquérant du monde, c'est vous !

\*Prix public généralement constaté (PC Compatibles Atari ST Amstrad CPC. Cassettes ou disquette. De 145 F\* à 245 F\*).



**Les prix FIL sont imbattables**

149 Frs\*  
toute version cassette  
199 Frs\*  
toute version disquette

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC  
THOMSON MO6-TO8-TO9+  
IBM PC  
AMSTRAD PC  
OLIVETTI PC1  
TOMSON TO16  
ATARI PC  
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

Disponible dès le 12 avril  
sur Atari ST et le 3 mai  
pour les autres ordinateurs

# LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES  
SON ET VOIX DIGITALISÉS



## Space RACER La dernière course

2132... année décadente dans un monde décadent.

L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.

La Rome antique ressurgit avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.

Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...



En vente chez tous les bons  
revendeurs et aussi chez :

**TANDY**

**CONFORAMA**

**Auchan**

**fnac**

81 rue de la procession  
92500 RUEIL MALMAISON  
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléc 631748 F  
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

\* Prix moyen constaté

# SPACE RACER



**loriciels** N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT  
81, rue de la procession - 92500 RUEIL  
Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Joindre 2 timbres  
0,20 F pour  
participation  
aux frais  
d'envoi

1 ST 9

# LE GENLOCK S'INCRUSTE

H A R D W A R E

Si l'Amiga s'est définitivement installé chez tous les pros de la vidéo et de l'infographie, ce n'est pas vraiment le cas du ST... Et pourtant avec les promesses que nous avait faites Tramiel au Sicob 87, le transputer Abaq allait transformer les Méga en super palette graphique moins chère-que-toutes-les-autres avant la fin de l'année. En attendant Abaq ou, plus modestement, la sortie des CD-ROM Atari qui réconcilieront définitivement la vidéo et l'informatique, l'événement provient d'un Genlock.

**G**en Lock-incrustation VM410, voilà le nom exact de la bête. C'est un petit boîtier noir que l'on connecte à un Atari, un téléviseur et une (ou plusieurs) source vidéo (magnétoscope ou caméra). Le but de la manœuvre est d'incruster des images Atari sur des images vidéo, ou l'inverse. Rien de bien nouveau... Si, si, car tous les modules d'incrutation Thomson, Exelvision et autres Atari, n'étaient que des petits gadgets. Le Genlock d'Octet d'Azur sera commercialisé en deux versions : une grand public aux environs de 3.000 F et une professionnelle à 12.000 F. Le haut de gamme de la série ouvre définitivement l'Atari à une nouvelle utilisation, celle du trutage et du lettrage de bande

vidéo professionnel, alors que le second est un outil performant et relativement peu coûteux qui remplace avantageusement les incrustateurs Sony pour caméra vidéo 8... Idéal pour les petits génériques, les sous-titrages et les déclarations d'amour ! Dans la version professionnelle, on dispose de différentes fonctions d'incrutation : Atari sur vidéo, vidéo sur Atari et masque Atari pour vidéo sur vidéo. Le tout se fait sur une couleur choisie, à l'infini, par programme et définie sur chaque signal RVB par un seuil supérieur et inférieur. Sept connecteurs d'entrée (vidéo, RVB, synchronisation et ordinateur) en PAL/SECAM et six

sorties (RVB, incrustation externe, synchro et commutations)... l'arrière du boîtier est couvert de connecteurs et pourtant il sait rester discret et efficace.

L'appareil est livré avec un programme de pilotage logiciel (accompagné de son source et de librairie C), les câbles de liaison, la notice et la carte d'interface. La carte doit être placée dans l'unité centrale du ST, une installation qui relève malheureusement de la bidouille pour les possesseurs des anciens 520 et 1040.

Le Genlock, une fois relié aux entrées et sorties adéquates (il faut compter 900 F pour un codeur RVB/VHS de bas de gamme), se transforme en véritable petite régie vidéo. Pour l'instant (on attend toujours les transputers !), un ST équipé d'un Genlock souffre encore d'une résolution graphique médiocre. Mais son gros avantage par rapport aux Harry, Paint Box et autres palettes graphiques, c'est qu'il est beaucoup plus rapide pour les animations (avec Aegis Animator, par exemple) que l'on peut donc faire en direct.

Un Genlock professionnel pour Atari, c'est un événement et c'est aussi un pari. La version professionnelle est d'ores et déjà commercialisée. Les petites sociétés de productions vidéo (elles fleurissent encore !) se sont ruées sur la première série. A l'heure actuelle, le Genlock est parti rejoindre ses copines interfaces au CeBIT de Hanovre pour trouver des distributeurs.

Jacques Rippert

Octet d'Azur — 81, avenue Philippe Auguste 75011 Paris. Tél. : (1) 43 71 09 91.

Incrustation d'une image vidéo — la main — sur une digitalisation Atari... un mode entre trois



## COCO NUT



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT MONTPELLIER**  
CENTRE COMMERCIAL LE TRIANGLE  
NIVEAU BAS  
34000 MONTPELLIER  
TEL. : 67.58.58.88

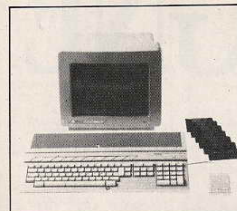
**COCONUT RÉPUBLIQUE**  
13, boulevard VOLTAIRE  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

**COCONUT ÉTOILE**  
41, avenue de la Grande Armée  
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28  
Métro Argentine

**COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE**  
13, Bid VOLTAIRE 75011 PARIS  
TEL. : 47.00.13.50 (PRIX SPÉCIAUX)

## LE SPECIALISTE DE L'ATARI ST

### ATARI 520 / 1040 STF



512KO RAM POUR LE 520STF  
1 MO RAM POUR LE 1040STF  
LECTEUR DISK DOUBLE FACE 720KO  
ROM INTEGREE (GENI)  
16/32 BITS MICROPROCESSEUR 68000  
CLAVIER AZERTY AVEC BLOC NUMERIQUE  
INTERFACE MIDI INTEGREE  
3 RESOLUTIONS GRAPHIQUES  
— 320 x 200 EN 16 COULEURS  
— 640 x 200 EN 4 COULEURS  
— 640 x 400 EN MONOCHROME H.R.  
SOURIS  
CABLE PERITEL

520 STF .....	2990
520 STF + MONITEUR MONOCHROME H.R.....	4480
520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI.....	5490
520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8801 ....	4990
1040 STF.....	4790
1040 STF + MONITEUR MONOCHROME H.R.....	5990
1040 STF + MONITEUR COULEUR ATARI .....	7490
1040 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS 8801 ...	6990

### ACCESSOIRES

#### IMPRIMANTES :

**STAR LC10 :**  
IMPRIMANTE GRAPHIQUE MATRICIELLE  
9 AIGUILLES  
VITESSE D'IMPRESSION :  
— 144 CPS EN LISTING  
— 36 CPS EN QUALITE COURRIER  
BUFFER 4 KO  
INTRODUCTEUR SEMI-AUTOMATIQUE  
AVANCE PAPIER FRICTION OU TRACTION  
MICRO AVANCE ET RETOUR ARRIERE  
PARALLELE CENTRONICS  
STAR LC 10 COMPLETE..... 2990  
**ALQ 3001 :**  
IMPRIMANTE MATRICIELLE 7 COULEURS  
GRAPHIQUE HAUTE RESOLUTION  
24 AIGUILLES  
VITESSE D'IMPRESSION :  
— 288 CPS STANDARD  
— 163 CPS CORRESPONDANCE  
— 96 CPS QUALITE COURRIER  
BUFFER 7 KO (64 KO EN OPTION)  
MULTIPLES POLICES DE CARACTERES  
240 POINTS PAR POLICE  
ALQ 3001..... 10 600  
STAR NB 24/10 ..... 5990

#### LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

**ATARI :**  
SF314 DOUBLE FACE 3 1/5 1M..... 1-  
SH205 DISQUE DUR 20 MEGA..... 4990  
**CUMANA :**  
3 1/5 DOUBLE FACE 1MEGA..... 1650  
5 1/4 1MEGA..... 2190

#### MONITEURS :

MONOCHROME H.R. ATARI..... 1590  
COULEUR ATARI SC1425..... 2590  
COULEUR ATARI SC1224..... 2390  
COULEUR PHILIPS 8801..... 2490

#### DIVERS :

TABLETTE GRAPHIQUE..... 4650  
CABLE IMPRIMANTE..... 150  
CABLE MINTEL..... 250  
TAPIS SOURIS..... 75  
HOUSSE CLAVIER 520/1040..... 99  
HOUSSE MONITEUR ATARI..... 129  
RUBAN ENCREUR NL10..... 79  
RUBAN ENCREUR SMM804..... 79  
PROLONGATEUR DE JOYSTICK..... 49  
HANDY SCANNER..... 3990

#### DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE :

3 1/5 SF/DD (135TPI) LES 10..... 99  
3 1/5 DF/DD (135TPI) LES 10..... 120  
5 1/4 NEUTRES LES 10..... 39

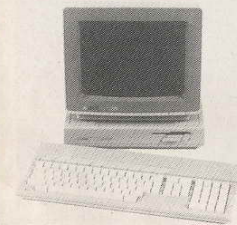
#### BOITES DE RANGEMENT :

CONT. 40 DISQ 3 1/5 A CLE..... 99  
CONT. 150 DISQ 3 1/5 POSS..... 150

#### JOYSTICK :

SWITCH JOY..... 89  
SPEEDING KONIX..... 119  
PROFESSIONNAL..... 139  
QUICKSHOT 2..... 69  
QUICKSHOT 2 TURBO..... 129

### LES MEGA ST UNE GAMME PROFESSIONNELLE



— 1 AN DE MAINTENANCE SUR SITE GRATUITE.  
— CLAVIER DETACHABLE.  
— MONITEUR COULEUR (640x200) OU MONOCHROME (640x400).  
— LECTEUR DE DISQUETTE DOUBLE FACE 720 KO INTEGRE.  
— SYSTEME MIDI INTEGRE.  
— VENTILATEUR INTEGRE.  
— HORLOGE INTERNE.  
— BUS D'ACCES AU 68000.  
POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST COCONUT VOUS OFFRE 1/2 JOURNEE DE FORMATION SUR R.D.V.

MEGA ST2 MONOCHROME..... 9450 HT  
MEGA ST2 COULEUR..... 10750 HT  
MEGA ST4 MONOCHROME..... 12450 HT  
MEGA ST4 COULEUR..... 12750 HT  
IMPRIMANTE LASER SLM 804..... 11450 HT  
DISQUE DUR SH205 20 MEGA..... 4200 HT

**CONFIGURATIONS LASER :**  
MEGA ST2 MONOCHROME + LASER SLM804..... 19950 HT  
MEGA ST4 MONOCHROME + LASER SLM804..... 22950 HT

UN TRAVAIL SOIGNE, VENEZ UTILISER NOTRE MATERIEL MEGA ST + IMPRIMANTE LASER POUR VOS EDITIONS... 300 F L'HEURE (30 PAGES)

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :  
**COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS**

**Expédition :**  
Machines (Serram) : 150 F  
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F  
**Réservation et disponibilité :**  
Tél. : (1) 43.55.63.00



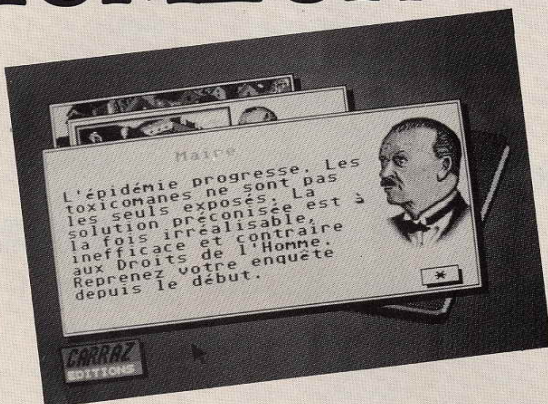
NOM	TITRES	PRIX
ADRESSE		
TEL		
Date d'expiration		
Signature		

Participation aux frais de port et d'emballage..... + 150 F  
Précisez ☐ cassette ☐ disk - Total à payer  
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt.)

## HUMEUR

Eh bien, ça y est ! *Le sida et nous*, "jeu d'aventure et de prévention" édité par Carraz Editions, est enfin disponible. Comme la suite de l'histoire va le démontrer, ce n'est pas du goût de tous : les hautes instances se méfient des idéalistes.

# HUMEUR MALIGNE



Mardi 22 mars. De nombreux journalistes de la presse écrite et parlée sont venus au Centre national d'art et de culture George Pompidou pour assister à la conférence de presse sur "Le sida et nous", organisée par Carraz Editions à ses frais.

Le docteur Alain Pompidou, venu "parrainer" la manifestation, prend la parole. Il nous fait part de sa joie de nous accueillir dans "son" centre puis, tirant la couverture à lui, nous recommande chaudement de consulter un vidéodisque d'information sur le sida, édité par Biomédia, organisant ainsi à bon compte la première conférence de presse pirate.

Du logiciel pour lequel nous sommes là, il ne dira que quelques mots... puis quittera la salle avec son staff, sans aucune explication. Voilà une belle façon d'encourager une initiative désintéressée. A ceux qui n'auraient pas lu le pénultième numéro de *Atari 1ST* (on peut le commander), je rappellerai que TOUS

les fonds recueillis par la vente de ce logiciel sont reversés à la Fondation pour la recherche médicale. En clair, cela signifie que l'équipe de Carraz Editions a développé un excellent produit à perte, jugeant plus honnête de ne pas faire de l'argent sur le dos des gens atteints du sida. Le fameux vidéodisque, quant à lui, ne rapporte rien à la recherche médicale.

## INFORMATION SELECTIVE

Bref, à un logiciel bon marché (200 F) tournant sur tous les types de micro — y compris T08, T09 et Nanoréseau, largement représenté dans nos écoles —, l'Education nationale a préféré agréer un produit, qui ne sera pas utilisable par tous, faute de lecteur adéquat. Que le vidéodisque reste dans le placard ou qu'il ne soit consultable que par une poignée d'universitaires n'est pas bien grave, ça ne vote pas un même. Ça peut attraper le sida,

mais certains décisionnaires sont tellement persuadés que cette maladie ne touche — je cite un haut fonctionnaire — "que les PD de gauche" qu'ils ne se sont pas demandé qui, de l'ordinateur du plan IPT ou du CD ROM du plan "prospective de l'an 2000", aurait le plus grand impact pédagogique. Ce qui rapporte, c'est la vente, pas l'utilisation. Tss... Et ne venez pas me dire que je "fais de la politique". Ce n'est pas parce qu'un vacancier s'intéresse à un panier de crabes qu'il va forcément à la pêche.

## ÇA LES INTERPELLE

Décidément, dès que le mot sida est prononcé, certains sortent leur revolver. Qui pourra par exemple me dire pourquoi l'un de mes confrères retardataires s'est fait jeter par des vigiles du centre et traité de "petit con" ? Dans le genre obscurantisme, je préfère le *Carré noir* sur fond noir de Malevitch. Allez, va, autant parler du logiciel et vous conseiller son acquisition. Il le mérite, d'autant que des scientifiques (de dangereux progressistes), tels J.B. Brunet, directeur du centre collaborateur OMS sur le sida, Hélène Rossert, médecin, Dominique Vuitton, immunologiste, Philippe Lagrange, microbiologiste, et le professeur Luc Montagnier, ont permis que le contenu scientifique du logiciel (24 ko de texte) soit indiscutablement sérieux. L'équipe de Carraz a quant à elle permis qu'il ne soit pas rasoir, mais aussi agréable à utiliser qu'un jeu d'aventure.

Fabrice Leduc



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT MONTPELLIER**  
CENTRE COMMERCIAL LE TRIANGLE  
NIVEAU BAS  
34000 MONTPELLIER  
Tél. : 67.58.58.88

**COCONUT REPUBLIQUE**  
13, boulevard VOLTAIRE  
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00  
Métro Oberkampf

**COCONUT ETOILE**  
41, avenue de la Grande Armée  
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28  
Métro Argentine

**COMITÉS D'ENTREPRISES, COLLECTIVITÉS CLUBS, ÉTUDIANTS, CONTACTEZ : SCOOP INFORMATIQUE**  
13, Bld VOLTAIRE 75011 PARIS  
Tél. : 47.00.13.50 (PRIX SPÉCIAUX)

## LE SPECIALISTE DU LOGICIEL

### ATARI 520 / 1040 ST

**ALBUM EPYX :**  
— WINTER GAMES ..... 290  
— WORLD GAMES ..... 290  
— CHAMPIONSHIP WRESTLING ..... 290  
— SUPERCYCLE ..... 239

**COMPUTER HITS :**  
— DEEP SPACE ..... 295  
— LITTLE COMPUTER PEOPLE ..... 295  
— BRATACAS ..... 295  
— HACKER 2 ..... 295

**LES GEANTS DE L'ARCADE :**  
— ROAD RUNNER ..... 245  
— GAUNTLET ..... 245  
— INDIANA JONES ..... 245  
— METROCRUSS ..... 245

**LES GUERRIERS :**  
— ALTAIR ..... 245  
— PROHIBITION ..... 245  
— T.A.T. ..... 245

**LES CLASSIQUES :**  
— INVADERS ..... 245  
— PAC MAN ..... 245  
— BREAKOUT ..... 245

**ARKANOID 2** ..... 195  
**ALTERNATIVE** ..... 195  
**WORLD GAMES** ..... 195  
**AMERICAN POOL** ..... 99  
**ARKANOID** ..... 120  
**BOBO** ..... 245  
**BLACK LAMP** ..... 195  
**BUBBLE BOBBLE** ..... 195  
**OUT RUN** ..... 195  
**BARD'S TALES** ..... 225  
**BARBARIAN (PSYNOIS)** ..... 195  
**BARBARIAN** ..... 225  
**(PALACE SOFT)** ..... 140  
**CAPTAIN AMERICA** ..... 195  
**CARRIER COMMAND** ..... 220

**CHESSE (PSION)** ..... 295  
**CALIFORNIA GAMES** ..... 290  
**CRAZY CARS** ..... 225  
**DONGEON MASTER** ..... 245  
**DEJA VU** ..... 285  
**DEFENDER** ..... 195  
**OF THE CROWN** ..... 269  
**ENDURO RACER** ..... 145  
**FLIGHTSIM** ..... 195  
**F15 STRIKE EAGLE** ..... 195  
**FLIGHT SIMULATOR II** ..... 345  
**GAUNTLET 2** ..... 195  
**GUNSHIP** ..... 239  
**GUILD OF THIEVES** ..... 185  
**IRON LORD** ..... 285  
**IMPACT** ..... 140  
**JOE BLADE** ..... 99  
**T.A.T.** ..... 195  
**KING QUEST TRIPLE** ..... 290  
**(1.2 et 3)** ..... 290  
**L'ANGE DE CRISTAL** ..... 225  
**L'ARCHE DU CPT BLOOD** ..... 225  
**LEADER BOARD** ..... 175  
**MANHATTAN DEALER** ..... 225  
**MACH 3** ..... 195  
**MARBLE MADNESS** ..... 195  
**MANOIR DE MORTVILLE** ..... 175  
**NORTHSTAR** ..... 185  
**OBUTERATOR** ..... 225  
**OUT RUN** ..... 195  
**PINK PANTER** ..... 195  
**POWER STRUGGLE** ..... 190  
**PREDATOR** ..... 225  
**PRESIDENT ELECTION 88** ..... 245  
**WINTER OLYMPIADE 88** ..... 195  
**POLICE QUEST** ..... 225  
**XENON** ..... 185

**PIRATES OF THE BARBARY COAST** ..... 149  
**PHANTASIE 3** ..... 235  
**ROADWARS** ..... 195  
**RETURN TO GENESIS** ..... 195  
**ROLLING THUNDER** ..... 195  
**ROCKFORD** ..... 245  
**RAMPAGE** ..... 169  
**SOCCAR** ..... 195  
**SPACE HARRIER** ..... 195  
**SECONDS OUT** ..... 195  
**STRIP POKER 2** ..... 195  
**SPACE RACER** ..... 185  
**SHUFFLEBOARD** ..... 99  
**SPIDER TRONIC** ..... 215  
**STAFF X29** ..... 215  
**SUPER HUEY** ..... 495  
**SPY VS SPY** ..... 145  
**SPACE QUEST 2** ..... 225  
**SUPER SHPRINT** ..... 140  
**STAR WARS** ..... 175  
**STAR TREK** ..... 175  
**TRANTRON** ..... 195  
**THE HUNT** ..... 295  
**TEST DRIVE** ..... 295  
**FOR RED OCTOBER** ..... 225  
**TERRORPODS** ..... 195  
**U.M.S.** ..... 225  
**ULTIMA 4 FRANÇAIS** ..... 295  
**UNINVITED** ..... 295  
**VAMPIRE EMPIRE** ..... 195  
**VOYAGER 10** ..... 285  
**WHERE TIME** ..... 195  
**STOOD STILL** ..... 195  
**WARLOCK'S QUEST** ..... 215  
**WARGAME** ..... 195  
**CONSTRUCTION SET** ..... 225  
**WIZBALL** ..... 195  
**WINTER OLYMPIADE 88** ..... 195  
**XENON** ..... 185

**BASIC GFA** ..... 650  
**COMPILEUR GFA** ..... 650  
**LIVRE DU GFA** ..... 650

**ARTIST** ..... 495  
**ADVANCED ART STUDIO** ..... 290  
**ART DIRECTOR** ..... 450  
**ART SCRIBE** ..... 250  
**AEGIS ANIMATOR** ..... 650  
**BECKER TEXT** ..... 750  
**BASIC GFA** ..... 495  
**PRO 87 DIGITALISEUR** ..... 2 890  
**CYBER PAINT** ..... 650  
**CYBER CONTROL** ..... 540  
**CREATOR C-LAB** ..... 2 490  
**COMPILEUR GFA** ..... 650  
**CALCOMAT** ..... 390  
**CALCOMAT PLUS** ..... 750  
**CALCOMAT 2** ..... 890  
**CAD 3D** ..... 450  
**CAD 3D VERSION 2.0** ..... 690  
**COMPTA JAGUAR DISK** ..... 1 900  
**D. DUR** ..... 2 490  
**COMPTA MEMSOFT** ..... 1 450  
**DESA** ..... 260  
**DEGAS SLITE** ..... 245  
**DIGI DRUM** ..... 190  
**DO IT** ..... 250  
**DE MASTER ONE** ..... 480  
**DATAMAT** ..... 390  
**EMULATEUR ALADIN** ..... 2 450  
**EVOLUTION PRO** ..... 1 300  
**EVOLUTION SUNSET** ..... 990  
**EVOLCOM** ..... 990  
**FACTURATION MEMSOFT** ..... 1 599

**FLEET STREET PUBLISHER** ..... 990  
**FILM DIRECTOR** ..... 490  
**GFA DRAFT** ..... 890  
**GFA OBJET** ..... 395  
**GFA VECTOR** ..... 350  
**INTERPRETEUR C** ..... 430  
**INDUCTION** ..... 1 390  
**K RESSOURCE** ..... 350  
**LE REDACTEUR** ..... 590  
**STEREOTEX 3D** ..... 1 790  
**STREETES 3D** ..... 790  
**LATTICE C** ..... 990  
**MUSIC CONSTRUCTION SET** ..... 295  
**MUSIC STUDIO** ..... 790  
**MACRO ASSEMBLEUR** ..... 595  
**MARK WILLIAMS C** ..... 1 590  
**MEGABOX C** ..... 1 790  
**PRO 87 DIGITALISEUR** ..... 2 890  
**PAYE MEMSOFT** ..... 1 690  
**PRO DITTO** ..... 690  
**PRO SOUND DESIGNER** ..... 690  
**PUBLISHING PARTNER JR.** ..... 390  
**PUBLISHING PARTNER** ..... 1 690  
**PRO 24** ..... 2 450  
**PROFIMAT** ..... 495  
**PLUS PAINT ST** ..... 350  
**QUANTUM PAINT** ..... 250  
**REALIZER DIGITALISEUR** ..... 1 690  
**SPECTRUM 512** ..... 650  
**STUDIO 24** ..... 1 390  
**SIGNUM** ..... 1 790  
**SOLUTION 1** ..... 2 400  
**ST REPLAY** ..... 790  
**SUPERBASE** ..... 590  
**SUPERBASE** ..... 590  
**PROFESSIONNEL** ..... 2 490  
**TEXTOMAT** ..... 390  
**EMULATEUR ALADIN** ..... 2 450  
**TWIST** ..... 4 650  
**ZZ 2D** ..... 590  
**Z TIME** ..... 590  
**1ST MAIL** ..... 195  
**1ST WORD PLUS (FR)** ..... 990

### UTILITAIRES

#### PACKS MICRO-APPLICATION :

**TEXTOMAT** ..... 590  
**DATAMAT** ..... 590  
**CALCOMAT** ..... 590

**BECKER TEXT** ..... 750  
**CALCOMAT 2** ..... 890  
**SUPERBASE** ..... 1 850

**BASIC GFA** ..... 650  
**COMPILEUR GFA** ..... 650  
**LIVRE DU GFA** ..... 650

**ARTIST** ..... 495  
**ADVANCED ART STUDIO** ..... 290  
**ART DIRECTOR** ..... 450  
**ART SCRIBE** ..... 250  
**AEGIS ANIMATOR** ..... 650  
**BECKER TEXT** ..... 750  
**BASIC GFA** ..... 495  
**PRO 87 DIGITALISEUR** ..... 2 890  
**CYBER PAINT** ..... 650  
**CYBER CONTROL** ..... 540  
**CREATOR C-LAB** ..... 2 490  
**COMPILEUR GFA** ..... 650  
**CALCOMAT** ..... 390  
**CALCOMAT PLUS** ..... 750  
**CALCOMAT 2** ..... 890  
**CAD 3D** ..... 450  
**CAD 3D VERSION 2.0** ..... 690  
**COMPTA JAGUAR DISK** ..... 1 900  
**D. DUR** ..... 2 490  
**COMPTA MEMSOFT** ..... 1 450  
**DESA** ..... 260  
**DEGAS SLITE** ..... 245  
**DIGI DRUM** ..... 190  
**DO IT** ..... 250  
**DE MASTER ONE** ..... 480  
**DATAMAT** ..... 390  
**EMULATEUR ALADIN** ..... 2 450  
**EVOLUTION PRO** ..... 1 300  
**EVOLUTION SUNSET** ..... 990  
**EVOLCOM** ..... 990  
**FACTURATION MEMSOFT** ..... 1 599

### EDUCATIFS

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

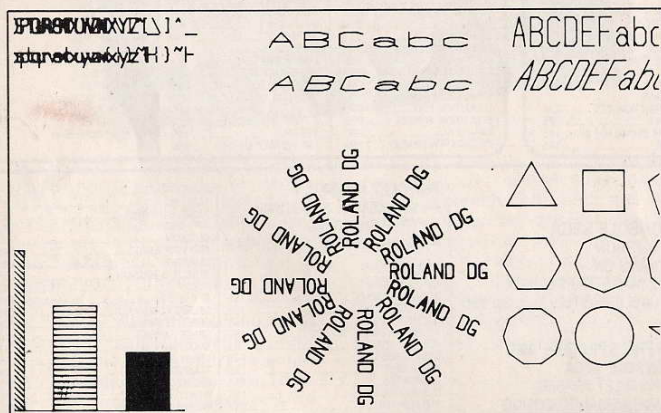
**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 240  
**GEOMETRIE** ..... 240  
**FONCTIONS NUMERIQUES** ..... 240  
**TRACER** ..... 240

**AL NOM DE L'HERMITE** ..... 210  
**A LA DECOUVERTE DE** ..... 210  
**LA VIE 6/5ème** ..... 210  
**BALLADE OUTRE RHIN** ..... 280  
**BALLADE AU PAYS DE BO BEN** ..... 280  
**ENIGME A OXFORD 2/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MADRID 4/3ème** ..... 280  
**ENIGME A MUNICH 4/3ème** ..... 280  
**OBJECTIF FRANCE 4/3ème** ..... 220  
**OBJECTIF MONDE 6/5ème** ..... 220  
**OBJECTIF EUROPE 4/3ème** ..... 220  
**VISA POUR HYDE PARK** ..... 250  
**EDUCATIF PRIMAIRE** ..... 240  
**FRANÇAIS CM** ..... 240  
**MATH 6** ..... 240  
**MATH 5/4** ..... 240  
**MATH 3** ..... 240  
**MATH 2** ..... 2

# LA TABLE TRAÇANTE ROLAND DXY 880A

De nombreux logiciels de CAO et DAO de qualité sont apparus sur le ST (ZZ 2D, CAD 3D, etc.) permettant d'effectuer leur impression papier sur imprimante ou sur table traçante. Les imprimantes ont l'inconvénient de réaliser un tracé composé d'une juxtaposition plus ou moins visible d'impacts (du moins pour les imprimantes matricielles qui travaillent ligne par ligne quel que soit le dessin à effectuer), d'être pour la majorité en noir et blanc, et surtout d'avoir une surface d'impression limitée. Face à cela, les tables traçantes opposent des arguments valables.



Les tables traçantes permettent, elles, d'utiliser des surfaces allant jusqu'au format A0 (pouvant remplacer les planches à dessin dans les bureaux d'études), d'utiliser plusieurs couleurs — huit en général —, et d'effectuer des tracés vectoriels, un segment sera tracé en une seule opération. L'Atari possède une interface série et une interface parallèle d'origine, permettant de piloter — en principe — n'importe quelle table traçante. Par exemple, ZZ 2D peut piloter

une table de format A0, donc la Roland DXY 880 A. Cette table se caractérise par une surface de travail de format A3 (soit 420 mm sur 297 mm) fixe : un support de stylo monté sur un bras mobile balaye toute la surface, elle permet l'utilisation de huit couleurs ou stylets différents, dispose d'une mémoire tampon de 3 ko extensible à 10 ko. La résolution est de 0,05 mm par pas, la vitesse de 200 mm/s dans toutes les directions. La table possède sur la face supé-

rieure un interrupteur marche/arrêt, une interface série et une interface parallèle ainsi qu'une série de switches permettant de configurer convenablement la table. Sur la surface de travail en haut à gauche, les stylets sont stockés dans huit emplacements. Pour éviter que leur qualité ne s'altère pendant leur non-utilisation, il faudra les placer à la disposition des mâchoires du porte-stylo autrement. En haut à droite, un panneau de contrôle permet quelques commandes manuelles tels que le déplacement du bras et le lever du stylo ; une pince et une plaquette magnétique maintiennent la feuille en place.

Un autre modèle possède un système de maintien de feuille électrostatique mais avec un prix plus élevé. La tablette peut être posée à plat, elle occupe alors une surface importante, ou peut être maintenue à 60 degrés grâce à un pied repliable. Elle est livrée avec une série de huit feutres de 0,3 mm de diamètre de couleurs : noir, rouge, bleu, vert, orange, violet, marron, et rose. D'autres stylets sont disponibles (céramiques...) en fonction des utilisations (réalisation de transparents pour rétroprojecteurs). Une alimentation externe de 35 Watts à poser fait également parti du packaging, ainsi que deux plaquettes de maintien de la feuille, une housse de protection, et un manuel d'utilisation en anglais.

## UTILISATION

Son utilisation avec des programmes tels que ZZ 2D ou CAD 3D est assez simple : après la configuration de la table, il suffit de se servir des drivers permettant d'utiliser les plotters graphiques, de choisir le mode de transmission série jusqu'à 9 600 bauds ou en parallèle, et de lancer l'impression. Bien entendu, la vitesse de réalisation de l'épreuve est assez longue mais le résultat est toujours excellent.



Il est bien sûr possible d'effectuer des dessins par programmation en utilisant les commandes disponibles dans les Rom de la tablette. Le jeu de commandes est assez complet permettant, entre autres, de tracer des cercles, d'accéder aux caractères de la table ASCII et de les imprimer en utilisant une rotation d'un pas de 45 degrés, de réduire la surface utilisée.

En conclusion, la table traçante Roland DXY 880A est un outil de qualité, le format A3 permet déjà des tirages de dimension exploitable pour une utilisation privée ou semi-professionnelle. Le tout pour un rapport qualité/prix tout à fait correct : 12 989 F ttc.

Christophe Chatillon

Periferic — 26/28, rue Jean Jaurès  
94350 Villiers-sur-Marne. Tél. :  
(1) 43 04 96 35.

## Vivez les intrigues de la cour.



## VERSAILLES STORY

Votre unique ambition, être présenté au Roi Soleil. Pour y parvenir, une seule solution : devenir gentilhomme. Enrichissez-vous de petits trafics et offrez-vous l'habit de cour, car s'il ne fait pas le moins, avec un jabot, dentelles et perruque... Il fait le courtois ! A travers les allées du parc vous rencontrez Colbert, Turenne, des malfaites et enfin la charmante duchesse de Chaulnes. Sachez la séduire... Louis XIV s'avance !

\*Prix public généralement constaté (PC Compatibles, Atari ST Disquette, 245 F\*).



FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL  
sont imbattables

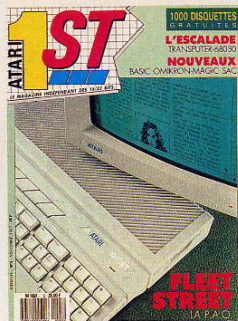
# ANCIENS NUMÉROS COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

Commande à adresser à  
**LASER PRESSE - 1ST**  
Service Anciens Numéros  
5/7, rue de l'Amiral Courbet  
94160 SAINT-MANDÉ

Le n° 1 est épuisé



N° 2 Banc d'essai Mega ST  
Les principaux logiciels musicaux fichés  
Jeu : le manoir de Mortevielle



N° 3 Fleet Street : la PAO dans la rue  
Basic OMIKRON - MAGIC SAC  
Diconix modèle 150  
L'escalade : Transputer 68030



N° 4 Guide d'achat 88  
Musique : Créator le prétendant  
Imprimante SLM 804



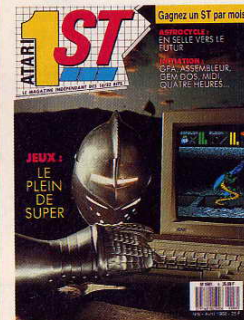
N° 5 Graphisme : tablette CRP, Spectrum 512  
Scanner Hawk  
STOS, SIGNUM, ZZ 2 D, INTER C



N° 6 Musique : Mastercore, Création Musicale,  
GFA et Midi  
Gestion : Memsoft et Solution  
Maîtriser GEMDOS



N° 7 Mémoires de masse : la branche "durs"  
Jeu : Eco-Wizball  
Musique : Studio 24  
Tests : Pro Fortran 77, SGBD Induction



N° 8 17 Jeux  
Logiciels : Astrocycle, Rédacteur  
La guerre des polices  
M... Le malin

## Commande d'anciens numéros de 1ST

Veuillez m'adresser pour 25 F par numéro :

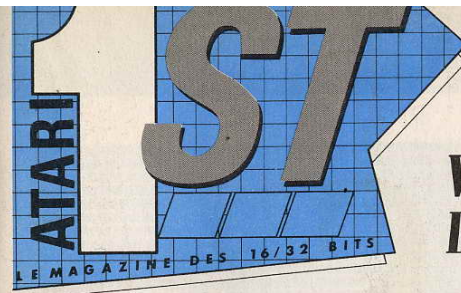
☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐ N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐ N° 7 ☐ N° 8

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Règlement par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat



RECEVEZ CHAQUE MOIS  
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL  
DE **1ST**

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PRÉFÉRENTIELLE

**1 an, 11 numéros : 210 F**  
au lieu de 275 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +65 F, Airmail : +100 F)

**65 F d'économie**

**2 ans, 22 numéros : 385 F**  
au lieu de 550 F, prix de vente au numéro  
(Europe : +120 F, Airmail : +200 F)

**165 F d'économie**



OUI, je profite de cette offre exceptionnelle de lancement, et je m'abonne pour une durée de  
☐ 1 an (11 numéros) ☐ 2 ans (22 numéros)

Je commande : (25 F le numéro)

☐ n°1, ☐ n°2, ☐ n°3, ☐ n°4, ☐ n°5, ☐ n°6

Veuillez trouver ci-joint mon règlement par

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom ..... Prénom .....

Société .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone .....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :  
Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet  
- 94160 Saint-Mandé.

# STEP BY STEP

## MUSIQUE PAS A PAS

Devinez qui vient dîner ce soir ? C'est moi, Leduc, la tête pleine de sons et les mains pleines de doigts. En ayant assez de lire tout et surtout n'importe quoi sur le MIDI, je réitère et j'attire. Mais non, je vous en prie, c'est tout naturel.

### MACHINE/VAPEUR : TOI COMPRIS ?

Il est 16 h et des poussières quand je quitte une rue du XIV<sup>e</sup> arrondissement de Paris, encore humide de la dernière ondée faisant ressembler les balayeurs à des gondoliers, pour passer une porte cochère. Quelques centaines de marches plus haut — il est maintenant 18 h — je reprends mon souffle, puis frappe à une porte dont le lourd blindage laisse toutefois filtrer une mélodieuse sonie, comme y disent à l'IRCAM. Pas d'erreur, c'est le sieur Alain Félix, musicien de son état, qui vient de m'ouvrir. Ignorant le sourire que m'adresse une vulgaire guitare, je me précipite vers son "home studio". Ah... y'en a Atari ST. Voici une occasion inespérée de vous faire découvrir la bête "sur site", puisque Alain Félix utilise l'Atari ST. Avant de lui laisser la parole, permettez-moi d'ouvrir une très très longue parenthèse : les lecteurs de Atari 1ST seront MIDI ou ne seront pas...

Le studio se compose de différents matériels que nous allons étudier point par point. Dans un premier temps, laissons de côté toute une série de boîtiers et de machins. A ma gauche, un synthétiseur Roland D 50 muni de ses deux prises MIDI : une In et une Out. A ma droite, un Atari ST muni de ses deux prises MIDI, In et Out également. Ça alors ! Les deux sont reliés entre eux par deux câbles. Out du ST dans In du synthé et réciproquement. Ben oui, c'est comme une RS 232 : si l'on ne croise pas "Receive" et "Transmit", rien ne marche. Pour le moment, Alain pianote sur son synthé. L'Atari est éteint, pourtant, ON ENTEND DE LA MUSIQUE ! Oui, et alors ? Contrairement à ce qui est souvent dit, voilà bien la preuve que LE SON DE L'INSTRU-

MENT NE PASSE PAS PAR LES CABLES MIDI. Au risque de me répéter, je le dis tout net : je ne le répéterai pas (on ne le dit jamais assez). Mais alors, à quoi servent ces prises ?

### ALLUMONS LE ST

Oui, bonne idée. Allumons le ST et chargeons un logiciel dit "séquenceur MIDI", dans ce cas : le *Creator*. Vous connaissez les pianos mécaniques ? Vous savez, ces pianos commandés par une bande perforée. Eh bien là, c'est pareil, sauf que la bande est remplacée par une disquette de ST et les perforations par des bits : le *Creator* se comporte comme un magnétophone "à code". Lorsqu'on lance la fonction "Record" du séquenceur, ce qui vient d'être fait, une horloge interne décomptant les mesures se met en marche. Alain fait un *Do3*, le synthétiseur génère un code qui part du Out du synthétiseur pour se précipiter comme un fou dans In du ST et lui dire : "je suis le code qui correspond à l'enfoncement du *Do3*" (Note On). Deux battements et Alain lâche le *Do3*. A chaque battement, un code est parti prévenir le ST qu'il devait compter deux codes "à blanc" et dès que la touche a été relâchée, le ST en a été prévenu (Note Off).

### UNE OU DEUX CHOSES...

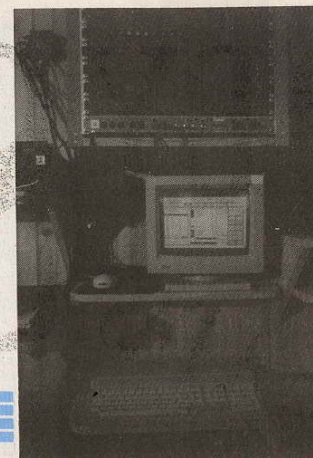
Qu'une mélodie complète soit jouée ou qu'il s'agisse d'accords, le principe est le même. Simplement, on assignera à l'enregistrement un instrument à chacune des pistes du séquenceur (le *Creator* dispose de 24 pistes). La notion de piste est essentielle : les magnétophones professionnels sont dits multipistes (4, 8, 16, 32, etc., tout dépend de la largeur de la bande). En "capitottractant" un peu, une bande 4 pistes est comparable à 4 bandes

Il travaille dans l'ombre.



Alain Félix en pleine action.

d'une piste. Simplement, pour que tout tourne à la bonne vitesse, on a "collé" ces bandes côte à côte. De même, les têtes d'enregistrement et de lecture se comportent comme autant de têtes qu'il y a de pistes. Intérêt : on fait une guitare sur la piste 1, une batterie sur la piste 2, etc. Si le batteur se plante, on efface le batteur, et seulement lui. Si, à l'écoute, le batteur est trop fort, on le baisse. Un truc en passant : je vous décommande de jouer du synthé trop fort sur votre chaîne, certaines fréquences sonores ayant tendance à en détériorer les baffles. Mieux, préférez-leur les enceintes amplifiées



ment est équipé de prises GATE (TRIGV (ces prises servaient à la synchro de l'avant MIDI), soit en le faisant modifier par un technicien compétent. Vous devriez vous en tirer pour moins de 2 000 F.

### DANS QUEL BUT ?

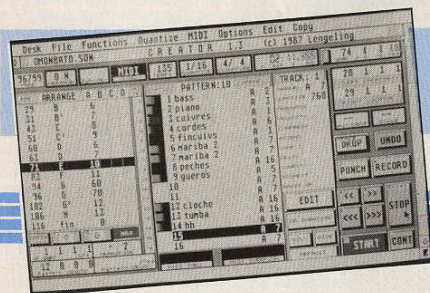
Je vous l'ai dit, deux câbles relient les machines. C'est qu'il est possible d'inverser la manœuvre. Maintenant, c'est au tour du ST d'envoyer des codes de contrôle à l'instrument. On va pour cela se servir de la fonction "Play" : celui (ou celle, ma grand-mère par exemple) qui arrive à ce moment sans avoir assisté à l'opération précédente (Record) entendra le synthé jouer "tout seul" (d'où une légende bien ancrée qui tendrait à faire croire que les jeunes de maintenant, "y-z'appaient sur un bouton et ça marche tout seul, c'est pas d'la musique mon bon monsieur"). Autre notion essentielle : le fait que le son soit entendu n'a AUCUN RAPPORT AVEC LE MIDI. Le son empreinte la voie habituelle, une prise jack 6"35 reliée à un ampli (table de mixage ou mélangeur si plusieurs synthés sont utilisés) comme celui de votre chaîne stéréo. Débordant largement le domaine de l'auto-satisfaction, l'intérêt de tout ce mic-mac est simple : les séquenceurs disposent de nombreuses fonctions utiles pour retravailler la mélodie. Sans trop se tromper, on peut dire qu'un séquenceur est une sorte de traitement de texte musical. Il est quasi impossible de jouer "pile" dans le temps. Quand c'est bien fait, on parle de swing, quand c'est carrément à côté, on dit que l'instrument n'est pas en place. Les séquenceurs permettent donc de replacer les notes automatiquement (en général avec une résolution maximum de 1/96<sup>e</sup> de temps, soit une sextuple croche pointée !).

### MISE EN PLACE

Cette miraculeuse fonction qui fait ressembler une java à du Kraftwerk se nomme la "quantification" ou Quantize. La plupart des séquenceurs disposant d'une fonction de bloc, il est ainsi possible de remettre en place tout ou partie d'une partition ou au contraire de les décaler. Un autre intérêt du sé-

quenceur MIDI est qu'il permet de recopier des séquences entières, idéal pour faire du top 50 (Intro, couplet, refrain, "copy-couplet", "copy-refrain" et coda). Il est aussi possible d'inverser une partie du morceau (donc inverser l'ordre des codes. Aucun rapport avec le re-

ta placent : LE SON NE PASSE PAS PAR LE CABLE MIDI ! En gros, même si les boutons de réglage ne tournent pas réellement, ces codes disent à l'instrument : mets l'attaque à 3, choisis une onde carrée, monte le volume, etc.



Le Creator.

tournement d'une bande magnétique) et on peut aussi transposer. Autre fonction d'importance, le mode pas à pas : il permet de rentrer ses notes "à la main", soit directement sur l'instrument, soit en se servant de la souris et plus rarement sur une portée dessinée à l'écran. Dans ce dernier cas, il est bien entendu possible d'imprimer la partition.

### DE PLUS...

En plus des codes "de base", appelés Note On et Note Off, la norme MIDI est capable de gérer des "systèmes exclusive". Ils permettent au MIDI d'agir sur une quantité de codes, propres à chaque fabricant de machines. On pourra ainsi prendre en compte un vibrato, un glide (glissando), un changement de son au milieu d'un morceau ou encore la vélocité du clavier (comme sur un piano, les claviers modernes réagissent différemment suivant qu'on les joue "forte" ou "pianissimo"). Ceux qui on déjà vu un synthétiseur ont sans doute été affolés par le nombre de boutons de réglage qu'il comporte. Un écran d'ordinateur étant plus lisible que les "display" de type machine à calculer équipant les instruments modernes, il existe des logiciels dédiés à la plupart des grandes marques de synthés permettant de créer des sons sur l'Atari et de les sauvegarder sur disque. Là aussi, le disque ne sauve que la configuration et le MIDI ne transporte que des codes. Bis repe-

Nous reviendrons une prochaine fois sur les différents modes de synthèse sonore.

### EXEMPLE CONCRET

Le MIDI comporte 16 canaux. En assignant un canal à chaque instrument, il est possible de réaliser chez soi de véritables maquettes : canal 1 pour la boîte à rythme (synthétiseur dédié à la reproduction de sons de percussions), 2 pour la basse, 3 pour les cuivres, etc. Dans la pratique, il n'est pas nécessaire de posséder une tonne de synthétiseurs, ces derniers étant souvent "multitimbraux" (possibilité de jouer plusieurs sons différents en même temps).

C'est ce qu'a fait Alain Félix. En ce moment, il réalise des "covers" pour la société Starter. Les "covers" sont des reprises par d'autres musiciens de morceaux destinés à la vente de cassettes bon marché dans les super-marchés, les stations services, etc. N'ayez crainte, ici, pas de trompettes magiques ni de violon sirupeux. On tape dans le top 50 (Moreno, A Cause des garçons, Guesh Patty, Les Communards). Bien entendu, c'est tout à fait légal et les artistes "originaux" touchent des droits SACEM. Parant des partitions originales, Alain a donc rentré les différentes parties instrumentales dans le Creator, soit directement, soit note par note. Comme il s'agit d'une maquette, il tente de s'approcher "à peu près"

du son initial qu'il programme sur ses synthés (D 50, YAMAHA TX 802, boîte à rythme ALESIS HR 16). Dans certains cas, il utilise un éditeur de sons D 50 sur ST, le D 50 Editor de Dr T. A la question "pourquoi le MIDI ?", Alain a répondu par trois mots : pratique, fiable, portable.

### PORTABILITE ?

La finalité de tout ce travail est la réalisation d'une bande master. Une fois que les parties instrumentales sont au point et saisies avec le Creator, Alain sauve toutes ses pistes sur une disquette et en route pour le studio. Le studio est équipé d'un ST et du Creator. Pour commencer, Alain assigne chaque piste à un canal MIDI, donc à un synthé. Le studio en regorge (DX, Roland, Prophet, PPG, Moog, etc.).

En attendant l'arrivée du chanteur (ben oui, y'a pas encore de chanteurs MIDI !), on va procéder à l'enregistrement de la bande son sur un 24 pistes. Ici, on dispose de tout le matériel pour retrouver le "son" du morceau original (les effets, dont nous parlerons une autre fois). A ce moment, Alain, très fier de lui, m'exhibe un boîtier en ferraille muni de plusieurs prises : il s'agit d'une synchro MIDI pour magnétophone. Vous allez comprendre. Le ST commande les instruments qui seront enregistrés sur le magnétophone. En plus des instruments, le boîtier de synchro écrit sur une piste un signal d'encodage. Maintenant que la mélodie est enregistrée sur bande, c'est la piste de synchro du magnétophone qui va commander l'Atari. Ainsi, si Alain souhaite ajouter un autre instrument, il ne sera pas obligé de le faire "à la main" mais pourra passer par le Creator. Le trajet est le suivant : lecture de la piste synchro du magnéto, Atari, synthé, enregistrement du synthé sur une autre piste. Voilà, Jack Ada vient d'enregistrer les guitares et c'est au tour du chanteur. Après le travail de préparation se déroulant chez lui (cinq ou six heures), Alain Félix fait un morceau par journée de studio. Hier, c'était "A Cause des garçons". Le studio devait être plein de jolies chanteuses. Pfff...

Fabrice Leduc

### PLAYBACK AGAIN !

Au rythme d'une cassette et d'un compact disque par mois, la collection "Playback" (département Duplitape de Starter) que l'on trouve dans les grandes surfaces comportera bientôt dix titres : spécial Beatles, Trénet, Jonasz, etc. Le faible prix du produit (moins de 50 F la cassette et moins de 70 F le compact) destine autant cette collection aux particuliers qu'aux écoles. En effet, un procédé exclusif permet de retrouver en face B, sans avoir à rembobiner la cassette, la bande son du morceau chanté en A. Chaque cassette est vendue avec un livret comportant les paroles.

Comme nous l'avons vu, les morceaux sont tous enregistrés à l'aide d'un Atari 1040. Le rêve des gens de Starter est d'aller encore plus loin puisqu'ils travaillent à l'élaboration d'un chanteur entièrement synthétique. Dans le même ordre d'idées, cette société qui ne manque pas d'imagination souhaite commercialiser prochainement les disquettes "source" des morceaux afin que tout possesseur d'un logiciel de CMAO (Pro 24, Creator, etc.) puisse entendre les morceaux joués par ses propres instruments MIDI. Affaire à suivre... Starter — 107-111, avenue Georges Clémenceau 92000 Nanterre. Tél. : (1) 47 25 13 00.

### MAGASINS ET IMPORTATEURS

Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris.  
Midi Music — 17, rue de la Palud 13001 Marseille.

Musique Land — 66/68, bd Baumarchais 75011 Paris.

Musique Technologie — 2, rue d'Algérie 69001 Lyon.

Numera — 11, rue Primatice 75013 Paris.

Saro — 5, bd Voltaire 75011 Paris.

### A LIRE

KeyBoard, Disc (Disques Industrie Sonorisation Club), Guitare/Clavier, et bien sûr Atari 1ST!

Je vous signale également l'existence d'une indispensable revue qui édite aussi le livre "Le Système Midi" : Les Cahiers de L'ACME (Atelier créatif de musique électro-acoustique) que l'on peut se procurer par abonnement à l'adresse suivante : ACME — 99, av. du Cor de Chasse/B-1170 Bruxelles, Belgique. Tél. : international + 322/673 29 23.

Enfin, les parisiens pourront trouver de nombreux livres (souvent en anglais) à la librairie du centre Beaubourg ainsi que des publications de l'IRCAM.

## ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

### UNITES CENTRALES

ATARI 520 ST/1040 ..... N.C.  
EPSON LQ 500 24 aiguilles 3330 F HT  
SCANNER CANON ..... N.C.  
MEGA ST 2 mono ..... 9950 F HT  
MEGA ST 2 mono laser ..... 20950 F HT  
MEGA ST 4 coul ..... 14215 F HT  
MEGA ST 4 mono laser ..... 23950 F HT  
IMPRIMANTE LASER ..... 11950 F HT  
Garantie 1 an sur site pour le Mega ST

### OCCASION

1<sup>re</sup> MAIN DES MACHINES REVISEES  
GARANTIE 6 mois  
A DES PRIX DEFIAANT TOUTE  
CONCURRENCE  
renseignez-vous 42.43.22.78

### PERIPHERIQUES

IMPRIMANTE  
LECTEUR DISK  
TABLE TRAÇANTE  
DIGITALIZER  
SYNTHETIZER  
MODEM  
EXTENSION...

### MEGA ST LASER

spécialiste du Mega  
démonstration de toutes les  
applications. 1/2 journée de  
formation gratuite pour tout  
acheteur

### LOGICIELS ATARI

DONJON MASTER ..... 245  
GUNSHIP ..... 275  
TEST DRIVE ..... 345  
CRASH GARRETT ..... 275  
PREDATOR ..... 195  
XENON ..... 210  
BLUE WAR ..... 295  
VOYAGEUR 10 ..... 275  
ADICTBALL ..... 245  
OUT RUN ..... N.C.  
ARKANOID ..... 145  
nouvelle RAM

BUBBLE GHOST ..... 195  
TIME PUBLISHER  
WORKS ..... 1190  
EASY DRAW ..... 750  
COMPILEUR GFA ..... 690  
PRO SOUND  
DESIGNER ..... 690  
PLUS PAINT ST ..... 395  
TERROR PODS ..... 249  
ULTIMA IV ..... 295  
SOLUTION ..... 2400  
2000 TITRES DISPONIBLES

DONJON MASTER ..... 295  
GUN SHIP ..... 295  
BOBBLE BUBBLE ..... 195  
ENDURO RACER ..... 155  
METROPOLIS ..... 275  
BLACK LAMP ..... 195  
WARZONE ..... 215  
BALANCE OF POWER ..... 275  
CHESS MASTER 2000 ..... 295  
ALBUM EPYX ..... 295  
SPACE QUEST II ..... 360

### EXCLUSIF MONITEUR

3 résolutions  
pour ATARI...nc.

### SUPER

Reprise  
aux meilleures  
conditions  
de votre ST  
pour tout achat  
d'un MEGA

### EXCEPTIONNEL

DISQUETTE  
3' DF  
18 F ttc  
10 DF DD 3 1/2  
100 F ttc  
par 100  
90 F les 10

### TOUS LES SOFTS :

ATARI - AMSTRAD  
AMIGA - PC...

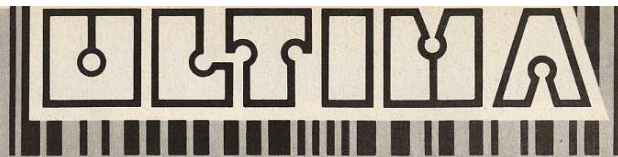
S.C.A.P.  
INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PÉRI - 93200 ST-DENIS

Métro BASILIQUE ST-DENIS  
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9 H A 12 H 30  
Horaire d'ouverture : lundi de 14 à 19 h  
mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi de 9 à 19 h

Démo laser Atari des toutes dernières applications

COMMANDEZ PAR  
TELEPHONE :  
(1) 42.43.22.78



5, bd Voltaire - 75011 PARIS

# VOICI 18 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE ESPACE ATARI

## I - CONSEILS DE SIMON

**Simon** a été nommé meilleur spécialiste ST par la société ATARI France. Venez le rencontrer, il vous donnera toutes les informations et les conseils dont vous avez besoin avant l'achat de votre ordinateur.

## II - S.A.V.

**Sylvain**, le maître du fer à souder, est présent tous les jours. Réparations, bidouilles, cablages, extensions un méga, pause free boot, sont effectués très rapidement et garantis.

## III - CLUB ULTIMA

Avec la carte du **Club**, vous pourrez échanger vos logiciels et vous aurez droit à des réductions d'enfer sur tout le magasin. Rejoignez vite les membres du Club, on vous y attend de pied ferme !

## IV - ACCESSOIRES

10 disquettes	
de marque	99 F
Boîte de rangement	140 F
Tapis pour souris	90 F
Ruban SMM 804	79 F
Ruban Star NL10	79 F
Cable imprimante	150 F
Cable péritel	150 F
Track ball	290 F
Free Boot + pause	495 F
Joystick Atari	70 F
Compétition pro	160 F
Rallonge joystick	49 F

## V - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

**520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 2 990 F**

520 STF + moniteur HR monochrome + 40 log. + 10 disq.	4 480 F
520 STF + moniteur couleur 1425 ou 1224 + 40 log. + 10 disq.	5 480 F
520 STF + moniteur-TV SONY + 40 log. + 10 disq.	N.C.

**1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 4 790 F**

1040 STF + moniteur HR monochrome + 40 log. + 10 disq.	5 990 F
1040 STF + moniteur couleur 1425/1224 + 40 log. + 10 disq.	7 480 F

+ Le Rédacteur

**Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons immédiatement + UN CADEAU SURPRISE**

## VI - NOUVEAUTÉS JEUX

Oblitérateur	N.C.
Out run	210 F
Géant arcade	250 F
Donjon master	250 F
Pink panthère	N.C.
Soccer	210 F
Les pierres à feu	210 F
American pool	100 F
Xenon	250 F
Dive bomber	N.C.
ETC...	

## VII - CADEAUX

Pour tout achat d'un ordinateur, nous vous offrons 40 logiciels :

- Jeux
- Utilitaires
- Accessoires de bureau
- Traitement de texte
- Gestion familiale
- Création musicale
- Création artistique
- et bien d'autres...

## VIII - OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des **ordinateurs d'occasion** en parfait état :

520 STF  
à partir de ..... **2 100 F**

1040 STF  
à partir de ..... **3 400 F**

**Ce matériel est garanti un an : téléphonez-nous !**

## IX - PAIEMENT

- **Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt**

- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurore.

**Remise maximum :**

- étudiants, enseignants, comités d'entreprises, collectivités, groupes.

**Téléphonez-nous !**

Téléphone : 43.38.96.31

## X - NOUVEAUX UTILITAIRES

- PC Ditto
- Twist
- Fleet Street
- ZZ2D
- ZZ rough
- Calcomat 2
- 1st Word plus (v.f.)
- Evolution
- Signum
- Le Rédacteur

**Venez voir nos démonstrations !**

## XI - PÉRIPHÉRIQUES

Moniteur SC 1425	2 490 F
Moniteur SC 1224	2 490 F
Moniteur-TV Sony	N.C.
Drive SF 314	1 990 F
Drive SH 205	4 990 F
Drive Kumana	1 590 F
Moniteur HR 124/125	1 490 F
Digitaliseur Realizer	1 750 F
Digitaliseur professionnel	2 950 F
Pro 87	N.C.
Scanner Canon	N.C.

## XII - IMPRIMANTES

Nous sommes spécialisés en **imprimantes**, nous les avons toutes en stock et en démonstration, venez les comparer. Nos prix sont imbattables !!!

- SM804
- Panasonic KX
- Star LC10
- NEC P6
- SLM 804
- NB 24-15

## XIII - LOGICIELS PROFESSIONNELS

- Comptabilité Mensoft
- Facturation Mensoft
- Stock Mensoft
- Paie Mensoft
- Comptabilité Jaguar
- Solution
- Superbase professionnel
- Publishing Partner
- Induction

**Formation assurée !**

## XIV - PRIX SUR LA GAMME MEGA ST

Mega ST2 monochrome + 40 log + 10 disq.	9 950 F
Mega ST2 couleur + 40 log. + 10 disq.	11 215 F
Mega ST2 moniteur - TV SONY + 40 log. + 10 disq.	N.C.
Mega ST4 monochrome + 40 log. + 10 disq.	12 950 F
Mega ST4 couleur + 40 log. + 10 disq.	14 215 F
Mega ST4 moniteur - TV SONY + 40 log. + 10 disq.	N.C.
SLM 804 + nombreux programmes DP pour laser et différentes fontes	11 950 F
Mega ST2 laser	20 950 F
Mega ST4 laser	23 950 F

**Pour tout achat sur la gamme Mega ST :**

- formation
- installation (Paris-Région Parisienne)
- maintenance gratuite sur site pendant 1 an
- étude d'offre correspondant à vos besoins (meilleur rapport qualité-prix)

(Prix hors taxes)

## XV - LOGICIELS LASER

Après un stage technique et logistique, **Simon** maîtrise à fond les performances techniques de la SLM 804 et vous présentera en démonstration tous les logiciels qui tournent actuellement sur cette imprimante :

- publishing partner
- publishing partner junior
- fleet street publisher
- time works
- signum

## XVI - PROMOS DU MOIS

Pour tout achat, ce mois, d'un **disque dur** ATARI SH 205, nous vous offrons un bon d'achat de **600 F** sur tout le magasin. Faites vite, réservez-le rapidement.

## XVII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous repreneons au **plus haut court** votre ancien 520 ST/1040 ST

## XVIII - SERVICES ET PRIX

Nous insistons sur le service. Tout client aura la meilleure information et le bon conseil avant son achat. Ensuite, le client aura une assistance permanente, au magasin ou par téléphone de 10 à 19 h, du lundi au samedi. Quant à nos **prix**, ils sont les **mieux étudiés du marché**. N'hésitez plus, venez nous **rendre visite** et faites la différence avec la concurrence.

# DANS LA GRANDE FORET DE L'INFORMATIQUE...

## SUPERBASE PRO : L'ELEPHANT CONVIVIAL

Imaginez un troupeau d'éléphants se frayant un passage dans la grande forêt de l'informatique : de quoi effrayer les petites vies qui se trouvent sur le chemin. Supposez maintenant que vous soyez confortablement installé sur le dos du chef des éléphants, qui ronronne comme seuls les éléphants savent le faire, pendant que vous lui grattez la tête avec le coin de votre disquette 3,5 pouces. Le paysage s'éclaircit. La forêt informatique semble soudain moins menaçante. Seulement, pour parvenir à ce résultat, il faut auparavant apprendre à parler le langage des éléphants.

Voilà, vous m'avez parfaitement compris : bonne route dans les quelque 780 pages du mode d'emploi. Heureusement, il n'est pas nécessaire de passer plus de quelques heures à comprendre les principes de *Superbase Pro*. Le produit est solide tout en restant simple. Ses multiples possibilités se dévoileront peu à peu. La conception des différentes bases de données les rend modifiables en cours de route. On commence donc par le plus simple.

### DRAGONS ET LUTINS

De même que la méthode Assimil permet d'apprendre l'anglais sans y passer dix ans, de même *Superbase Pro* permet la création de fichiers évolutifs dès l'achat, sans exiger autre chose qu'un temps raisonnable afin d'acquiescer les principes de base. A condition de comprendre

*On attendait avec impatience l'arrivée de Superbase Pro, base de données relationnelle promettant d'apporter des éléments nouveaux dans le monde des SGBD Atari. Eh bien,.... pari tenu. Superbase Pro est un poids lourd sérieux, impressionnant et très bien documenté. Des défauts : ceux de ses qualités. Un outil puissant ne se manie pas en cinq minutes.*

ce qu'est une base de données relationnelle, on pourra en tirer les avantages que sa conception autorise : un gain de temps, de performance, et surtout de simplicité. Personne ne peut se passer de l'effort de compréhension préalable : une base de données relationnelles est un système astucieusement conçu permettant à l'utilisateur de se comporter en paresseux intelligent. Son travail consiste à donner des ordres clairs. Celui du programme consiste à démontrer sa compétence en y obéissant avec diligence. Mais d'abord, qu'est-ce qu'un SGBD relationnel ? Réponse : c'est une armée de petits lutins verts disséminés dans la machine, sous forme de programmes malins qui passent leur temps à communiquer par drapeaux, porte-voix, sifflets et clarinette, pendant que leurs dragons apprivoisés acheminent les données vers l'écran, sans jamais se montrer eux-mêmes.

En concevant votre programme, vous placez-vous même les petits lutins aux bons endroits. En définissant les écrans (masques et pages), vous leur donnez les cartes de la forêt informatique, en leur expliquant à quel endroit les dragons doivent décharger leurs paniers d'informations.

### SGBDR, LA BOITE DE MECANO N°11

Un SGBD relationnel ressemble à une grande boîte de mécano, accompagnée de petits moteurs. Le débutant aura déjà bien du mal à comprendre les principes du mécano sans toucher immédiatement aux moteurs. Cependant, la simplicité du système l'amènera progressivement à exprimer ses idées de façon concrète. Un SGBD est un simple système de fichiers définissables par l'utilisateur, et avec le-

quel le lecteur est probablement déjà familier. Le terme relationnel signifie que les fichiers créés peuvent être reliés entre eux par des écrans, des masques d'impression, des relations, et que des opérations simples ou complexes sont réalisables en utilisant le langage d'accompagnement, lequel sert à formuler les demandes.

*Superbase Pro* se caractérise par le sérieux et la solidité du système. Réalisé par une équipe anglaise, il utilise une approche "orientée objet", c'est-à-dire une méthode d'une grande souplesse, laissant à l'utilisateur le loisir de se tromper, sans exiger trop de travail pour rattraper les erreurs de conception. Chaque élément étant fixé aux autres par des attaches conceptuelles souples, on peut facilement remodifier un élément sans devoir tout démonter pour autant. Par exemple, lorsque l'on définit une page d'écran et que, après usage, on décide de l'améliorer en lui ajoutant quelque chose — que ce soit du texte ou du graphisme —, l'Editeur de Masques l'identifie comme étant un objet. Une ligne, un cadre, un champ, une ligne de texte, une zone, une image, sont des objets séparés. Ainsi, le programme conserve la trace de tous les éléments constituant une page. Il se distingue en cela des autres systèmes qui permettent de créer une image sur l'écran mais ne conservent pas le détail des différents composants de l'image.

Le fait d'utiliser une approche orientée objet présente plusieurs avantages, en particulier lorsque l'on désire éditer une page. Il est plus facile de sélectionner une partie quelconque d'une page et de la modifier, par exemple, en la déplaçant ou en redéfinissant sa taille. De plus, on peut demander à l'Editeur de Masques de n'imprimer que certains types d'objets, en laissant le texte de côté par exemple, ou en ignorant les zones tramees. L'Editeur de Masques reconnaît six types d'objets : surface, cadre, ligne, image, texte, et champ. Cette hiérarchie correspond à l'ordre de priorité des objets qui seront posés les uns sur les autres. Les plus importants sont bien sûr ceux qui sont capables d'en supporter d'autres. Par exemple, une surface peut "supporter" plusieurs cadres. La création d'un masque, ou d'une page

Des masques de saisie "à la carte" faciles à élaborer... et facilement modifiables.

(une page peut se construire à partir de plusieurs masques, et être très grande) s'effectue très simplement, à partir de l'option "créer masque" du menu "projet". La fenêtre d'attributs permet de déterminer ou de modifier les différents éléments d'écran : couleurs, trames, types de caractères (system, swiss et dutch) avec leurs styles, justifications, caractéristiques du type "lecture seule" qui empêchent d'autres interventions, statut d'impression d'un objet ou d'un groupe d'objets susceptibles d'être imprimés ou pas, etc. Pour aligner ce qui doit l'être, l'utilisateur dispose d'un réticule, c'est-à-dire d'une croix qui traverse l'écran de part en part, et permet de vérifier la position horizontale et verticale d'un objet, avant de le positionner de façon définitive.

Les masques étant modifiables, leur dessin n'est pas définitif. Il est toujours loisible de les améliorer. Pour toutes les opérations du menu "sélection", la commande "undo" inverse ou annule l'effet de la dernière opération. L'effacement des erreurs ou les retours en arrière permettent de mieux tester des hypothèses quand on cherche à définir expérimentalement un écran et à en tester l'aspect pratique. Le presse-papiers est réservé par l'Editeur de Masque pour stocker temporairement des objets. Les options "couper" ou "coller" l'utilisent

pour transporter les objets ou les mettre en attente. Cependant, le presse-papiers ne contient qu'un objet ou groupe d'objets à la fois. Dans ce dernier cas, on ne pourra pas faire descendre les objets d'un groupe un par un. L'ordre des pages d'un masque n'est pas fixe, on peut les intervertir.

### CALCUL DE CHAMPS ET PROBLEMES DE FAMILLE

En construisant un masque de type "facture" il sera souhaitable d'effectuer certains calculs. Les fonctions d'état permettent de réaliser certains calculs mêmes complexes : somme, moyenne, maximum, minimum, écart type, et variance. Dans le cas d'un formulaire complexe, l'ordre dans lequel les champs doivent être remplis dépend du bon vouloir de l'utilisateur. Certains champs peuvent également être lus directement sur un autre fichier. Il faut pour cela construire des liens, par l'option "sélection/liens". C'est ici que la base de données devient "relationnelle". Il va exister des points de contact, des relations, entre plusieurs fichiers. Le point de contact est toujours un champ dont le contenu est identique dans les deux fichiers, que ce soit un numéro de compte, un code, ou un numéro de facture. Cette option ne doit s'utiliser que lorsque un ou

plusieurs champs sont communs à plusieurs fichiers. Pour établir un lien bancaire entre un fichier client et un fichier dépôt, on dira tout simplement "nom.client="nom.dépôt". Le fichier "client" est dit principal, et le fichier "dépôt" est dit secondaire.

Ainsi, lorsqu'on consulte le fichier client, à partir d'un masque plus complet que ce fichier client tout seul, on peut automatiquement récupérer des informations sur le client dans des fichiers qui, pour des raisons pratiques, ont tout intérêt à être séparés. L'information reste synthétique grâce au relationnel cependant que l'ergonomie est accrue par la simplicité du système.

Si les liens sont modifiables, cette dernière opération n'est pas très pratique. En effaçant un seul lien, on efface tous les liens suivants. Il faudra donc les redéfinir. Autre limitation des liens, ceux-ci sont "de niveau un". On ne peut pas créer de masques dans lesquels une transaction — un groupe de champs appelés dans un masque par un fichier principal — a ses propres transactions, c'est-à-dire se comporte à son tour comme un fichier principal par rapport à un autre fichier. La raison en est probablement qu'il aurait fallu établir des vérifications de cohérence complexes, afin d'éviter, entre autres, le danger de circularité : qu'une transaction 1 appelle un fichier 2, dont la transaction réappelle le fichier 1, qui a son tour...

## LE MENU "PROJET"

Projet concerne les opérations de création, d'ouverture, d'édition et de suppression de fichiers et d'index (un index est un fichier outil, trié de façon à accélérer les recherches sur le fichier principal dont il est précisément l'index, comme un doigt pointé sur chaque enregistrement précis). Chaque fichier *Superbase* doit comporter au moins un index et peut en posséder jusqu'à 999. Les champs composant un fichier peuvent être alphabétiques, numériques, date et heure. Ce système est riche : la seule présentation des nombres présente douze options. La date offre treize options, définissables et redéfinissables. Chaque champ peut posséder un ou plusieurs attributs :

Douze options de formatage des nombres. On peut remplacer \$ par F.

- formule : les formules calculent ou contrôlent les données des champs ;
- réponses : ces champs comportent plusieurs données, et seront traités comme des tableaux ;
- obligatoire : un tel champ comportera obligatoirement une valeur à la saisie, et le système empêchera l'enregistrement en son absence ;
- lecture seule : les données de tels champs ne peuvent pas être éditées ;
- index : permet un accès rapide à la fiche demandée, selon le critère, ou les critères d'indexation. Un champ peut posséder une formule de validation, telle que : — nom LIKE "O" or "o" or "N" or "n" qui permet d'éviter des erreurs si l'on doit répondre par oui ou par non dans un formulaire, par exemple. La validation sécurise l'application en faisant la chasse aux erreurs. Les validations seront définies comme étant des formules complexes utilisant des parenthèses et de l'algèbre de Boole, mélangées à du texte. On aurait aimé trouver, associés aux validations, des messages définis par les soins de l'utilisateur, et destinés à guider les autres utilisateurs dans le labyrinthe des applications nouvelles. Ces messages seraient particulièrement utiles lors de l'absence de l'utilisateur habituel, un remplaçant devant prendre le programme rapidement en main.

Un exemple de message simple pourrait être "répondre par oui ou par non, svp". Il est dommage que cette possibilité n'ait pas été incluse. Afin de gagner du temps, *Superbase Pro* inclut une sécurité du type LOOKUP, qui est une "formule de validation croisée". Lorsqu'un nom est

entré, et que ce nom doit obligatoirement correspondre à un élément existant dans un autre fichier, un contrôle est effectué afin de s'assurer que c'est bien le cas.

Supposons qu'un dépôt bancaire soit effectué avec une faute d'orthographe dans le nom, ou dans le numéro. Il est important que le système puisse indiquer qu'il n'existe pas de client de ce nom-là. La formule sera alors semblable à celle-ci : - LOOKUP(Nom.Dépôt, Nom Client). En cas d'erreur, le système affiche : "Ce nom n'existe pas dans le fichier Clients".

## L'OPERATEUR TERNAIRE

L'opérateur ternaire est un des avantages non immédiats qu'offre *Superbase Pro*. Son évidence n'est pas aveuglante. Cependant, l'opérateur ternaire permet de créer des formules de calcul qui choisiront une valeur parmi plusieurs. Ces formules testent des valeurs, et prennent des décisions en conséquence. Prenons un exemple simple : en définissant un test d'examen avec *Superbase Pro*, selon le résultat obtenu, c'est-à-dire le nombre de points obtenus, l'affichage pourra être "reçu", "admissible", ou "recalé". C'est dans l'expression de ce genre de contraintes articulées à une valeur ou à un résultat que l'opérateur ternaire manifeste son utilité. Il correspond à la formule "if...then...else" bien connue des programmeurs. La syntaxe reste simple : - (points >= 100) ? "reçu" : (points >= 80) ? "admissible" : (points < 80) ? "recalé".

## EXPLOITATION : LE CŒUR DE SUPERBASE PRO

Cette fonction est la plus sophistiquée de *Superbase Pro*. Elle permet, entre autres, d'obtenir des états formatés (présentés à votre façon) de la base de données, avec une maîtrise du résultat final. On utilise la procédure d'exploitation dans cinq cas.

- En premier lieu, elle permet de créer des "filtres" complexes. Un filtre est une façon de demander une action exigeant une discrimination — des tris — selon des critères riches et multiples. Les filtres peuvent être momentanés et ne servir qu'une fois, ou au contraire être stockés et rappelés.

— Ensuite, l'exploitation autorise la création d'applications multifichiers : elle optimise le travail, le réduit et le simplifie en accroissant la cohérence des données entre elles. Pour prendre un exemple de cohérence difficile à maintenir hors du multifichier, imaginons simplement un fournisseur dont l'adresse a changé. Si l'adresse du fournisseur est saisie sur plusieurs fiches différentes, que devient l'ensemble lorsque l'adresse change ? Il faut éventuellement réécrire chacune des fiches concernées. En multifichier, seule la fiche unique du fournisseur doit être modifiée. Tout simplement parce que le nom ou le numéro du fournisseur contenu à différents endroits par exemple du fichier factures point (renvoie) tout simplement sur l'unique fiche du fournisseur.

Pour aller plus vite : définir les touches de fonction.

fournisseurs concernée par ce changement d'adresse. Le multifichier (c'est ce qui justifie le relationnel) permet donc, s'il est bien conçu, de gagner du temps, de la cohérence, et d'effectuer des modifications rapides. Les fichiers sont plus vivants, ils évoluent instantanément. Les retards ne s'accumulent pas.

— En troisième lieu, l'exploitation concurrence la puissance de l'éditeur de masque pour créer des états, en y incluant des cumuls sur des enregistrements (des champs), ou sur des enregistrements discriminés selon les critères choisis par l'utilisateur. L'exploitation permet également de trier. Les sorties générées par une exploitation peuvent être triées dans n'importe quel ordre. La création d'index permet déjà un tri, mais l'exploitation l'autorise sur n'importe quel champ, indexé ou non, en ordre ascendant ou descendant. Plusieurs niveaux de tris sont également spécifiables. Enfin, l'option d'impression aiguille les résultats vers l'écran, l'imprimante, des fichiers ASCII, ou des fichiers *Superbase Pro*. On obtient ainsi des fichiers de synthèse exploitables par d'autres programmes.

particulièrement des programmes d'analyse graphique qui les "exporteront".

## LE DML OU CLASSE SUPERIEURE

Afin d'accroître la puissance de *Superbase Pro*, et surtout afin d'en faire un outil à l'usage du programmeur, de la SSCI, afin qu'elle devienne prescriptive du produit, les auteurs de *Superbase Pro* y ont inclus un langage de programmation, qui pourra peut-être servir à l'utilisateur averti, mais qui reste essentiellement destiné aux professionnels de l'informatique. Dans le mode DML (Database Management Language) direct, DML exécute les instructions dès qu'elles sont tapées. Il faut au préalable sé-

base de données et, dans la boîte de lessive, on trouve en plus un langage avec son manuel de programmation et son éditeur, ses touches de fonctions programmables. Au total, on dispose de plus de 200 mots, sans compter les opérateurs arithmétiques usuels. L'amateur devra être très averti pour s'en servir. Cependant, les SSCI qui feront l'effort d'apprendre ce langage auront probablement envie de tirer parti de cet investissement en temps. C'est une démarche intelligente, en même temps qu'un pari, car la rentabilité pour une SSCI dépend évidemment de la performance globale du SGBD.

*Superbase Pro* met à disposition cinq éléments permettant de constituer une base de données opérationnelle :

- un fichier (ou plusieurs)
- un index (ou plusieurs)
- un ensemble de champs
- une procédure d'exploitation
- des masques créés avec l'éditeur de masques.

La première étape consiste à bien lire la documentation, ce qui risque de prendre environ huit heures pour ceux qui ne sont pas déjà familiers avec les SGBD. Ensuite, si les premières étapes ne sont pas trop difficiles à réaliser, il faudra cependant en passer par l'obligation de relire son mode d'emploi, ou du moins de le feuilleter régulièrement. Il serait dommage de se comporter vis-à-vis de *Superbase Pro* comme vis-à-vis d'une grosse berline qu'on oublie de vidanger parce que c'est sa première voiture, qu'on n'a pas lu le mode d'emploi, et qu'après tout, c'est le boulot du garagiste-informaticien.

Le plus difficile sera probablement de réaliser l'effort conceptuel consistant à visualiser les mécanismes du système de gestion de base de données relationnelles. Sans cet effort, les résultats obtenus risquent de ne pas dépasser ceux d'une grande routière conduite exclusivement en première ou en seconde. Un comble pour un programme qui s'efforce de s'inspirer des principes des langages de quatrième génération... Prix : 2 490 F ttc.

Jacques de Schryver

Micro Application — (1) 47 70 32 44.

# QUAND LES DURS RAILLENT, LES MOUS TIQUENT

Les disques durs de grande capacité arrivent sur notre petit (mais de plus en plus costaud) marché hexagonal. Grande capacité signifie évidemment ici capacité supérieure aux périphériques proposés par Atari. Les nouveaux durs du ST se rapprochent petit à petit des offres pour IBM PC. Bien que seuls les modèles ICD 50 et 100 Mo soient disponibles pour l'instant, des versions allant jusqu'à 280 Mo sont d'ores et déjà annoncées. Voici un essai de l'ICD Leadman 50 Mo tout juste débarqué d'Amérique.

Un disque dur est assimilable à une ou plusieurs disquettes fixes (certains modèles moins courants disposent d'un disque amovible) et rigides de forte capacité. Plusieurs têtes (souvent deux par face) sont chargées d'écrire ou de lire sur la surface magnétique des disques. Ces têtes sont étudiées pour flotter (grâce à la vitesse de rotation du disque) à quelques microns de la surface magnétique. Les disques sont scellés pour éviter la poussière ; en effet, à grande vitesse, le moindre choc avec une impureté peut endommager les têtes ou le revêtement des disques.

La célérité en lecture/écriture est due au nombre de têtes et à la vitesse de rotation élevée des disques magnétiques (3 600 t/mn) à comparer au 300 t/mn d'une unité

disquette 3,5 pouces. La mémoire d'un dur est séparée en faces, cylindres (équivalent des pistes d'un floppy) et secteurs. Deux systèmes de codage sont principalement utilisés : le MFM (*Modified Frequency Modulation*) comme sur les disquettes souples double densité et le RLL (*Run Length Limited*), technologie plus récente offrant une capacité à peu près 1,5 fois supérieure.

## ASPECT EXTERIEUR

L'objet se présente sous la forme d'un parallélépipède de 40 cm de long par 15 de large et de haut. Un câble de bonne taille (90 cm) permet de disposer le disque ailleurs que collé au ST (fâcheux inconvénient des premiers modèles Atari).

La mécanique utilisée est de technologie Winchester au format 5,25 pouces. Le montage d'une 2<sup>e</sup> mécanique est apparemment possible (le 100 Mo est justement de type 2 x 50 Mo). Ce disque dur dispose de sa propre alimentation interne indépendante de l'ordinateur. La face arrière comporte l'interrupteur marche/arrêt et plusieurs connecteurs. Nous voilà nantis d'un port de liaison avec le ST, d'un connecteur destiné à d'autres disques durs (ICD, Supra, Atari...) ou périphériques usant du bus DMA Atari. Une dernière prise autorise le branchement en parallèle de jusqu'à 6 unités au standard SCSI. Enfin, il reste l'orifice d'aération du petit ventilateur.

## UTILITAIRES FOURNIS

En plus de la documentation en anglais (assez succincte) et des câbles nécessaires au fonctionnement, la boîte contient une disquette d'utilitaires absolument indispensable au bon fonctionnement de l'unité disque. Les programmes fournis comprennent :  
— ICDBOOT, programme chargé de la gestion des lectures/écritures sur le disque, doit obligatoirement être présent sur l'unité qui démarre le système (disquette ou disque dur). Il intègre une vérification en écriture qu'il est possible d'annuler (gain en vitesse).  
— HDUTIL quant à lui offre l'installa-

tion d'un "boot" secteur sur le disque dur. Il permet ainsi de se passer de disquette lors d'une session de travail tout en conservant les facilités habituelles (fichiers AUTO, accessoires, bureau personnalisé, etc.).



— ICDFMT est dédié au formatage et à la partition du disque. Bien que le disque soit livré préformaté, son organisation n'est pas obligatoirement à votre goût. A l'aide de cet utilitaire, vous pourrez allouer jusqu'à douze partitions d'une taille comprise entre 1 et 16 Mo. Chaque partition du disque dispose par la suite de sa propre icône disque au bureau.

— Trois petits programmes (ICD TIMESET, et COPYFIX) proposent de gérer l'horloge interne sauvegardée par pile enfouie aux tréfonds du disque dur. Deux des utilitaires s'occupent de la mise à l'heure de l'horloge, le 3<sup>e</sup> corrige le "bug" de la différence d'heure entre source et destination lors d'une copie de fichiers.

— Dernier programme utile, PARK positionne les têtes au repos, les rendant ainsi moins sensibles aux chocs. Il est recommandé de toujours parquer les têtes d'un disque dur avant tout transport ou déplacement.

## UTILISATION PRATIQUE

Mettons la bête à l'épreuve. Un coup d'interrupteur et le disque monte en vitesse pendant que le témoin lumineux en façade clignote frénétiquement. Une trentaine de secondes et je démarre le ST, disquette utilitaire dans le drive, encore quelques courts instants de patience. Voilà, le disque dur vient de prendre la main. Ce qui frappe immédiatement, c'est le silence agréable de fonctionnement du périphérique. Le ventilateur est nettement plus silencieux que celui du SH205. L'unité est déjà préformatée en 3 partitions de 12 Mo et une de 14 Mo.

Je charge immédiatement le Basic Omikron servant aux tests. Après divers essais de copie de fichiers sur plusieurs machines différentes, il semble n'y avoir aucun problème avec les nouvelles ROMs. L'utilisa-

**Produit testé** Disque dur 50 Mo  
**Fabricant** ..... ICD  
**Importateur** ..... Imaco  
**Temps d'accès** ..... 35 ms  
**Nombre de cylindres** ..... 615  
**Nombre de têtes** ..... 6  
**Capacité formatée** ..... 49,1 Mo  
**Technique de codage** ..... RLL  
**Prix** : ..... 9 400 F ttc (50 Mo)  
..... 16 400 F ttc (100 Mo)

## Tests comparatifs avec SH 205

Nature du test	SH 205	ICD 50	Disquette
<b>Test 1</b> Ecriture de 300 enregistrements de manière séquentielle sur un fichier en accès direct	6,5 s	10,5 s	63,4 s
<b>Test 2</b> Ecriture de 300 enregistrements dans un fichier séquentiel	9 s	10 s	23 s
<b>Test 3</b> Ecriture aléatoire de 100 enregistrements dans un fichier à accès direct	4 s	8 s	42 s

tion avec un 520 de base (512 ko) ou le Méga ST4 se passe également sans douleur. Le résultat des tests de vitesse effectués indiquent une moins grande rapidité que le disque dur Atari 20 Mo SH205 utilisé sous TurboDos mais c'est quand même (heureusement) nettement plus rapide qu'un lecteur de disquette.

## DISQUE, DISQUE RAGE

Un rapport capacité/prix intéressant plaide en la faveur de ce disque dur (190 F/Mo contre 250 F pour le SH205), le rapport est encore meilleur pour le 100 Mégas qui dispose en plus de la capacité d'utiliser l'une des unités de 50 Mo comme backup de l'autre (quand on sait l'importance des backups, ce n'est pas négligeable). Les extras, tels l'horloge intégrée et le ventilateur très silencieux, compensent un peu une rapidité inférieure au disque dur de chez Tramiel. Dans l'ensemble, un produit positionné intelligemment qui aidera, soyons-en sûr, la progression d'Atari sur le marché professionnel. Bientôt, de nouvelles versions recarrossées de ces disques (voir photo, enfin j'espère) devraient être disponibles. Ces nouveaux disques disposeront de tous les avantages des anciens modèles avec en plus un nouveau boîtier capable de servir de support moniteur.

Ange Lartiche

Imaco — 3, rue Perrault 75001 Paris.  
Tél. : (1) 40 20 95 19.

# COMPTA III - ST

## UNE COMPTABILITE

Lorsque l'on se rend compte que la tenue d'une comptabilité constitue une nécessité juridique pour une entreprise plutôt qu'un réel outil de gestion, et qu'il s'agit d'offrir aux autorités un reporting effectué d'une façon standardisée dans un cadre strict, on peut penser que tous les logiciels de comptabilité se comportent de la même manière et que le premier venu sera le bon. Il n'en n'est rien : la facilité de saisie, les possibilités de recherche, la simplicité d'utilisation, les possibilités de sauvegarde, la souplesse d'installation, constituent autant d'atouts supplémentaires qui favoriseront un logiciel par rapport aux autres.

Du point de vue de la facilité d'utilisation et de ses nombreuses possibilités, *Compta III ST* n'est pas en reste, comme nous allons le découvrir ci-après. Selon ses auteurs, *Compta III ST* est un logiciel qui mêle des programmes *dBase* et de l'assembleur. Nous doutons un peu qu'une telle association fonctionne sur un Atari ST, néanmoins les traditionnels fichiers DBF sont bien présents. Nous penchons quant à nous dans le secret de sa fabrique sur du C, disposant d'outils d'accès aux fichiers dans un format *dBase*. De toute façon, les lenteurs caractéristiques à ce progiciel sont exclues. *Compta III ST* va vite et ne nous fait pas attendre. Il fonctionne simultanément sur PC et sur ST, bien que dans le premier cas il porte un nom différent. Ses auteurs se sont sortis de l'embaras du double standard en ne faisant pas appel aux fonctions de GEM. La souris est gérée, on voit même apparaître des boîtes d'alerte, mais les menus déroulants ont été omis. L'essentiel de la tenue de la comp-

tabilité dans *Compta III ST* repose sur un menu général conduisant à huit menus de fonctions. Les aides ne sont pas en reste et sont si fournies que l'éditeur n'a pas jugé utile de fournir un manuel de plus de douze pages. Mais nous y reviendrons. Le mécanisme général des aides est facile à comprendre et se schématise de la façon suivante : — le menu général conduit soit à l'une des huit fonctions si l'on saisit un chiffre ou lorsque l'on clique avec la souris sur la ligne correspondante, ou à l'écran d'aide de la fonction qu'il désigne si l'on entre une lettre comprise entre A et H. Un écran d'aide peut aussi être obtenu par pression soit sur F1, soit sur HELP dans le cadre d'une fonction, ou depuis l'index d'aides par cliquage sur la ligne correspondante. — Chaque écran d'aide permet la consultation du précédent, du suivant, de l'index d'aides ou le retour à l'appelant (fonction ou menu général). — Un schéma vous aide à en comprendre le cheminement.

## PAS COMME LES AUTRES

### LES FONCTIONS DU MENU GENERAL

#### INFORMATIONS

Comme son nom l'indique, cette fonction n'est pas vraiment vitale pour le logiciel. Elle affiche une page d'écran qui identifie le logiciel, indique la mémoire restante, le nombre de comptes du plan comptable, le nombre de journaux ouverts, le nombre d'écritures passées, et si le logiciel est authentifié. L'authentification est une procédure introduite par l'auteur pour éviter les copies pirates. A un certain moment, dans l'exploitation, le logiciel demande à être authentifié. Il faut alors téléphoner à Nice dans les 200 écritures pour demander un code dépendant du numéro de la version, de la date et du contenu des écritures passées, puis entrer ce code par la fonction 8 sinon... gare ! Cette procédure, pour infaillible qu'elle soit, pose le problème de la responsabilité de la société Jaguar

devant un code mal saisi ou mal compris, puisqu'une destruction des fichiers peut en résulter.

#### PARAMETRAGES ET CODES

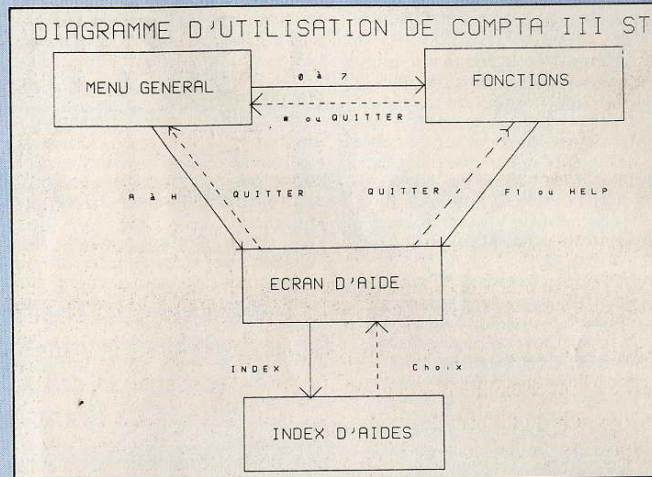
Cette fonction est à mettre en œuvre avant de passer la première écriture : elle sert en particulier à initialiser les dates de début et de fin d'exercice, et à saisir les codes sur deux caractères destinés aux libellés automatiques (FA = Facture ...).

On peut aussi indiquer la raison sociale de la société, son adresse, ainsi que celle du comptable, et saisir jusqu'à six mots de passe. Entre nous soit dit, un seul mot de passe serait suffisant, puisqu'ils ont tous les mêmes privilèges.

#### GESTION DES COMPTES

On en vient au grand livre. Cette fonction permet d'ajouter, de supprimer ou de modifier des comptes, et de consulter leurs soldes ainsi que les écritures passées.

La grande originalité de *Compta III ST*, c'est qu'il est possible de substituer une recherche alphanumérique à une recherche numérique. Plus besoin de connaître les numéros de comptes par cœur du moment que vous connaissez à peu près leurs libellés. Il vous est même permis de ne rien savoir du tout et de faire défiler tout le plan, si vous commencez par entrer un point d'interrogation. Bien sûr, vous devrez toujours créer vos comptes selon le plan comptable, mais vous pouvez d'une part initialiser, si vous le désirez, votre



JAGUAR COMPTA 3 - CODE JAGUAR Vendredi 28 FEVRIER 1987 17:03:36

**JAGUAR COMPTA - MANUEL INTEGRE**

A l'aide de la souris, sélectionnez le chapitre qui vous intéresse.

Pour quitter le Manuel, tapez [ Q ]. Vous reprendrez le traitement là où vous l'aviez quitté.

POUR L'ENSEMBLE DES FONCTIONS : Bloc du haut  
AIDE DU MENU GENERAL : Bloc du bas

Manuel intégré à feuilleter à l'aide de la souris.

Mise en Garde  
Présentation de CPT3  
Performances de CPT3  
Pour les Inpatients  
Les Manuels de CPT3  
Dernière ligne écran  
Les Fichiers de CPT3  
Visualisation  
Les saisies  
Les Contrôles de saisie  
Pourquoi un demi écran  
Scrolling  
Rech. multi-critères  
Paramétrage et Codes  
Gestion des Comptes  
Gestion des Journaux  
Saisie des Écritures  
Gestion des Editions  
Fin de Périodes  
Utilitaires  
Fin de Traitement

JAGUAR COMPTA 3 - CODE JAGUAR Vendredi 28 FEVRIER 1987 17:11:24

Dossier ATARI 1ST		Siret 41656835418646046	
Adresse 5/7 RUE DE L'AMIRAL COURBET		94160 SAINT MANDE	
Comptable en Charge du Dossier		Tél 1/43/68/22/22	
Nom FRANCOIS DUPIN	Interloc. ANTOINE KUHU		
Adresse IDEM	IDEM		
Exercice Fiscal du 01/01/88 au 30/03/88		Dernière Sauvegarde 28/02/87	
Codes et Libellés	Couleurs	Codes Utilisateurs et Noms	
	Parts: RVB		
	Papier 777		
	Cadres 000		
	Titres 000		
	Ecrit. 000		
<div>Modifier Options Quitter</div>			

Un des écrans de paramétrage.

société avec un plan type fourni avec le logiciel, d'autre part confier la saisie des écritures à quelqu'un de relativement peu qualifié dans ce domaine.

#### JOURNAUX

Ils sont initialement au nombre de quatre — Ventes, Achats, Trésorerie, et Opérations diverses. Vous pouvez les créer, les modifier, les supprimer, interroger leurs soldes, demander à ce que les écritures soient centralisées sur un compte

de contrepartie, et afficher les écritures suivant une recherche multicritère.

Ces critères s'établissent sur une combinaison du numéro de pièce, de la date, du numéro de compte, du libellé automatique, et de la somme portée au débit ou au crédit. Cette dernière possibilité est bien utile pour faciliter le lettrage, mais elle ne fonctionne que par rapprochement sur la somme exacte au centime près, ce qui est souvent insuffisant.

Bien entendu, *Compta III ST* propose soit un affichage sur l'écran soit une édition.

### SAISIE DES ECRITURES

La saisie s'effectue dans un "brouillard". Celui-ci sert à régler le problème de mise à jour posé par une comptabilité. Tant que le brouillard n'est pas validé, il demeure possible de corriger, voire d'annuler des écritures comptables.

La période active du brouillard courant s'inscrit entre le premier du mois en cours et le 20 du mois suivant. Le brouillard doit être validé pour chaque mois. Passé sa validation, les écritures ne peuvent plus être rectifiées autrement que par contre-écritures.

La saisie s'effectue par pièces qui doivent terminer équilibrées. Ici encore il est possible d'introduire des libellés plutôt que des numéros de comptes.

Conformément au plan comptable, le curseur se positionne de préférence soit au débit soit au crédit pour effectuer la saisie de la somme. Bien entendu, il reste possible de saisir dans l'autre colonne en introduisant 0 lorsqu'il se positionne.

Une facilité plus discutable permet d'ajuster le solde de la pièce saisie en appuyant sur F3. Certains trouveront cela génial, d'autres diront que ça laisse la porte ouverte à des erreurs de comptabilité incalculables. La solution la plus judicieuse aurait sans doute été dans ce cas de jumeler ce service à un paramètre général de configuration de la comptabilité. Tant qu'à parler d'automatisme, regrettons qu'il ne soit pas possible de calculer la TVA automatiquement.

### EDITIONS

Pas grand chose à dire de cette fonction. On y trouve ce que l'on attend d'une compta habituelle.

Manquent malheureusement les éditions fiscales conformes aux imprimés CERFA, et des calculs de ratios.

### FIN DE PERIODE

Cette fonction sert à deux sous-fonctions : la validation du brouillard, et la clôture d'exercice. Ces opérations ne s'effectuent qu'après contrôle d'équilibre sur chacun des journaux.

Lors de la clôture annuelle, les comptes sont soldés sur un journal de reports à nouveau, qui sera créé pour l'occasion s'il n'existe pas déjà.

Cet ensemble d'opérations est très automatique, mais consulte l'opérateur à chaque étape importante, et il est assez bien sécurisé.

### UTILITAIRES

Bien entendu, les principaux utilitaires servent à sauvegarder les données et à les restaurer. Un autre est destiné à réindexer les données en particulier si l'on constate qu'il y a eu terminaison anormale lors de l'exploitation précédente (en général, *Compta III ST* s'en aperçoit tout seul).

Autre utilitaire important, l'authentification. Nous avons déjà décrit son rôle.

Enfin, cinq alarmes différentes sont paramétrables pendant l'exploitation du logiciel, et valables seulement lorsqu'il est actif. Si vous aimez les œufs mollets, voilà la comptabilité qu'il vous faut.

Dans cette pléthore, regrettons l'impossibilité d'importer des fichiers de mouvements comptables et d'exporter vers un tableur.

### LES OMBRES AU TABLEAU

Nous allons placer dans ce paragraphe les quelques rares ombres à mettre au tableau de ce logiciel, à commencer par sa documentation qui est tout sauf suffisante même si l'aide électronique est très riche. D'abord parce que tout n'y est pas inscrit. On ne sait pas par exemple lorsqu'on crée une nouvelle société quelle est l'option à choisir pour récupérer le plan comptable standard du logiciel. Il n'est noté nulle part non plus qu'il faille répondre O dans le choix d'édition du journal. Et quelques autres cas supplémentaires peuvent être énoncés. D'autre part, pour un logiciel de ce prix,

l'éditeur peut faire l'effort d'une documentation sur papier.

Par ailleurs, le logiciel nous demande de saisir la date, avant de commencer, même si la date système est dans la limite de validité du brouillard, et y compris lors de l'initialisation du logiciel. C'est assez maladroit, car son brouillard initial s'étend du 1<sup>er</sup> janvier 1987 au 20 février 1987. L'utilisateur moyen ne sait pas comment s'en sortir. Il serait préférable de demander les dates de début et de fin d'exercice, et d'ouvrir un premier brouillard à cette date.

Nous avons de temps en temps bloqué notre ST après la sortie de *Compta III ST*, en allant modifier la date au panneau de contrôle (cela n'est pas systématique).

Dernier reproche, l'absence de paramétrage de l'imprimante. L'auteur utilise celui de l'Epson qui est de loin le plus répandu, mais n'est pas universel.

### CONCU PAR DES PRO, POUR DES PRO

Les quelques griefs que nous avons formulés dans le paragraphe ci-dessus ne sont rien néanmoins par rapport aux qualités de ce logiciel. Il s'agit effectivement d'une comptabilité faite par des professionnels, pour des professionnels.

Regrettons l'absence de calculs de ratios, d'impression aux normes fiscales, d'importation de mouvements, d'exportation vers un tableur, il demeure que ce logiciel où l'accent a été mis dans la facilité d'utilisation est un régal du genre. Il ne vous apprendra pas la comptabilité, mais vous facilitera la saisie et la recherche dans de très larges proportions. Votre investissement ne sera pas mal placé.

Le prix du logiciel varie en fonction de la machine :

Atari 520ST : 990 F ht,  
1040 et Mega : 1 490 F ht,  
Disque dur 1040 et Mega :  
1 990 F ht.

Antoine Kuhu

Les Logiciels du Jaguar  
— 25, boulevard de la Somme 75017  
Paris. Tél. : (1) 42 27 14 82.  
— 14, avenue Félix Faure 06000 Nice.  
Tél. : 93 62 17 50.

# UN TESTEUR DE RS-232

Qui n'a pas eu affaire de près ou de loin aux ennuis liés à la communication série ? Nombreux sont les utilisateurs fâchés avec cette diabolique interface RS 232. L'utilisation d'un testeur apporte une solution partielle aux problèmes de dépannage et de localisation des pannes de communication série.

C'est vrai que devant la diversité des câbles utilisables, il faut souvent tâtonner pour trouver la configuration des liaisons adéquates. Il y a les câbles pour les liaisons modem, les null modem, les câbles pour imprimantes et quelques autres encore... Et ce, dans des versions avec ou sans signaux de contrôle. De plus, chaque marque d'ordinateur, chaque fabricant de logiciel de communication semble

réparer à moitié). Est-ce le câble ou la machine qu'il faut mettre en cause ? Gros problème, pour bien tester un câble de liaison RS 232, il est utile de disposer de deux machines (dans toute communication, il faut au moins deux interlocuteurs). C'est là où cette bidouille s'avère très utile. Autre utilisation possible : si vous devez tester un programme de communication (du commerce, ou de

Le principe du montage est très simple. Il consiste à tromper le ST en lui faisant croire qu'il reçoit des informations en provenance d'une autre machine alors qu'un arrangement rusé des connexions met en communication la sortie transmission données avec l'entrée réception des données. Cela va même plus loin, puisque les signaux de contrôle sont aussi bouclés de la même manière.

Pour le montage, référez-vous au schéma de câblage. Le matériel nécessaire est très réduit, d'où un coût du montage dérisoire. La seule opération à exécuter étant de souder proprement les fils entre les diverses broches d'une prise RS 232 femelle (vérifiez bien l'absence de courts-circuits accidentels). Une fois ce travail exécuté, montez un capot et voilà l'objet prêt à fonctionner.

### COMMENT S'EN SERVIR

Pour tester le bon fonctionnement du montage et par la même occasion celui de votre RS 232, munissez-vous d'une disquette comprenant l'accessoire émulateur VT52. Placez-la dans le lecteur. Placez également le bouchon de test sur le connecteur RS 232, puis allumez l'ordinateur.

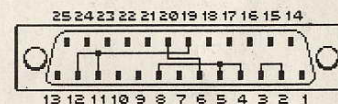
Sélectionnez l'accessoire VT52, appelez maintenant le menu de configuration grâce à la touche HELP. Choisissez une configuration qui vous plaise (elles doivent toutes fonctionner correctement si votre interface est OK).

En mode "half duplex" vous devez constater que lorsque vous tapez une lettre, celle-ci apparaît en double à l'écran : c'est à cause de la fonction "ECHO" de ce mode (on voit d'abord le caractère envoyé, puis celui reçu). En mode "full duplex", en revanche, le texte tapé n'est visible qu'une seule fois. Ce mode expédiant directement votre texte sur le terminal du correspondant sans l'afficher chez vous, le texte que vous lisez est en réalité uniquement celui de votre correspondant (donc vous, bien sûr).

Ange Lartiche

### PRISE TEST RS 232

CONNECTEUR FEMELLE DB25 (RS232)  
(VUE COTE CABLES)



### LIAISONS

12-11  
11-19  
8-5  
6-20  
5-4  
3-2

utiliser sa propre version de connexions pas forcément compatibles avec les autres.

Dans de nombreux cas, le bricolage d'un câble maison ne marchera pas du premier coup, arrivant même à griller dans les situations extrêmes, un ou plusieurs ports de l'interface série (c'est souvent l'YM 2149 qui trinque, deux de ses ports étant utilisés pour les signaux RTS, DTR ou le MFP 68901 qui a la charge du reste des signaux). Quand rien ne marche, il est nécessaire de déterminer le coupable (localiser une panne, c'est déjà la

vue cru), le montage proposé vous évite alors également l'usage d'une seconde machine ou la connexion sur un serveur.

### UN MONTAGE AFFREUSEMENT SIMPLE

Pour pallier le manque de seconde machine, nous utiliserons en émetteur et récepteur le même ST. Avec l'aide d'un petit montage utilisant une prise RS 232 (connecteur DB 25 femelle) câblée de façon à boucler les signaux.

# PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR DU 68000

Leçon 2

Dans le numéro précédent, nous avons vu comment sont représentées les données en mémoire, quelles sont les parties essentielles d'un ordinateur, l'architecture interne du 68000 et ses registres. Cette fois, c'est au tour de la répartition mémoire du ST, des modes de travail du 68000, de l'utilisation des vecteurs d'exception, et des modes d'adressage du 68000.

Comme nous l'avons vu dans le numéro précédent, un 68000 peut accéder à 16 Mo de mémoire à travers son bus d'adresse de 24 lignes. Globalement, nous pouvons diviser la mémoire d'un Atari ST en quatre parties comme suit :

- ROM entre 000000 et 000008 lors d'un RESET. le 68000 lit — dans une ROM occupant les 8 premiers octets de la mémoire — la valeur à ranger dans le PC et la valeur à ranger dans le pointeur de pile superviseur.
- RAM entre 000009 et 200000 sur les systèmes à 2 Mo
- ROM entre FA0000 et FEFFFF (système et extension)
- Registres des divers circuits spécialisés entre FF8000 et FFFC00

cialisés entre FF8000 et FFFC00

## Répartition de la mémoire sur un Atari ST

FFFC00	Registres des ACIA (Mi-di et Clavier)
FFFA00	Registres du MPF 68901
FF8800	Registres du PSG (AY3-8910)
FF8600	Registres DMA et FDC
FF8400	Réserve
FF8200	Registres du circuit Vidéo
FF8000	Registres de configuration mémoire

FEFFFF	ROM Système 192 Ko
FC0000	ROM sur connecteur d'extension : 128 Ko
FA0000	Fin de RAM pour les ST 2 Mo
1FFFFF	Fin de RAM pour les 1040 ST
0FFFFF	Fin de RAM pour les 520 ST
07FFFF	Variables Système
01FFFF	Début de RAM : table des vecteurs d'exception
0007FF	
000400	
0003FF	
000008	PC après un RESET
000004	Pointeur de pile superviseur après un RESET
000000	

## MODES DE TRAVAIL DU 68000

Le 68000 peut se trouver dans un mode de fonctionnement normal, dans un mode d'arrêt, ou dans un mode d'exception.

— Le premier mode de fonctionnement est le plus courant. C'est celui dans lequel se trouve le microprocesseur quand il exécute le jeu d'instructions permises et qu'aucune exception n'est en cours de traitement.

— Le mode d'arrêt est celui dans lequel passe le 68000 lorsqu'une erreur grave s'est produite. Ce mode de fonctionnement est activé par l'instruction STOP. Aucun accès à la mémoire n'est possible. La seule façon de revenir au mode de fonctionnement normal est d'exécuter une séquence de RESET.

— Le mode d'exception peut être activé de plusieurs manières différentes : par une interruption, une

exécution pas à pas ou une instruction TRAP. La routine d'exécution d'une exception se déroule en mode superviseur. Elle est activée en recherchant son adresse d'implantation dans une table située en mémoire basse.

Dans le ST, plusieurs routines de traitement des exceptions existent en ROM, et il est possible d'en créer d'autres. Nous étudierons le mécanisme de traitement des exceptions dans un prochain exposé.

## LES VECTEURS D'EXCEPTION

Comme nous l'avons vu dans l'article précédent, le mode d'exception est déclenché de diverses manières : par une interruption, une erreur ou une instruction TRAP. Une exception est repérée par un index qui pointe sur une table d'exception implantée en mémoire basse du ST (les 1024 premiers octets). En fonction de l'index, un vecteur de 32 bits est extrait de la table d'excep-

tion, et placé dans le PC afin d'exécuter la routine d'exception correspondante.

Le numéro de vecteur est précisé dans l'instruction de TRAP, ou passé au microprocesseur par l'intermédiaire du bus de données par l'équipement qui a demandé une exception. L'activation d'une routine de traitement d'exceptions se produit comme suit :

- mise à un du bit superviseur,
  - mise à zéro du bit trace,
  - modification du masque d'interruption du registre d'état dans le cas où l'exception a été provoquée par une interruption,
  - sauvegarde de l'adresse de retour dans la pile superviseur,
  - sauvegarde du registre d'état dans la pile superviseur,
  - multiplication du vecteur d'interruption par 4, le résultat donne une adresse en mémoire,
  - chargement du contenu de cette adresse dans le PC.
- L'exception peut alors être traitée.

## ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

NUL MICRO N'EST A L'ABRI D'UNE PANNE

DEMANDEZ  
VOTRE  
CNS  
CARTE PRIVILEGES  
ELLE EST GRATUITE !  
PROFITEZ VITE DE  
SES MULTIPLES  
AVANTAGES...



LE N°1 DE LA REPARATION  
ET DES PIECES DETACHEES  
DE MICRO-ORDINATEURS  
ET PERIPHERIQUES  
A VOTRE SERVICE

31 rue de Maubeuge 75009  
Paris. tel: 48-74-38-30

COMMODORE  
ATARI  
AMSTRAD  
SINCLAIR  
ORIC  
THOMSON  
APPLE  
ETC...

DELAI MOYEN 2 A 5 JOURS

- PRIORITE SUR LES REPARATIONS  
- REMISES SUR: REPARATIONS, EXTENSIONS, ETC.  
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO  
- etc...  
\* Offre valable jusqu'au 30 avril 1988  
(prix normal de la carte : 100F)  
HOT LINE : 48-74-38-30

**BON DE COMMANDE**

☐ JE DESIRE \_\_\_\_\_ CARTE PRIVILEGES Joindre 3 timbres à 2F20 par carte

Nom: \_\_\_\_\_

Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code Postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

# liste des vecteurs d'interruptions, adresse d'implantation en mémoire et fonction

Vecteur	Adresse	Fonction
0	000	RESET: Initialisation de SSP
	004	RESET: Initialisation de PC
	008	Erreur bus
2	00C	Erreur adresse
3	010	Instruction illégale
4	014	Division par zéro
5	018	Instruction CHK
6	01C	Instruction TRAPV
7	020	Violation de privilège
8	024	Mode d'exécution trace
9		Emulateur ligne 1010
10	028	Emulateur ligne 1111
11	02C	non attribué, réservé
12	030	non attribué, réservé
13	034	non attribué, réservé
14	038	non initialisé, vecteur
15	03C	non attribué, réservé
16-23	04C-05F	Interruption parasite
24	060	Auto vecteur interruption niveau 1
25	064	Auto vecteur interruption niveau 2
26	068	Auto vecteur interruption niveau 3
27	06C	Auto vecteur interruption niveau 4
28	070	Auto vecteur interruption niveau 5
29	074	Auto vecteur interruption niveau 6
30	078	Auto vecteur interruption niveau 7
31	07C	Vecteurs d'instruction TRAP
32-47	080-0BF	non attribué, réservé
48-63	0C0-OFF	Vecteurs d'interruption utilisateur
64-255	100-3FF	

## MODES D'ADRESSAGE DU 68000

On appelle mode d'adressage la façon d'accéder aux données. Le 68000 possède 14 modes d'adressage pouvant être regroupés en six familles : absolu, direct, immédiat, indirect de registre, relatif au PC, implicite. Nous allons passer chaque mode d'adressage en revue.

### Adressage absolu

L'adresse de l'opérande est indiquée par des mots d'extension.  
● absolu court : l'adresse absolue de l'opérande en mémoire est indiquée dans l'opérande sur 16 bits de façon signée. Cette adresse est étendue sur 32 bits en tenant compte du signe. L'adressage est limité à 64 ko. Exemple : NEG.W \$53FA. L'adresse de cette instruction est étendue à 000053FA.

● absolu long : les adresses utilisées ont une longueur de 24 bits, ce qui permet aux instructions utilisant ce mode d'accéder aux 16 Mo adressables.  
Exemple : NEG.L \$123456.

### Adressage direct de registres

L'opérande se trouve dans un registre indiqué dans l'instruction.

● registre de données : l'opérande source est un des registres de données D0 à D7.

Exemple : MOVE.B Dn, Destination  
● registre d'adresses : l'opérande source est un des registres d'adresse A0 à A6.

Exemple : MOVE.W An, Destination

● registre d'état SR : quelques instructions seulement utilisent ce type d'adressage. Il s'agit de ANDI, EORI, MOVE et ORI.

Exemple : ANDI.B #12, SR

### Adressage immédiat

La valeur de l'opérande est indiquée dans un ou deux mots d'extension de l'instruction.

● simple : l'opérande suivant l'instruction a une longueur de 16 ou 32 bits. Avant un transfert de mot, l'adresse est étendue sur 32 bits.  
Exemple : MOVE.B #57A, Destination  
● rapide : la donnée est un bit (codé entre 0 et 7), sauf pour l'instruction MOVE où elle peut être codée sur 8 bits.  
Exemple : ADDQ.L #3, A2

### Adressage indirect de registres

Le registre spécifié dans l'instruction contient l'adresse de l'opérande.

● simple : l'adresse de l'opérande

se trouve dans le registre d'adresse indiqué dans l'instruction. Exemple : MOVE.B (An), Destination

● post incrémenté : l'adressage est identique à l'adressage indirect simple, mais le contenu du registre d'adresse est incrémenté après l'instruction, de 1 si l'opérande est un octet, de 2 si c'est un mot, et de 4 si c'est un mot long. Exemple : MOVE.B (An)+, Destination

● pré-décrémenté : l'adressage est identique à l'adressage indirect simple, mais le contenu du registre d'adresse est décrémenté avant l'instruction, de 1 si l'opérande est un octet, de 2 si c'est un mot, et de 4 si c'est un mot long. Exemple : MOVE.W -(An), Destination

● avec déplacement : l'opérande se trouve à l'adresse calculée comme suit : contenu du registre d'adresse plus déplacement. Exemple : MOVE.L \$52(An), Destination

● indexé avec déplacement : l'opérande se trouve à l'adresse calculée comme suit : contenu du registre d'adresse plus déplacement plus contenu du registre d'index (Dm.L dans l'exemple ci-dessous). Exemple : MOVE.L \$53(An, Dm.L), Destination

### Adressage relatif au PC

L'adresse de l'opérande est indiquée par rapport à la valeur du PC. Les programmes utilisant ce mode d'adressage sont relogeables (ils fonctionnent n'importe où en mémoire).

● relatif : le déplacement spécifié dans le mot d'extension est ajouté au PC pour trouver l'adresse de l'opérande. Exemple : MOVE.B \$32(PC), Destination

● indexé : l'adresse de l'opérande est obtenue en ajoutant la valeur du PC, le déplacement et le contenu du registre d'index spécifié dans le mot d'extension. Exemple : MOVE.B d8(PC, Ri.W), Destination

### Adressage implicite

L'instruction fait référence de manière implicite à un opérande particulier. Exemple : MOVE.SR, Dn

Dès le prochain article, nous aborderons le côté pratique de la programmation en assembleur en parlant des instructions et en donnant de nombreux exemples. Alors, un peu de patience...

Michel Martin

# CLUB JTCOM

JANVIER-THERIN  
CLUB JTCOM  
8, allée Watteau  
36000 CHATEAUXROUX

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

## HALTE AUX CONSOMMABLES TROP CHERS

A l'heure où la gamme ATARI ST prend tant d'importance, il était nécessaire de créer une CENTRALE D'ACHAT. Nous commençons avec les consommables mais notre action ira beaucoup plus loin. Dans quelques semaines nous nous attaquerons au matériel dont vous avez besoin (drive, extension, imprimantes...) et même aux compact-discs, téléviseurs de poche...

N'hésitez pas, pour **180 Frs par an** seulement, vous pouvez aujourd'hui faire partie de notre club et bénéficier d'une remise de :

— 25 %

Tél. province

47.38.26.99

Entre 14h et 18h

à déduire des tarifs ci-dessous

		-25%			-25%
Disk PRECISION 3"1/2 SF (par 10)	10,60	7,95	Support moniteur 12"	150,00	112,50
Disk PRECISION 3"1/2 DF (par 10)	11,95	8,95	Filtre anti-reflet 12" Mono	170,00	127,50
KIT de nettoyage 3" 1/2	65,00	48,75	Filtre anti-reflet 12" Couleur	220,00	165,00
Bac pour disks (contenance 40)	99,00	74,25	Lunettes de protection anti-UV	180,00	135,00
Bac pour disks (contenance 80)	130,00	97,50	Housse 520 STF ou 1040 STF	180,00	135,00
Support d'imprimante universel	300,00	225,00	Tapis souris	75,00	56,25

## RÉSERVÉ À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE

ARTICLE	PRIX
NOM _____	
ADRESSE _____	
_____	
_____	
Chèque à l'ordre de JANVIER-THERIN	
SIGNATURE _____	
Si vous vous abonnez au club	+ 180,00
Si vous êtes au club, enlevez 25%	-
Frais de port (recommandé) et emballage	+ 30,00
TOTAL A PAYER	

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER AILLEURS, NOUS VOUS REMBOURSONS LA DIFFÉRENCE.

# MIDI EN GFA BASIC

## MESSAGE MIDI, MESSAGE EXCLUSIF, MESSAGE SECRET

Du côté de chez les manipulateurs d'hexadécimaux, la norme MIDI exhale un orgueilleux parfum souféré. Evoquez les messages exclusifs et c'est le diable qui apparaît. Mais, vous qui suivez ce passionnant feuilleton depuis des mois, vous avez pu voir la mauvaise humeur MIDI se réduire, sous vos propres yeux, telle une peau de chagrin. Vous savez maintenant que les octets récalcitrants se laissent dompter par ceux qui prennent la peine de leur parler avec amour et fermeté. En sera-t-il de même avec les messages exclusifs ? La réponse est tout simplement : oui et non. Elle dépend avant tout de votre matériel MIDI.

Expliquons nous : comme leur nom l'indique, les messages exclusifs sont destinés à un appareil particulier à l'exclusion des autres. Grâce à eux, les liaisons MIDI peuvent transmettre à peu près n'importe quoi sans que la standardisation de la norme en souffre. Il suffit de dire "je vais transmettre des données hors normes", donner le nom du destinataire, transmettre les données, et de conclure par "ça y est, j'ai fini de faire des messes basses".

Bien entendu chaque marque, chaque appareil, a ses petits secrets personnels, et pour travailler sur les messages exclusifs, il n'y a pas

Aujourd'hui, plein d'audace, nous plongerons dans la Bérézina des messages MIDI, le pont aux ânes de la norme : le carrefour des données exclusives dont une des principales vertus serait de trier automatiquement le bon grain du touriste inattentif.

d'autre méthode générale que de consulter la documentation des instruments concernés. Et c'est là que le bât blesse, certains appareils sont livrés sans leur spécification MIDI. La mode actuelle étant, heureusement, de fournir ces précieuses informations, le problème se pose surtout pour les premiers instruments MIDI.

L'autre point délicat est le protocole de transmission des données à partir de l'instrument. En général, en tripotant bien les boutons de l'instrument MIDI, celui-ci vous propose de transmettre ses données exclusives, il suffit alors de confirmer et les données se précipitent dans le câble que vous avez branché dans votre prise MIDI OUT.

### Format exact des messages exclusifs

Début de message exclusif	240	F0	11110000
Octet d'identification	i	ii	0iiiiiii
Données	x	xx	0xxxxxxx
Fin de message exclusif (EOX)	247	F7	11110111

Bien entendu, pour corser l'histoire, vous pouvez être l'heureux propriétaire d'un synthétiseur qui ne transmet pas aussi facilement ses données. On veut des noms ! OK : Casio par exemple, et deviner quoi encore ? certains des premiers instruments MIDI (notamment Roland). Les vieux pionniers de la norme risquent encore de payer les pots cassés, mais c'est la dure loi du commerce et cela leur fait toujours des anecdotes croustillantes à raconter aux petits jeunots. Admettons que vous êtes jeune, riche, bien portant et en possession d'un appareil convenablement "médifier", ce qui est, j'en suis persuadé, le cas de la majorité de mon lectorat.

### FORMAT DES MESSAGES EXCLUSIFS

Les octets de début et de fin de message exclusifs sont bien entendu des octets de statut, il s'adresse à tout les canaux Midi du système, ce sont donc des messages systèmes.

Les octets de données sont évidemment inférieurs à 128. Et grâce au mode de transmission RUNNING STATUT (voir 1ST N°), ils se déplacent en chapelet jusqu'à l'arrivée d'un octet de statut (normalement, si vous ne faites pas plusieurs choses à la fois, c'est la fin du message exclusif).

L'octet d'identification est une donnée permettant de savoir à qui s'adresse le message exclusif, chaque constructeur possédant le sien : Sequential Circuits &h01, Oberheim &h10, Roland &h41, Yamaha &h43, Korg &h42 pour citer les plus connus. Notons en passant, que c'est ce code qui permet d'entendre la norme au-delà de ses premières spécifications : en effet, 3 codes d'identification sont réservés non à des marques mais à de nouvelles activités Midi : &h7E permet la transmission standard des données d'échantillonnages numériques, &h7F annonce le MIDI Time Code (MTC) et &h7D est une porte ouverte sur d'autres usages "non commerciaux".

### PROGRAMME DE DUMP

Le programme suivant se propose simplement de faire circuler les informations exclusives entre un instrument et votre ST, et de les stocker sur disquettes et de constituer

```

'q indique l'endroit où vous
devez frapper Return.

'q
DUMP DES DONNEES EXCLUSIVESq
'q
@Initq
Doq
  Alert 8,"Dump des données excl
  usives|",0,"Charger|Sauver|Quit
  ter",Repq
  If Repx=3q
    Editq
  Endifq
  If Repx=2q
    Clsq
    Print "Sauver les données da
    ns: ";q
    @Selectionq
    Print Fichier$q
    @Deplaceq
    @Videbufferq
    Printq
    Print "TRANSMETTEZ MOI LES
    DONNEES EXCLUSIVES..."q
    Print "Appuyez sur une touch
    e pour tout annuler."q
    Midi%=0q
    Repeatq
      If Inp?(3)q
        Midi%=Inp(3)q
      Endifq
      Exit If Midi%=Eox%q
      Until Inp?(2)q
      @Replaceq
      @Videbufferq
      Lgexclusive%=Instr(Dump$,Chr
      $(Eox%))q
      If Lgexclusive%=0q
        Alert 3,"ANNULATION|Erreur
        ou buffer saturé",1,"Fin",Repq
        Editq
      Endifq
      Exclusive$=Left$(Dump$,Lgexc
      lusive%)q
      While Left$(Exclusive$)<>Chr
      $(240)q
        Exclusive$=Mid$(Exclusive$
        ,2)q
      Wendq
      Print Exclusive$q
      Bsave Fichier$,Varptr(Exclus
      ive$),Lgexclusive%q
      Endifq
      If Repx=1q
        Clsq
        Print "Charger les données d
        e: ";q
        @Selectionq
        Print Fichier$q
        Open "1",#1,Fichier$q
        Open "...",#2,"MIDI:"q
        Lgfichier%=Lof(#1)q
        Bget #1,Varptr(Dump$),Lgfich
        ier%q
        Bput #2,Varptr(Dump$),Lgfich
        ier%q
        Closeq
        Endifq
        Clsq
        Print "FIN DU TRANSFERT"q
        Loopq
      'q
      *****
      *****q
      'q
      Procedure Initq
        Eox%=247q
        Hiddenq
        Dump$=String$(32000,Chr$(254))
      'q
      Parabuffer%=Xbios(14,2)q
      Buffer%=Lpeek(Parabuffer%)q
      Lgbuffer%=Dpeek(Parabuffer%+4)
      'q
      Finbuffer%=Lpeek(Parabuffer%+6
      )q
      Returnq
      'q
      Procedure Deplaceq
        Spoke Parabuffer%,Varptr(Dump
        $)q
        Spoke Parabuffer%+4,32000q
      Returnq
      'q
      Procedure Replaceq
        Spoke Parabuffer%+4,Lgbuffer%
      'q
      Spoke Parabuffer%,Buffer%q
      Returnq
      'q
      Procedure Videbufferq
        Lpoke Parabuffer%+6,0q
      Returnq
      'q
      Procedure Selectionq
        Encoreq
        Fileselect "%*.x",Fichier$q
        If Fichier$=""q
          Goto Encoreq
        Endifq
        If Fichier$=""q
          Endq
        Endifq
        Returnq

```

ainsi une librairie de Patchs. Avant de dédaigner comparer ce programme avec des éditeurs de luxe, méditez sur les quelques petites vérités scientifiques suivantes. Ce programme fonctionne avec la majorité des instruments Midi et évidemment pour plusieurs à la fois.

Finalement, convivialité mise à part, dans un éditeur de son, la partie la plus importante est la possibilité de stocker facilement des sons. En effet, le plus souvent il est parfaitement possible d'éditer les sons à partir de l'instrument lui-même (sur-tout si on se contente de n'ajuster que quelques paramètres sur des presets, ce qui est le cas de la majorité des musiciens, d'après la SOFRES).

Si vous réfléchissez un peu, vous pourrez facilement compléter le programme par quelques petits utilitaires bien utiles. Pour commencer, une visualisation des fichiers de messages exclusifs (en hexa et ascii), ce qui devrait vous permettre de repérer les noms des différents patchs ainsi que leur début et fin. A partir de là, il est aisé de passer à la réalisation d'un utilitaire qui imprimera la liste des mémoires (ça c'est pratique) et d'un autre pour réorganiser l'ordre des patchs ou peut-être les échanger entre différents fichiers (mais attention, il y a souvent à la fin des transmissions exclusives, un octet de contrôle qui consiste en un checksum plus ou moins Sioux).

## DEUX FAÇONS DE GÉRER LES PRISES MIDI

Finalement, si vous possédez les spécifications Midi de votre instrument, il vous sera possible de fabriquer votre propre éditeur. Ce programme est également une bonne occasion pour vous présenter deux autres façons de gérer les prises Midi.

● Intégrées d'origine sur le ST, tout comme le clavier, la prise RS 232, la vidéo et quelques autres choses,

les prises Midi sont dûment recensées en tant que périphériques. On peut donc le plus simplement du monde ouvrir un canal de données (le 1 par exemple) correspondant à la sortie Midi par l'instruction OPEN "", 1, "MIDI:" (notez que lorsqu'un périphérique est ouvert, le mode d'accès n'est pas nécessaire et peut être remplacé par une chaîne vide qu'il est impératif de ne pas oublier). A partir de là vous pouvez gérer la sortie Midi comme un vulgaire fichier. C'est ce qui se passe dans la partie du programme qui transmet les données de l'ordinateur à l'instrument.

● La deuxième méthode est également liée au fait que les prises Midi sont un périphérique intégré : un buffer (secteur de mémoire tampon) est attribué à la réception Midi. Cela évite de perdre les informations MIDI IN pendant que l'ordinateur fait autre chose. C'est également pratique pour réceptionner une quantité importante de données ou de messages. C'est ce qui est utilisé dans la partie du programme réceptionnant les données émises à partir de l'instrument.

Une fonction XBIOS permet de faire cela à peu de frais : la fonction XBIOS(14,A%), appelée pour les intimes IOREC. Elle indique l'adresse du tableau contenant les données des différents buffers des entrées et sorties, l'entrée Midi s'est vu attribuer le numéro 2 : les "midiphiles" utiliseront donc XBIOS(14,2). L'utilisation de cette fonction permet de connaître la taille et l'adresse du buffer Midi et de les modifier.

Pour clarifier les choses, essayez le petit programme suivant :

```
A%=XBIOS(14,2)
ADBUFFER%=LPEEK%(A%)
LGBUFFER%=DPEEK%(A%+4)
FINBUFFER%=DPEEK%(A%+6)
PRINT A%
PRINT ADBUFFER%
PRINT LGBUFFER%
PRINT FINBUFFER%
```

A% contiendra l'adresse à partir de laquelle sont contenues les données du buffer Midi. A cet endroit de la mémoire se trouve un mot long qui donne l'adresse du tampon Midi. Ensuite, donc 4 octets

plus loin, se trouve un mot qui est le pointeur de début. Il permet de connaître la taille du buffer MIDI. Finalement, donc 4+2=6 octets après le début, se trouve le pointeur de fin. Les données sont contenues entre les deux pointeurs. Lorsque le tampon arrive à saturation, le stockage des données recommence au début du tampon.

Si les deux pointeurs sont égaux, le buffer est vide. Ce qui permet de vider le tampon Midi en faisant tout simplement le poke suivant :

```
SLPOKE XBIOS(14,2)+6,0
```

Les pokes sur les deux autres adresses permettent de déplacer et changer la taille du buffer. Le plus simple est que vous suiviez la manœuvre dans le programme de dump : les différentes adresses sont préparées dans l'INITIALISATION. On en profite pour définir une variable, pour cette fois DUMPS : une chaîne alphanumérique vide qui permet de réserver un espace de mémoire dont on retrouvera facilement l'adresse.

Ensuite DEPLACE transfère le buffer dans la variable DUMPS et l'agrandit à la taille désirée. A ce propos, si ça peut vous rassurer, il y a vraiment de la place : on peut y vider 7 ou 8 DX7.

VIDEBUFFER fait alors exactement ce que son nom suggère...

C'est le moment de manipuler son synthétiseur pour envoyer les messages exclusifs.

Dès que le message EOX est détecté — par un vulgaire INP(3) — REPLACE ramène le buffer à sa place d'origine et, comme nous sommes des gens propres, on reVIDEBUFFER.

Le résultat est que les données du dump sont dans la variable DUMPS, la bien nommée. Un peu de nettoyage avant et après les octets de début et de fin d'exclusive et il ne reste plus qu'à sauver les données. Si vous êtes curieux, vous pouvez retirer la REM qui est avant PRINT EXCLUSIVES, vous aurez alors une vision — assez sauvage, je l'avoue — des données exclusives. De toute façon, maintenant que vous les avez débusquées, rien ne vous empêche de les examiner d'une manière plus scientifique.

Tonio Fragola

# DU FICHER SEQUENTIEL

La mise à jour de fichiers séquentiels fait l'objet de traitements par lots (en différé) mettant en jeu des fichiers permanents triés et des fichiers mouvements de structure similaire.

La mise à jour s'effectue en recréant en sortie du traitement un fichier permanent constitué par l'appariement du fichier permanent d'entrée et du fichier mouvement. Généralement, un programme de ce type génère aussi un fichier d'erreurs.

Les fichiers mouvement et permanent doivent être triés suivant la même clé pour que le programme fonctionne. Il suffit en principe de se contenter de trier le fichier mouvement pour que le permanent sorte trié convenablement. Le principe de la fusion est du même type que l'opération que vous pourriez utiliser pour reconstituer un paquet de 52 cartes à partir de deux paquets triés séparément. Retournez une carte du dessus de chaque paquet, comparez les deux cartes, mettez la plus petite dans le tas à constituer, retournez la carte du dessus du paquet d'où vous avez sorti la plus petite, comparez et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des paquets soit fini. Il suffit alors d'ajouter en bas du tas le contenu du paquet restant.

Cette méthode de mise à jour par lots est rapide, mais aussi bien contraignante car les programmes sont souvent assez lourds, et ne permettent pas la correction d'erreurs par un opérateur humain au fur et à mesure de la saisie des données. Le retraitement d'erreurs doit donc s'effectuer a posteriori. Il est de ce fait coûteux à concevoir et à développer.

De plus, on ne peut connaître le

nouvel état du fichier permanent qu'après la mise à jour : il n'est donc pas approprié de mettre en œuvre cette stratégie pour des données qui doivent rester à jour en permanence (réservation de places d'avion).

Enfin, pour un grand nombre de données, il faut prévoir des points de reprise de manière à ne pas être obligés de réexécuter l'ensemble des chaînes de mise à jour en cas de panne d'exploitation. Si l'on continue avec raison à utiliser les traitements par lots pour des données volumineuses et peu urgentes, la lourdeur de manipulation de cet outil a conduit l'informatique à s'orienter vers d'autres structures de données.

## L'ORGANISATION RELATIVE

Chronologiquement, la première à apparaître fut l'organisation relative. S'appuyant sur des enregistrements de longueur fixe, elle permet de trouver un enregistrement sans avoir à faire défiler tous ceux qui précèdent. Cette possibilité a été amenée par les disques.

Nous n'insisterons pas trop sur le principe de leur fonctionnement, mais le résultat est la possibilité de lire, d'écrire, de modifier, et de supprimer des enregistrements en spécifiant uniquement leurs numéros d'ordre dans leur fichier. Bien entendu, l'accès séquentiel est préservé puisqu'il suffit dans ce cas de lire et d'écrire en spécifiant des numéros croissants. Pour la

Lors du précédent article, nous avons eu l'occasion d'examiner l'organisation de fichier séquentiel. Rappelons pour les grandes lignes que l'on peut ouvrir un fichier séquentiel de trois manières : en lecture, en écriture avec effacement préalable des données déjà présentes, et en ajout. Il n'est généralement pas possible de modifier le contenu d'un enregistrement.

# A LA BASE DE DONNEES

2<sup>e</sup> partie

petite histoire, pratiquement tous les Basics disposent d'une possibilité d'ouvrir des fichiers relatifs. C'est par exemple le cas de GFA BASIC qui comporte les instructions OPEN "R" ..., GETS, PUTS, et FIELD pour les réaliser. Cette syntaxe est d'ailleurs assez courante, parce qu'elle vient de Basic 5.0 de Microsoft, lequel est antérieur à la sortie de l'IBM PC.

Grâce à cette organisation, il est possible par exemple, de créer un fichier d'articles, chacun référencé par son numéro, et de consulter et mettre à jour un stock d'articles. L'organisation relative sert donc de base à toutes les organisations plus puissantes (séquentiel indexé, systèmes de gestion de base de données), dont nous aurons l'occasion de reparler.

Mais ses limites sont rapidement évidentes. Que se passe-t-il avec notre fichier de stock lorsque des articles deviennent obsolètes : si l'on réaffecte un nouveau numéro à chaque article c'est la pagaille dans l'entreprise. La seule solution viable consiste à créer de nouveaux articles et à supprimer les anciens sans réallouer l'espace perdu et en acceptant les trous.

Plus dramatique encore, voyons ce qui se passe si l'on cherche à utiliser cette organisation pour un fi-

chier de la population. Si l'on utilise le numéro d'INSEE, cela nous conduit à créer un fichier de 9 milliards d'enregistrements (13 chiffres) alors que nous ne sommes que 50 millions en France.

Ces problèmes viennent du fait que nous avons associé notre clé de recherche (le numéro d'INSEE, le numéro d'article) à l'emplacement physique du fichier où l'enregistrement sera stocké. En contrepartie, en acceptant des trous, nous avons une recherche très optimale, puisqu'il nous faut un seul accès pour trouver un enregistrement, ou pour savoir qu'il n'a pas été créé.

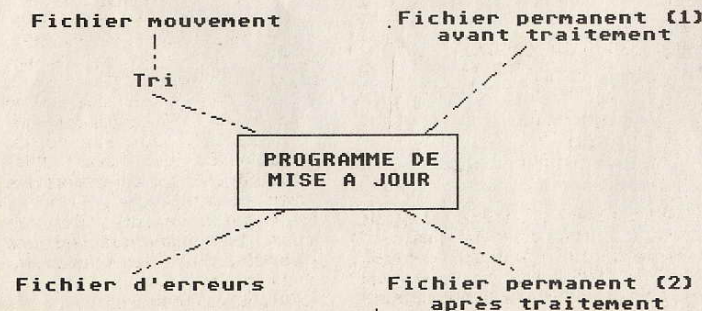
Tous les algorithmes amenés pour permettre une gestion fiable des fichiers, ont comme inconvénient de dégrader les performances de la recherche, plus souvent significativement d'ailleurs lors des recherches infructueuses.

Cette disparité s'explique avec un exemple : dans le cas d'un fichier séquentiel, vous parcourez en moyenne la moitié des enregistrements pour en trouver un qui y existe. Par contre, vous explorerez inévitablement la totalité du fichier pour vous rendre compte que l'enregistrement recherché ne s'y trouve pas.

Une discipline scientifique nommée "l'algorithme quantitatif" fut mise sur pied, en utilisant le plus souvent des techniques statistiques pour déterminer dans quel cas telle méthode d'accès est optimale plutôt que telle autre. Son père spirituel, Donald E. Knuth de l'université de Stanford, publia dans la décennie précédente un ensemble de trois volumes, *The Art of computer programming*, qui ne sont certes pas à mettre entre toutes les mains, mais qui donnent des résultats sur l'efficacité des méthodes de recherche. Nous en retiendrons trois — les fonctions de hachage, la recherche dichotomique, et les recherches arborescentes — et nous verrons que les deux dernières constituent la base des organisations séquentielles indexées. Mais ceci fera l'objet d'un autre article.

A suivre...

A. Kuhu



# MAÎTRISEZ GEMDOS EN GFA BASIC

(leçon N°4)

Gemdos permet de gérer les lecteurs de disquettes de la manière la plus efficace et la plus simple qui soit pour le programmeur. Nous avons déjà vu quelques fonctions dédiées aux floppies le mois dernier ; il nous en reste encore pas mal à passer en revue.

**A**vant toute chose, un petit rappel des fonctions vues dans la leçon précédente.

**Lecture de l'adresse de la DTA :**  
Dta%=Gemdos(&H2F)

**Positionnement de la DTA :**  
Void Gemdos(&H1A,L,Dta%)

**Recherche d'un fichier dans la DTA :**  
E%=Gemdos  
(&H4E,L:Fichier%,W:Attributs%)

**Recherche du prochain fichier :**  
E%=Gemdos(&H4F)  
Ce petit rappel étant effectué, passons aux nouveautés.

## FICHIER, OUVRE-TOI !

Lorsque l'on veut ouvrir un fichier, le GfA offre l'instruction Open, suivie du mode d'ouverture (lecture, écriture, etc.), du numéro du fichier, et de son nom. Alors qu'en Basic, une seule instruction suffit, il faut appeler, suivant le cas, deux ou trois fonctions Gemdos consécutivement pour obtenir le même résultat. Je ne citerai donc ces fonctions que par pure conscience professionnelle, et puis aussi par souci d'objectivité.

Lors de l'ouverture, deux cas se présentent : soit le fichier existe déjà, soit il faut le créer. Dans ce dernier cas, on utilise la fonction F\_CREATE (numéro 60). Il faut ensuite ouvrir le fichier, ce qui se fait avec F\_OPEN (numéro 61). Si on a ouvert le fichier en écriture, on utilisera par la suite F\_WRITE (numéro 64), et pour la lecture, F\_READ (numéro 63). Enfin, il convient de refermer le fichier en utilisant F\_CLOSE (numéro 62). Voici, rapidement, les paramètres demandés

et renvoyés par chacune de ces fonctions :

### F\_CREATE

**Entrée :** L'adresse du nom de fichier terminé par 0, et contenant le chemin d'accès (un mot long) et les attributs du fichier (voir S\_SFIRST, le mois dernier).

**Sortie :** 0 Ok  
-34 Chemin d'accès non trouvé.  
-35 Déjà trop de fichiers ouverts.  
-36 Accès refusé (répertoire plein, fichier déjà existant, etc.).

### F\_OPEN

**Entrée :** L'adresse du nom du fichier, terminé par 0 et contenant le chemin d'accès (un mot long) et le mode d'ouverture du fichier (un mot) :

0 Lecture seulement  
1 Écriture seulement  
2 Lecture/écriture

**Sortie :** Idem F\_CREATE si l'opération échoue, sinon, le Handler (numéro de référence) du fichier.

### F\_WRITE

**Entrée :** Handler du fichier dans lequel on veut écrire (un mot) ; nombre d'octets à écrire (un mot long), adresse du tampon contenant lesdits octets (un mot long).

**Sortie :** 0 Ok  
-36 Accès refusé, ou disque plein  
-37 Handler fourni incorrect

### F\_READ

**Entrée :** Handler du fichier à lire (un mot) ; nombre d'octets à lire (un mot long), adresse du tampon qui recevra les données (un mot long).

**Sortie :** 0 Ok  
-37 Handler incorrect

On trouve également cinq fonctions supplémentaires, utilisées pour

gérer les fichiers :

F\_SEEK positionne le compteur d'octets dans le fichier en cours ; F\_DELETE efface un fichier du disque ;

F\_ATTRIB lit ou positionne les attributs d'un fichier ; F\_RENAME en change le nom, et F\_DATIME lit ou écrit la date et l'heure du fichier. Cette fonction s'appelle "l'estampillage du fichier" (ce serait un Japonais qui aurait inventé ça, que ça ne m'étonnerait pas).

### F\_SEEK

**Entrée :** déplacement en octets à effectuer (un mot long, signé) - Handler du fichier (un mot). Mode de déplacement (un mot), définit comme suit :

0 depuis le début du fichier  
1 depuis la position courante du compteur  
2 depuis la fin du fichier  
**Sortie :** 0 Ok  
-32 Fonction incorrecte (déplacement trop grand, etc.)  
-37 Handler invalide

### F\_DELETE

**Entrée :** adresse du nom du fichier, terminé par 0 (un mot long).  
**Sortie :** 0 Ok  
-33 fichier non trouvé.  
-36 accès refusé (fichier en lecture seulement, etc.)

### F\_ATTRIB

**Entrée :** adresse du nom du fichier, terminé par 0 (un mot long). Type d'opération (un mot) :

0 Lecture des attributs  
1 Écriture des attributs  
Attributs à écrire (un mot) :  
0 Fichier standard  
1 Lecture seule  
2 Fichier caché  
4 Fichier système caché  
8 Identificateur de volume (nom de la disquette)  
16 Sous-répertoire  
**Sortie :** 0 Ok  
-33 Fichier non trouvé  
-34 Chemin d'accès (PATH) non trouvé

### F\_RENAME

**Entrée :** un mot toujours à 0 (bug?). Adresse de l'ancien nom terminé par 0 (un mot long). Adresse du nouveau nom terminé par 0 (un mot long).

**Sortie :** 0 Ok  
-34 Fichier non trouvé  
-36 Accès refusé (nouveau nom existe déjà, etc.)

### F\_DATIME

**Entrée :** la date et l'heure, codées au format Gemdos (un mot long). Handler du fichier (un mot). Code de l'opération :  
0 Écriture de l'heure  
1 Lecture de l'heure  
**Sortie :** en cas de lecture, la date et l'heure, codées au format Gemdos.

## DIRECT AU RIZ

Pour se balader dans les différents sous-répertoires d'une disquette, il existe également plusieurs fonctions dédiées.

En premier lieu, on trouve D\_CREATE et D\_DELETE (de numéros respectifs 57 et 58), qui s'utilisent exactement de la même manière que F\_CREATE et F\_DELETE.

Viennent ensuite D\_GETPATH (numéro 71) et D\_SETPATH (numéro 49), qui permettent, respectivement toujours, de s'enquérir du PATH (chemin) actuel et de le modifier :

### D\_GETPATH

**Entrée :** adresse du tampon de 64 octets qui contiendra le PATH (un mot long). Numéro du drive concerné (un mot) :

0 Drive courant  
1 Drive A  
2 Drive B  
etc.

**Sortie :** 0 Ok, et le PATH se trouve dans le tampon spécifié.  
-46 Drive spécifié invalide (n'existe pas)

### D\_SETPATH

**Entrée :** adresse du nouveau PATH, terminé par 0 (un mot long).

**Sortie :** 0 Ok  
-34 Chemin d'accès non trouvé  
Enfin, et pour en finir avec le BDOS (appelable en GfA par Gemdos- (Numéro\_de\_fonction, Paramètre1, ParamètreN), je le rappelle), on trouve DSETDRV (numéro 14) qui définit le drive courant, D\_GETDRV (numéro 31), qui lit le drive courant, et D\_FREE (numéro 54) qui lit la place disponible sur le drive courant.

### D\_SETDRV

**Entrée :** numéro du disque courant (un mot) :  
1 Disque A  
2 Disque B  
etc.

**Sortie :** >0 Numéro de l'ancien drive courant.  
-46 Drive invalide (n'existe pas)

### D\_GETDRV

**Entrée :** rien.  
**Sortie :** numéro du drive courant :  
0 Disque A  
1 Disque B  
2 Disque C  
etc.

### D\_FREE

**Entrée :** adresse d'un tampon de 16 octets qui recevra les informations (un mot long).

Numéro du disque (un mot) :  
0 Disque courant  
1 Disque A  
2 Disque B  
etc.

**Sortie :** 0 Ok, et le tampon de 16 octets est rempli comme suit :  
octets 0-3 : nombre d'octets disponibles  
octets 4-7 : nombre de clusters disponibles

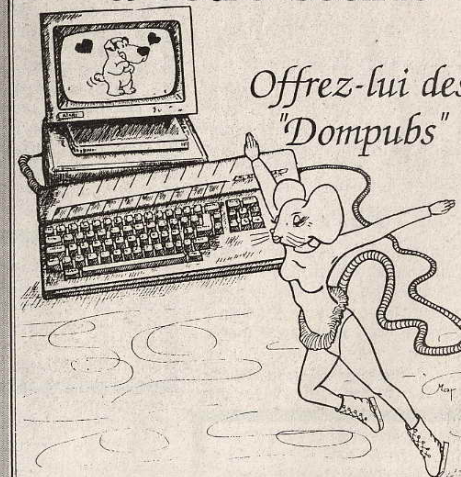
octets 8-11 : nombre d'octets par secteur  
octets 12-15 : nombre de secteurs par cluster

46 Unité désignée non valide.  
Mais bon, encore une fois, presque toutes ces fonctions vous seront inutiles, le GfA offrant tout un jeu d'instructions équivalentes (Open, Print#, Input#, Chdir, Chdrive, Dfree(), Dir\$( ), etc.). A la rigueur, F\_ATTRIB et D\_DATIME serviront peut-être, et encore, leur utilisation est tellement rare...

En revanche, nettement plus intéressantes pour vous sont les fonctions ayant un rapport plus étroit avec le hardware : détection du changement de disquette, accès direct aux secteurs, formatage, etc. Un excellent prétexte pour introduire en force mon dernier chef-d'œuvre programmatique en GfA : un mini-moniteur de disquettes ! Mais nous n'en sommes pas encore là : un peu de patience...

STfan

## Donnez du plaisir à votre souris



Offrez-lui des  
"Dompubs"

Utilitaires, Accessoires, Démonstrations, jeux...  
Les "DOMPUBS" sont des disquettes pleines de logiciels du domaine public  
pour ATARI ST & COMMODORE AMIGA  
Prix 45 Francs

Je désire recevoir le catalogue de l'association STATION  
Ci-joint une enveloppe timbrée à 370 F (format 16x23) à mon adresse  
Station Informatique, 2 rue Piémontaise 75018 PARIS  
42551426

1 ST 9

Prêts ? Etes-vous prêts à plonger dans l'incroyable amalgame des questions et réponses du courrier ? Votre réponse à cette question est sûrement positive, allez au paragraphe 1. Une réponse négative vous propulse au paragraphe 3.

## P1

Ce mois-ci, vous aurez l'occasion d'être les cobayes d'une formule inédite : le courrier des lecteurs interactif. Cette formule offre une lecture à géométrie variable, changeant selon votre humeur (plutôt prétentieux comme formule, mais bon...). Etes-vous décidés à continuer cette douloureuse expérience ? Si la réponse est oui, reportez-vous au paragraphe 2. Votre réponse immédiate est un non, lisez quand même le paragraphe 3.

## P2

Vous êtes vraiment un modèle de lecteur, patient, compréhensif, le genre de personnes qui nous soutient dans notre effort quotidien, merci, mille fois merci (j'en fais trop là ?).

Que pensez-vous des émulateurs sur ST ?

a) c'est extra, allez en P7.  
b) Complètement ringard, j'ai déjà un Mac, un PC, 2 Amiga, 3 Spectrum et 25 Apple II. Alors là, vous avez gagné le droit de sauter en P4.

## P3

Apparemment, soit vous le faites exprès de répondre non et vous allez en P11, soit vous n'avez pas bien compris la question. Retournez alors examiner le paragraphe 1 de plus près.

## P13

Intéressé par vos articles sur l'adaptation du 5"1/4, je me suis lancé dans sa réalisation. Un certain nombre de remarques s'imposent. Difficile de s'attaquer à la carte mère d'un Atari 1040 vieux de 15 jours. Alors je me suis intéressé au côté lecteur. Il suffit alors de récupérer sur le câble de liaison les deux signaux indiqués dans l'article et de les amplifier (7407 TTL). Le

5 V est aussi pris sur l'alimentation lecteur. Et le lecteur fonctionne maintenant correctement.

J.-L. Valade, Paris.

Cette méthode est bien entendu valable, elle permet de charcuter uniquement le câble extérieur ce qui a l'avantage d'éviter d'ouvrir le ST. Mais il faut déjà disposer d'un câble extérieur. Tiens, quelqu'un vous invite en P6, vite, vite...

## P14

Je vais droit au but : Comment fait-on pour passer en 40 pistes lorsque l'on possède un drive 5"1/4 Toshiba 5623 80 pistes double face avec un connecteur à la norme Shugart ? Il y a certainement une solution Hard ou Soft, du moins je l'espère sinon adieu PC-DITTO ! Et puis adieu le bénéfice par rapport à une marque de drive (c.m.a.) : à 490 F pièce, cela devient intéressant n'est-ce pas ? (Yakecem — 118, rue de Paris, Montreuil). Alors messieurs de la rédaction, please help me ! Mis à part cela, continuez à nous informer et surtout, j'attends avec impatience des schémas d'extensions utilisant le connecteur du bus des Megas ST (car mon 520 en est équipé aussi !).

F. Guérin, Maison-Laffitte

Il est plutôt difficile de relire des disquettes au format PC 360 Ko avec un 80 pistes. Une solution possible — mais pas évidente — serait la création d'un utilitaire pilotant directement le contrôleur disquette (WD 1772) pour simuler la lecture/écriture en 40 pistes. Vous pouvez toujours vous consoler en utilisant le drive pour le stockage des programmes. A 3 ou 4 F la disquette 5"1/4, c'est assez rentable.

Le problème des montages faisant appel au connecteur de bus type Mega est qu'ils risquent de nécessiter la fabrication de circuits imprimés (dépassant ainsi le cadre de la bidouille), mais peut-être que... Allez les fans, hop en P6.

## P4

Souhaitez-vous acheter un A...a pour meubler la solitude de votre ST ou utiliser un moniteur couleur de la marque concurrente ? Un petit voyage en P5 pour le premier choix, sinon allez vous reposer en P6.

## P5

Je suis actuellement possesseur d'un Amiga 500, mais songe acheter prochainement un Atari ST. Ma décision est surtout motivée par la bibliothèque de logiciels très étendue qui est maintenant disponible pour ST. De toute façon, je garde mon Amiga pour faire du graphisme (et de la musique). Ce qui nous amène aux questions que j'ai à poser.

— Est-ce que le moniteur Amiga 1084 est utilisable sur le ST ?

— Existe-t-il un émulateur Amiga sur ST ? Si oui, quels sont ses performances et son prix ?

J.P. Moussa, Chamonix

Le moniteur couleur Amiga accepte, comme pour le ST, un signal RVB analogique. Il ne doit y avoir aucun problème de fonctionnement pour les modes basse et moyenne résolution du ST. Par contre, le mode haute résolution (monochrome) Atari ne passera pas, car il n'est pas de même type (signaux de type TTL). Notons que ce moniteur (Amiga) d'excellente qualité dispose d'une entrée de type Péritel qui simplifie les problèmes de connexion avec le ST.

Il existe effectivement un émulateur Amiga sur ST, le seul problème, c'est qu'il est tellement "bidon" qu'il ne risque pas de marcher, même avec le Blitter et le drive Commodore soi-disant nécessaires. Nous sommes, il faut bien l'avouer, tombés dans le panneau (mais pas tous seuls !). Un vrai émulateur Amiga apparaîtra-t-il dans le futur ? La chose semble en tout cas réalisable en se limitant sur le plan performances graphiques et sonores. Et maintenant que vais-je faire ? Ben, tiens, une balade en P6.

## P6

Ouf, soufflez un peu (vous avez droit à un café bien mérité). Nous sommes à la rotonde centrale, vous pouvez :

- Repartir en P1 pour essayer de comprendre ce jeu idiot.
- Apprendre comment finir *Dungeon Master* en P8.
- Vous débutez et recherchez quelques conseils, galopez en P9.
- Votre truc c'est la bidouille, branchez-vous en P14.
- Y'en a marre, j'ai mal au crâne, direction P12.

## P7

Je vous écris cependant à propos de l'émulateur Mac "Aladin". Ayant travaillé sur Macintosh et possédant de nombreux logiciels, j'aimerais savoir s'il est possible de récupérer des fichiers faits sur Mac pour l'Atari ST. Peut-on également lire des disquettes initialisées sur Mac ? Si oui, comment fait-on ? Sinon, quels logiciels sont disponibles sur ST ?

S. Theou, Rieux

Oui, la récupération de fichiers Macintosh est possible sur le ST. Pour l'instant, la seule méthode de transfert possible est l'utilisation d'un câble de type RS232 avec un logiciel adéquat sur chaque machine. Un futur émulateur capable de relire directement les disquettes Macintosh (*Magic Sac + Translator one*) existe aux Etats-Unis, mais il n'est pas encore disponible en France.

Le seul émulateur disponible effectivement, Aladin, coûte environ 2 500 F. Généralement, tous les logiciels non protégés et ne faisant pas d'appels directs au système fonctionnent correctement. En plus, les programmes s'exécutent plus vite et profitent de la meilleure résolution de l'Atari ST (affichage plus grand de 30%). Retournez en P6.

## P8

Voici quelques trucs pour finir *Dungeon Master* : Le *Firestaff* se trouve au niveau 6. Trois clefs de Rha et la Master key sont nécessaires pour y parvenir. La *Power gem* se trouve derrière l'ancre du dragon. Une clef se trouvant sous un tas de cendres ouvre la porte y conduisant. Pour tuer le dragon, se tenir toujours derrière lui et le frapper à coup d'épée (dans le dos...). Un escalier secret relie les 8, 9, 10, 11, 12 et 13<sup>e</sup> niveaux. Il est accessible grâce aux *Skeleton Keys* qui s'insèrent dans les têtes de mort

gravées sur les murs de ces différents niveaux. Une fois en possession du *Firestaff* et de la *Gem* (qui ne peut être extraite qu'à l'aide du *Firestaff* et du *Zokathra spell*), remontez au 12<sup>e</sup> niveau. Inutile d'essayer alors de tuer Lord Chaos : le sorcier est invincible ! Il faut le tenir dans un coin, l'emprisonner en créant des *Fluxcages* autour de lui, se trouver soi-même à l'intérieur d'une *Fluxcage*, et toujours à l'aide du *Firestaff*, faire un "Fuse" sur le sorcier. A ce moment précis, un sentiment de puissance vous envahira... A quand *Dungeon Master II* ?

Vlad l'empaleur, Paris

Voilà une réponse aux interrogations du lecteur du mois dernier. Rien à ajouter, sinon qu'une méthode moins risquée pour tuer le dragon est de l'attaquer de loin à coup de boules de feu (sorts et *Firestaff*), tout en évitant ses projectiles par un déplacement brusque au bon moment. Un magicien murmure P6.

## P9

J'ai remarqué que sur l'Atari la souris reste inactive sur les menus et sur les fenêtres si l'on met le joystick en mode automatique. Par contre, elle fonctionne encore sur les objets et les disques. J'ai aussi remarqué que l'appui simultané des touches "alternate" et "help" provoque l'arrêt du programme en cours et l'impression de l'écran (les 3/4 seulement sur une feuille format A4). D'autre part, il arrive que mon lecteur de disquette intégré laisse entendre une sorte de sifflement. Je ne sais si c'est normal ou si c'est une anomalie du lecteur. Pourriez-vous me conseiller ?

B. Pradier d'Agrain, Perthuis

Un joystick en mode automatique ne cesse d'envoyer des informations, or c'est le même processeur (6301) qui s'occupe de gérer la souris, les manettes et le clavier, le phénomène est donc normal. "Alternate Help" n'est autre que la hardcopy d'écran (c'est d'ailleurs dans le manuel), pour obtenir l'impression de l'écran en entier, sélectionnez l'option 960 avec l'accès-soire de configuration imprimante. Certains drives Atari sont plus bruyants

que d'autres (surtout certains vieux modèles), il n'y a pas à s'en inquiéter. Du hard ! Où ça ? en P10, sinon remontez sur P6.

## P10

Je lis votre 1ST depuis le numéro 1. J'ai été très intéressé par votre article comparatif ancienne et nouvelle carte du STF (1ST n°5). J'ai d'ailleurs acheté un 2<sup>e</sup> 520 ST nouvelle carte pour le blitter et le lecteur double face. Je suis intéressé par l'extension 1 mega de cette machine. L'alimentation tiendra-t-elle pour 1 mega ? Les T256.15 P sont-elles les seules puces utilisables ? Les circuits intégrés qui manquent (bas à gauche de la photo) sont-ils à compléter ? Quelle est la valeur des capacités de découplage des mémoires ? Puisque j'ai maintenant deux Atari 520 STF, peut-on passer le lecteur de disquette double face sur l'ancien modèle 520 STF et vice versa ?

M. Incognito

Oui, l'alimentation supporte sans broncher 1 Mo. Toute mémoire dynamique de type 41256 avec un temps d'accès de 150 ns, ou moins, est utilisable. Pour l'extension, n'oubliez pas de monter en R71, R72, R73 trois résistances de 33 Ohms, 1/4 de Watt. Les circuits intégrés ne manquent pas, c'est l'ancienne place des six ROMs du TOS, les nouvelles versions tiennent en deux boîtiers uniquement, expliquant ainsi les quatre supports vides. Des condensateurs non polarisés de 100 à 220 nF suffisent pour le découplage. Il n'y a pas contre-indication à l'échange des lecteurs de disquette. Toujours plus de hard en P13.

## P11

Bravo, vous détenez le record de vitesse de lecture transversale. Il est temps pour vous de continuer la lecture des autres rubriques. Allez en P12.

## P12

L'expérience s'achève. Le personnel des laboratoires regagne joyeusement la cantine pour trinquer au succès de l'opération. Les spectateurs enthousiastes décident d'écrire à : *First Magazine*, *Laser presse*, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé.

# DAVID CONTRE GOLIATH

Une nouvelle gamme d'utilitaires pour serveur videotext est apparue récemment sur ST. Ils permettent de transformer une image de format écran Degas, Neo... en image videotext, égayant ainsi singulièrement un serveur et suscitant de nouvelles applications, telle celle d'une agence matrimoniale qui n'hésite pas à "vidéotextiser" ses clients.

Ce sont particulièrement deux produits récents qui retiendront notre attention : *Galanterie* d'Imaco (qui distribue les produits de feu Impérasoft) et *VideoTeaser* de France-Tex — une société de textiles qui, apparemment, se diversifie. Les deux logiciels ont un niveau de performances comparables. Tous deux permettent la transformation

en huit tons de gris, la modification du contraste et de la luminosité des pages générées. Cependant *Galanterie* fonctionne uniquement en haute résolution alors que *VideoTeaser* ne tourne qu'en basse résolution, ce qui lui permet de substituer sur option les gris par de la couleur pour un meilleur discernement des nuances. *VideoTeaser* gère directement les formats Degas haute et basse résolution, *NeoChrome* et *Art Director*, et il est légèrement plus ergonomique que son concurrent car il comporte un éditeur d'image videotext assez complet pour modifier les nuances séparément. *Galanterie* se limite au format Degas (P13).

En revanche, la "vidéotextisation" — le mot est déposé par l'éditeur — est beaucoup plus rapide et le format des images est deux fois plus compact en moyenne que sur le logiciel France-Tex. Or la compacité des images est fondamentale en utilisation professionnelle car elle réduit d'autant les délais de chargement des images (reste à savoir si certains serveurs ne prennent pas un malin plaisir à ralentir l'affichage pour augmenter la facturation !). La plus grande surprise vient cependant des prix. *Galanterie* coûte 9 000 F alors que *VideoTeaser* se contente d'un prix public de 250 F à grand renfort de publicité. Voilà qui n'est pas sans laisser perplexe. Voici quelques éléments de réflexion :

— les logiciels, me direz-vous, sont toujours trop chers ;

— les produits équivalents sur PC donnent à croire que *Galanterie* est un produit très abordable (par exemple "Courtoisie" dont le titre *Galanterie* se gaussait aimablement) ;

— le milieu professionnel (terme délibérément vague) et les impératifs du marketing moderne tendent à imposer l'idée que plus c'est cher, plus c'est "pro" ;

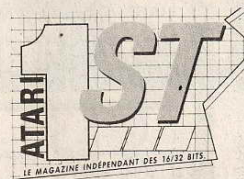
— le marché des serveurs où la Galaxie PC domine, et dans la mesure où l'usage domestique des serveurs monovoie ne s'est pas encore imposée, ne saurait représenter plus d'une centaine de clients ;

— *Galanterie* connaît déjà un certain succès auprès des professionnels de la télématique, il est utilisé avec grande satisfaction par les serveurs d'Antenne 2, de l'université Paris VIII, par 3615 Gratos... On voit bien que ces deux produits ne s'adressent pas au même public, et qu'un logiciel n'est jamais trop cher que pour qui ne peut se l'offrir.

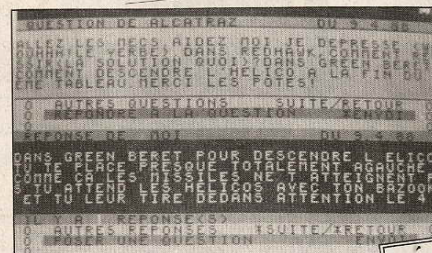
Antoine Forqueray

*Frantex est une grosse société d'équipement textiles pour les hôtels et les collectivités au chiffre d'affaires de 15 M de Francs. Ils sortent VideoTeaser, un peu pour s'amuser et surtout grâce au culot du jeune programmeur, qui a réussi à leur "vendre" son produit. Les bénéfices serviront à payer les études dudit programmeur. Trois autres projets sont en préparation... Nous vous en dirons plus à l'occasion.*

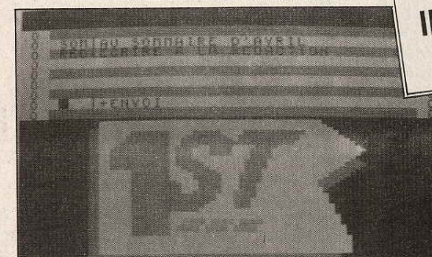
# A VOTRE SERVICE



vous présente



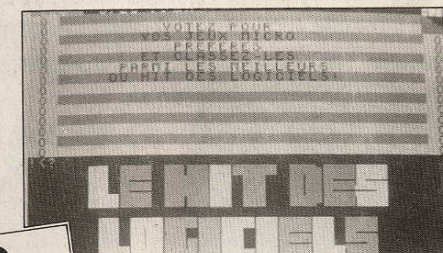
LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC ATARI POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR.  
TAPEZ BID\* + LA TOUCHE GUIDE



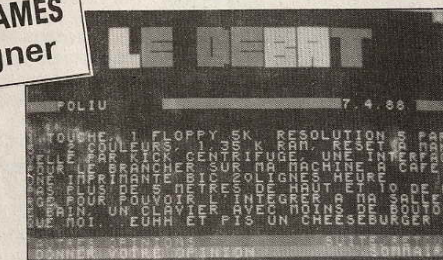
LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.  
TAPEZ 1ST\* + LA TOUCHE GUIDE



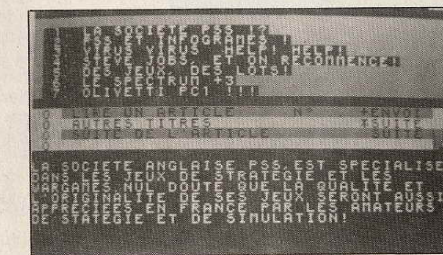
LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.  
TAPEZ PAN + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE.  
TAPEZ HIT\* + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?  
TAPEZ DEB\* + LA TOUCHE GUIDE



LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.  
TAPEZ NEW\* + LA TOUCHE GUIDE

ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE. ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

# 3615 MICROTREL

# QUANTUM PAINTBOX

Quantum est un programme ambitieux puisqu'il ne revendique pas moins de 4 096 couleurs en basse résolution et 32 en moyenne. Il est aussi le premier à s'octroyer le titre de "Paintbox", habituellement réservé aux grosses palettes graphiques, telles *Quantel* ou *Aurora*.

Quantum est un produit de la firme d'outre-Atlantique Eider-soft que la presse anglaise (et Atari) a unanimement salué comme un événement.

L'interface graphique de *Quantum*, lorsqu'il fut pour la première fois présenté à l'Atari User Show de Londres, ressemblait à s'y méprendre à *Degas Elite*. Si la version finalisée ressemble maintenant à *Pro Sound Designer*, les fonctionnalités sont en gros celles de *Degas* auxquelles il faut ajouter un mode "lasso" et retrancher pas mal de choses.

Mais, bien évidemment, c'est la gestion des kyrielles de couleurs qui retient l'attention. L'Atarien féru étant bien décidé à connaître les jouissances chromatiques jusqu'au plus profond de son âme, il n'est pas étonnant qu'il soit jaloux des fervents Amigaïstes.

Première déception, les images du "slide-show" de démo ne sont pas à la hauteur. Madonna est en 128 couleurs dont beaucoup cyclent et il y a bien un oiseau, mais ce n'est pas une perruche des îles Galapagos ni un paon qui fait la roue, juste un simple rossignol qui comme chacun sait ne brille pas la fulgurante variété de sa robe. Qu'à cela tienne, puisqu'il s'agit d'un logiciel de dessin, dessinons. Deuxième embûche, le logiciel réclame un mot à la page x et à la ligne y du manuel. Je tape "return" pour voir, il me jette au bureau. Une fois rendu à bon port (et pas seulement de souris), je n'ai omis de lire le manuel qui me précise que le logiciel est un peu plus lent que la normale (5% annoncé), mais c'est pour la bonne cause : les couleurs.

Je sélectionne d'emblée le mode 4096 couleurs en 60 Hz (512 & 128 couleurs sont aussi proposées) et je m'apprete à "infographiser" avec ma souris arc-en-ciel. Le logiciel me prévient que je vais effacer

tout ce que j'avais commis — pas de passage d'un mode à l'autre sans perdre les données. N'ayant par chance encore rien fait, je persiste. Effectivement, le logiciel est lent. Chaque fois que je choisis une couleur, il réfléchit quelques secondes avant que le curseur ne réapparaisse. Une fois les seize couleurs par défaut épuisées, il faut les modifier une à une sur la palette. Le manuel me rassure, on peut sauvegarder les palettes par blocs de huit. Me voici à essayer ma seconde palette, fraîche de seize nouvelles couleurs. Surprise, lorsque je dessine avec celles-ci, elles adoptent aussitôt les tons de l'ancienne palette. Je suis sur le point de replonger dans le manuel, mais devant ma perplexité (dix secondes) l'écran laisse défiler très lentement une ligne sur le passage de laquelle apparaissent, ô miracle, toutes les couleurs que j'avais choisies... Certaines d'ailleurs clignotent comme un néon malade me rappelant le mode entrelacé (ou Parkinsonien) de l'Amiga. Bien dissimulé dans les recoins d'un manuel pourtant lapidaire et demie portion, j'apprends qu'à chaque fois que je lâche la souris plus de dix secondes, l'ensemble des couleurs sont affichées et que, par ailleurs, une couleur posée ne peut plus être modifiée ni ôtée autrement qu'avec la gomme. De surcroît, il n'existe pas de fonction pour le dégradé ni anti-aliasing (suppression de crénelage).

Je médite tour à tour à la création d'un néologisme du style WYSIWYG appliqué aux couleurs et à un plagiat de La Fontaine sur le thème de la grenouille et du bœuf... sur quoi je retourne sur *Spectrum* que je n'aurais pas dû laisser un instant. Le prix de la palette Quantum Eider-soft est d'environ 490 F. Elle n'est pas importée.

Antoine Forqueray

LISTE DES REVENDEURS AGREES

**OMIKRON.**

MICRO MEGA INFORMATIQUE,  
11 Rue PASTEUR,  
05000 GAP Tel: 92 51 76 06

ORDINATEUR DIFFUSION,  
3 Rue Laffon,  
13006 Marseille Tel: 91 54 33 36

MICRO INFORMATIQUE CONSEIL,  
3 Bd Aristide Briand,  
13100 Aix en Provence Tel: 42 96 46 00

INFORMATIQUE & NATURE,  
Route de Cavaillon,  
13340 Cabannes Tel: 90 95 20 04

MAJUSCULE INFORMATIQUE,  
129 Rue Jean Jaurès,  
29200 Brest Tel: 98 80 39 23

INFO OCCASE,  
66 Bis Rue de la République,  
30000 Nîmes Tel: 66 29 84 15

JANAL GRENOBLE,  
3 Quai Claude Bernard,  
38000 Grenoble Tel: 76 43 10 65

MICRO UNITE JUNGSMANN,  
50 Rue Hirschauer,  
57500 SAINT AVOLD Tel: 87 92 11 60

MICROTOP  
102 Rue Thiers,  
62200 Boulogne/Mer Tel: 21 30 66 88

MICRO CENTER,  
24 Centre Commercial Place des Halles,  
67000 Strasbourg Tel: 88 22 31 50

INFOMANIE  
3 Rue Perrault,  
75001 Paris Tel: 40 20 01 20

LOISIR INFORMATIQUE,  
22 Place du Gal. de Gaulle,  
76600 Le Havre Tel: 35 43 51 54

TECHNIC 2000,  
6 Av. de la République,  
79000 Niort, Tel: 49 24 58 95

CAISSA INFORMATIQUE,  
62 Bis Av. du Gal de Gaulle,  
93110 Rosny/Bois Tel: 45 28 44 25

SCAP INFORMATIQUE,  
62 Rue Gabriel-Péri,  
93200 Saint Denis Tel: 42 43 22 78

Revendeurs, contactez-nous: pas de minimum de commande, pas de port.

# OMIKRON.

## BASIC

### INTERPRETEUR

#### Le + RAPIDE

TEST	INTER	COMPIL
FOR...NEXT	,24	,075
Boucle Repeat	2,865	,675
Boucle Repeat (Entier)	2,245	,085
Algèbre réel	5,945	3,005
Algèbre entier	3,35	,45
Sinus	9,865	8,745
Unequalif	1,83	,63
Unequalif (Entier)	1,31	,12

#### Le + PRECIS

6 types de variables (Booleen, octet, entier 16 bits, entier 32 bits, réel simple, réel double)  
Simple précision :  
9 chiffres significatifs  
Double précision :  
19 chiffres significatifs

Les nombres jusqu'à 5,11 E±4931 (5 suivi de 4931 zéros !!!)

#### Le + SIMPLE

L'Omikron comprend toutes les instructions standards du Microsoft basic, le basic le plus répandu, donc aucune difficulté d'adaptation.

#### MULTI-TACHE

L'Omikron permet d'interrompre un programme tous les 1/200<sup>ème</sup> de seconde.

#### ADAPTABLE

Entièrement compatible avec le Blitter et le Mega ST.

#### Le + EXTENSIBLE

Grâce aux bibliothèques, vous pouvez augmenter les possibilités du basic Omikron.

Draw ! permet d'utiliser les fonctions graphiques évoluées.

Midi-lib comprend toutes les fonctions midi.  
Robot lib pour commander les robots.

Avec le basic, vous disposez gratuitement de deux bibliothèques : ISAM :

fichiers séquentiels indexés.  
GEM :

toutes les fonctions AES/VDI.

#### Fonctions spéciales

SORT : Tri intégré, environ 1000 Tris à la seconde (Algorithme quick sort).

CLIP : définit une fenêtre d'affichage INPUT USING :

permet d'autoriser ou d'interdire certains types de touches.

IPL : accès aux interruptions du 68000.

#### STRUCTURES :

Retour de paramètres, variables locales, procédures et fonctions récursives.

#### EDITEUR :

Plusieurs parties du programme à l'écran en même temps.

Affiche jusqu'à 57 lignes de 128 caractères.

### COMPILATEUR

JUSQU'A  
20 FOIS PLUS  
RAPIDE  
(nombres entiers 4 à 5x)  
(nombres réels simples 3x)

ENTIEREMENT  
COMPATIBLE AVEC  
L'INTERPRETEUR

OUTIL DE MISE AU  
POINT INCLUS

COMPIL 48 ko  
à la minute.

REVENDEURS  
CONTACTEZ-NOUS !

BON DE COMMANDE  
EXPEDITION SOUS 48 HEURES (1)

à retourner à :

OMIKRON FRANCE, 11, rue Dérodé - 51100 REIMS - Tél. 26.02.60.44

NOM .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
CP .....  
☐ INTERPRETEUR DISK **545 F<sub>ttc</sub>** ☐ DRAW! **395 F<sub>ttc</sub>**  
☐ INTERPRETEUR cartouche **785 F<sub>ttc</sub>** ☐ MIDI LIB **395 F<sub>ttc</sub>**  
☐ COMPILATEUR **545 F<sub>ttc</sub>** PORT GRATUIT  
☐ PACK COMPILATEUR + INTER **895 F<sub>ttc</sub>**  
Mode de règlement : ☐ CCP ☐ Chèque TOTAL TTC.....F

(1) A partir de la réception de votre commande (2) commande téléphonique uniquement contre remboursement

*Signum* n'a jamais péché par manque d'originalité. La version 2 du traitement de texte poursuit imperturbablement son chemin dans cette voie en s'étoffant de fonctions dignes des plus grands sans les copier en aucune manière.

# IGNUM 2, AUX FRONTIERES DE LA PAO

**S**ignum brillait déjà par sa rapidité d'affichage. *Signum 2* va encore plus vite. On peut affirmer sans craintes qu'il fait jeu égal en défilement avec le *Rédacteur* à ceci près qu'il gère plusieurs polices proportionnelles à l'écran ! *Signum 2* est sûrement le traitement de texte graphique le plus rapide sur micro-ordinateur 68 000.

## DES AMELIORATIONS SENSIBLES

*Signum 2* améliore et résout certains problèmes qui rendaient son

ancêtre un peu pénible. L'article de mon éminent confrère, le Dr S. Dreuf, paru en janvier dans votre revue favorite titrait "Signum, pour écrire entre les lignes", soulignant ainsi une des caractéristiques intéressantes du logiciel. Mais si l'on s'aventurait dans le "hors-lignes", il devenait difficile de reformater un texte, et par malheur replacer des mots sur une ligne s'avérait un véritable sport d'adresse. Fort heureusement cela n'est plus.

— Il existe enfin un style "souligné" permettant de se dispenser des polices semi-graphiques pour cet usage. Par suite, on peut modifier et combi-

ner les styles sur une partie du texte sélectionnée en mode bloc, ligne, paragraphe, page ou chapitre.

— La sauvegarde séparée des paramètres de mise en page devient l'équivalent des "règles" sur les traitements de textes traditionnels.

— Les touches programmées sont indiquées à l'affichage des jeux de caractères et peuvent être enregistrées sur disque. Lorsqu'on connaît la puissance de celles-ci (imbrication sur 8 niveaux), il ne reste plus qu'à s'écrier "Alléluia !".

— Enfin, le concepteur a implémenté la sauvegarde en ASCII, *Signum* n'est donc plus un logiciel fermé.

— De même, le presse-papiers de *Signum 1* n'était guère pratique puisqu'il se limitait à la sélection de lignes entières. Désormais, un mode de sélection par bloc est disponible et une petite icône donne accès direct au presse-papiers, lequel est désormais sauvegardable séparément. Une petite poubelle fait aussi son apparition en pendant au presse-papiers.

— Autre amélioration sensible, il est désormais possible d'affecter des marges différentes à chaque page et de modifier séparément les caractéristiques de formatage.

## ERGONOMIE

Là, ne plaisantons pas. *Signum* s'adresse toujours aux "amoureux" et aux scientifiques comme l'indique sa publicité. Je noterais tout de même un effort sensible : chaque sous-menu permet maintenant d'exécuter directement les commandes qu'il propose. Plus intéressant, les accès aux commandes deviennent multiples, le centrage d'un texte est, par exemple, réalisable de trois manières : menu "fonctions", sous-menu "options 1" et mise en forme, auparavant, il était exécuté en deux temps.

Rendons aussi grâce à la possibilité de communiquer directement avec les programmes d'impression et au chaînage de plusieurs documents à l'impression.

## NOUVEAUTES

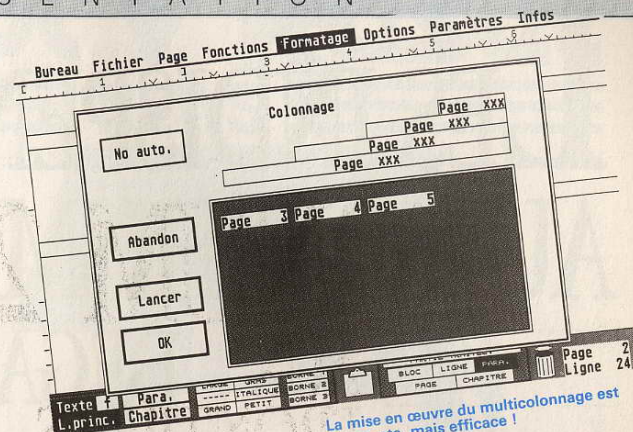
Les nouveautés sont nombreuses, et font de *Signum 2* le traitement de texte le plus puissant de ce début d'année sur Atari.

— **L'inclusion de graphisme** est désormais possible sans ralentir *Signum 2* comme le faisait le domaine public *Signic*. *Signum 2* est compatible avec STAD du même éditeur et possède un "capteur d'écran" (ou Snapshot) qui génère des fichiers d'une compacité record. Les dessins sont naturellement redimensionnables et adaptables à la résolution de l'imprimante.

— **Le multicolonnage** est maintenant implémenté. Certes le procédé de création ne brille pas par sa simplicité. Pour un texte sur trois colonnes, il faut récupérer trois pages formatées sur une colonne. Cependant une fois compris, il fonctionne efficacement et l'on peut toujours intervenir directement sur la page mise en colonnes.

— **La césure** est maintenant automatique, paramétrable et comprend un dictionnaire d'exceptions en ASCII.

— Dernière nouveauté, **les notes en bas de page** sont gérées de manière semi-automatique.



La mise en œuvre du multicolonnage est étonnante, mais efficace !

## LES FRONTIERES DE LA MISE EN PAGE

Graphisme, multicolonnage, polices de caractères proportionnelles mélangeables et de corps variable, crénage très fin entre les caractères, interlignage variable, insertion ASCII, éditeur de polices et macro-commandes, voilà bien des ingrédients de nature à transformer un traitement de texte en logiciel de micro-édition.

Pour des mises en page simple concernant manuels, thèses ou petits journaux, *Signum 2* pourra être un logiciel à retenir. Associé à la

dernière imprimante de chez Nec (la P2200 24 aiguilles) et à un 520, il permettra de constituer une petite station PAO — 360 points par pouce à l'impression ! — pour un prix défiant tout ce qui existe.

Remarque annexe, *Signum* est le seul logiciel autorisant le pilotage d'une laser Atari par un 520 ST.

*Signum 2* est un traitement de texte-caméléon : pour ma part la puissance de ses macros m'ont permis de réaliser des partitions musicales de bonne facture. Pour ce qui concerne la mise en page, une bibliothèque de trames sous formes d'images et de cadres sous formes de macros feront finalement gagner du temps sur certains logiciels de PAO.

Grâce à son superbe éditeur de polices, *Signum* est un logiciel qui suscite des utilisations originales. Le concepteur travaille actuellement sur l'écriture de droite à gauche pour les langues sémitiques, alors que les polices sont déjà disponibles.

S'il requiert un certain travail pour être maîtrisé (pas plus qu'un bon logiciel sur PC), on peut dire que l'univers de *Signum 2* est très riche : mise en page, mathématiques, physique, chimie, musique, langues non européennes...

A voir la créativité qu'il suscite outre-Rhin (plus de 200 polices créées par ses utilisateurs), *Signum* n'a pas fini d'étonner.

Prix : 1 517 F ht.

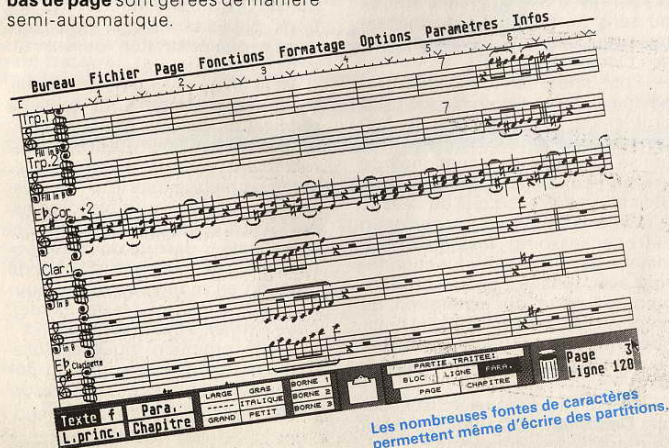
Application systems — 12, rue Edouard-Jaques 75014 Paris.

Tél. : (1) 43 35 59 98.

Jacques Duphy



Signum 2 intègre les dessins et le multicolonnage.



Les nombreuses fontes de caractères permettent même d'écrire des partitions...

# LES INDISPENSABLES

## AU GRAPHISME

### DEGAS, NEO ET LES AUTRES

2<sup>e</sup> partie

Ce mois-ci, nous continuerons avec les utilitaires graphiques car, je me répète, le domaine public est une mine inépuisable d'utilitaires pour les graphistes de toutes sortes.

Livré avec *Degas Elite*, la "Tool Box" offre un certain nombre de facilités à l'utilisateur du programme. Mais, deux petits accessoires viendront le compléter agréablement : **PageFlip.ACC** permettra de simuler une animation avec les différentes pages et **Operator.ACC** mélangera les pages entre elles.

Avec *Page Flipper*, on pourra définir une séquence de page, choisir une vitesse et animer le tout. C'est une option très pratique pour la mise au point de formes animées qui pourront être utilisées plus tard avec un animateur (*Aegis, Animatic, Film Director*, etc.).

L'accessoire de *Operator* permet de mélanger deux pages *Degas* entre elles et d'obtenir le résultat sur une troisième. Ce mélange peut se faire en plusieurs modes : and,

or, eor, avec masque, sans source ou sans destination... Indispensable à tout ceux qui travaillent avec des blocs.

Pour imprimer ces beaux graphismes, il y a toujours quelques problèmes. Il faut trouver le bon driver pour le logiciel de graphisme utilisé. Il existe des centaines de drivers pour *Degas*. Mais, si vous utilisez un autre logiciel de dessin, je ne saurais que vous conseiller un autre accessoire, **Install.ACC**. Il installe des drivers qui fonctionneront avec tous les logiciels (traitement de texte ou génération de graphismes) : particulièrement pratique pour tous les heureux possesseurs d'imprimantes à 24 aiguilles.

Dernier accessoire indispensable, **Decomm.ACC** autorise l'envoi de graphismes par modem.

### D'UNE RESOLUTION A L'AUTRE

Du côté des programmes de conversion, nous vous avons présenté, le mois dernier, un certain nombre d'utilitaires mais la série des "convic" est sans doute la plus accessible. Il s'agit d'une série de programmes convertissant des images d'une résolution vers une autre en différents formats :

**LOWMED.PR** convertit de la basse résolution vers la moyenne ;

**LOWVERT.PR** de la basse vers la haute ;

**MEDVERT** de la moyenne vers la haute, et **MACST.TOS** du Mac vers la haute résolution du ST.

Tout cela se fera en format *Degas*, *Neochrome* ou *Doodle* : le must en la matière, bien que l'on puisse toujours faire appel à **GRAFCON.PR**. Ce dernier permet les conversions classiques (*Degas*, *Neo* et *Doodle*) mais aussi la conversion de bloc RLE...

Pour terminer, signalons un **Pics-how** relativement exceptionnel pour *Neochrome* qui fait défiler des images à ce format accompagnées de textes et de musiques. Un petit outil qui servira aussi bien pour des actions publicitaires que pour une simple démonstration de vos talents d'illustrateur à vos amis.

C'est la fin de ce tour d'horizon des utilitaires graphiques du domaine public. Ces logiciels gratuits, développés bénévolement, ont considérablement apporté au développement du graphisme sur le ST. Devrais-je vous rappeler que *Neochrome*, qui fut le premier logiciel sur ST, est actuellement dans le domaine public à côté de très bons logiciels de création en monochrome ou couleur (*Public Painter*, *Master Painter*, *Little Painter*, *The ArtIST*, etc.) ?

Le mois prochain, nous explorerons les utilitaires disques du domaine public, riches en bonnes surprises et en indispensables !

Jacques Rippert

# Control Reset

## NEWS

### TOUJOURS PLUS

Le réseau CONTROL-RESET n'a pas fini de prendre soin de vous. Cette fois-ci il vous offre d'une part une solution originale d'élargir votre parc de programme, d'autre part un véritable discount sur toute une gamme de disquettes, du jamais vu jugent les professionnels.

### UTILISATEURS

ATARI \* - IBM PC \* - MACINTOSH \* - IBM PS2\*, n'attendez plus.

3"1/2 à partir de : (KITMC2) **6,50<sup>F</sup> TTC**

5"1/4 à partir de : (KIT78) **1,20<sup>F</sup> TTC**

LA DISQUETTE A PARTIR DE (TTC)

RM	Désignation	100	1000	10000
MAC1	SFDD 135 TPI-bte de 10-IEEE* la pièce	10,00 <sup>F</sup>	9,50 <sup>F</sup>	9,00 <sup>F</sup>
MAC2	DFDD 135 TPI-bte de 10-IEEE* la pièce	11,00 <sup>F</sup>	10,50 <sup>F</sup>	10,00 <sup>F</sup>
MF10	SFDD 135 TPI-bte de 10-GOLDSTAR* la pièce	11,50 <sup>F</sup>	11,00 <sup>F</sup>	10,50 <sup>F</sup>
MF20	DFDD 135 TPI-bte de 10-GOLDSTAR* la pièce	12,50 <sup>F</sup>	12,00 <sup>F</sup>	11,50 <sup>F</sup>
3"1/2				
KITMC1	20 DISK SFDD + 1 TH 172	250 <sup>F</sup> soit 6,50 <sup>F</sup> pièce		
KITMC2	20 DISK DFDD + 1 TH 172	280 <sup>F</sup> soit 7,50 <sup>F</sup> pièce		
5"1/4				
MACHO	DF haute densité 2Mo-bte de 10-IEEE* la pièce	39,00 <sup>F</sup>	38,00 <sup>F</sup>	37,00 <sup>F</sup>
DFDD	bte de 10-IEEE* la pièce	3,30 <sup>F</sup>	3,20 <sup>F</sup>	3,10 <sup>F</sup>
DFHD	haute densité 16Mo-bte de 10-IEEE* la pièce	11,00 <sup>F</sup>	10,00 <sup>F</sup>	9,00 <sup>F</sup>
M20	48 TPI-bte de 10 Goldstar* la pièce	6,00 <sup>F</sup>	5,50 <sup>F</sup>	5,00 <sup>F</sup>
M2HD	Haute densité 1.6 H. Bte de 10 Goldstar* la pièce	13,50 <sup>F</sup>	12,00 <sup>F</sup>	11,00 <sup>F</sup>
KIT78	100 DISK SFDD + 1 TH 177	345 <sup>F</sup> soit 1,20 <sup>F</sup> pièce		
KIT7D	100 DISK DFDD + 1 TH 177	395 <sup>F</sup> soit 1,70 <sup>F</sup> pièce		

\* Toutes les disquettes IEEE\* sont livrées avec pochettes, stickers et étiquettes.

Les disquettes GOLDSTAR\* sont garanties à vie et certifiées 100 % sans erreur.

PARIS 15\*

Près de la Porte de Versailles

44, rue Cronstadt 75015 PARIS

16 (1) 48 42 55 10

Métro : Convention

PARIS 12\*

Près de la Porte de Vincennes

60, cours de Vincennes 75012 PARIS

16 (1) 43 40 80 80

Métro : Porte de Vincennes

PARIS 8\*

Vente par correspondance

34-38, rue de Turin 75008 PARIS

16 (1) 42 93 47 32

Métro : Place de Clichy, Liège

STRASBOURG

80, faubourg National 67000 STRASBOURG

(16) 88.75.56.88 - Téléc : 880 388

Ouverture 9h30-12h30/14h30-19h

Conditions de vente. Pour éviter les frais de contre-remboursement, nous vous conseillons de régler vos commandes intégralement (y compris frais de port). Forfait de port 40 F jusqu'à 5 K, au-delà nous consulter. Nos prix sont TTC. \* Marques déposées, photos non contractuelles.

Nos boutiques sont ouvertes du Mardi au Samedi de 10 h à 19 h sans interruption. La majorité de nos produits sont garantis 1 an (nous consulter).

BON à DÉCOUPER ET à RETOURNER à CONTROL-RESET, 34-38, RUE DE TURIN - 75008 PARIS

☐ 120 PROGRAMMES  
OUI, je m'abonne pour un an au prix exceptionnel de 990 F TTC (au lieu de 1.990 F),  
frais de port compris. J'ai bien noté que je recevrai en cadeau 100 disquettes  
GOLDSTAR avec mon premier PACK SOFT.

☐ Vite envoyez-moi une documentation sur vos disquettes

☐ Je passe une commande de disquettes.

Référence	désignation	quantité	prix
.....			
.....			
.....			
TOTAL TTC			

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Marque d'ordinateur ..... Signature :

# SUPERBASE

Nous entamons aujourd'hui une rubrique nouvelle destinée à faire le tour des produits du ST, non par leur ordre de nouveauté sur le marché, mais plutôt en allant voir ceux qui les utilisent dans le cadre d'applications réelles. Si vous vous sentez concernés par une expérience que vous pourriez faire partager aux lecteurs de 1ST, n'hésitez surtout pas à nous contacter.

Nous avons rendu visite à M. Etienne Cardot, ingénieur conseil en informatique, pour qu'il nous parle de SuperBase.

**1ST** — Monsieur Cardot, à quelle occasion vous êtes-vous rendu acquéreur de SuperBase ?

**E.C.** — Il faut que vous sachiez que je possède un ST depuis fort longtemps. C'est une machine facile à utiliser, idéale pour un métier comme le mien qui nécessite en permanence la composition de rapports bien présentés, et la gestion de données passe au second plan pour moi.

**1ST** — Si tel n'avait pas été le cas, vous seriez-vous dirigé vers un autre type de machine ?

**E.C.** — Sans aucun doute. D'abord parce qu'à cette époque les possibilités de stockage du ST étaient très limitées, mais aussi parce que TurboDos n'était pas encore sorti et la vitesse de transfert sur ST n'était pas des meilleures.

**1ST** — Qu'est-ce qui vous a amené à SuperBase ?

**E.C.** — J'étais à la recherche d'un outil simple qui me permette de tenir mon fichier de clients, mais aussi avec lequel je puisse indexer ma correspondance. Et pour cela SuperBase est venu à pic.

**1ST** — Indexer votre correspondance ?

**E.C.** — Oui. Aujourd'hui, Microsoft sort Word 4 en axant sa promotion sur les capacités d'archivage du produit. Eh bien, avec SuperBase, cela fait un an que je possède ces fonctionnalités. Cela ajoute une autre dimension à une recherche de fichiers classique : vous définissez un champ externe constitué par le nom du fichier sur disque que

vous cherchez à indexer et lorsque vous faites défiler votre fichier, votre texte apparaît en même temps à l'écran.

Je m'étonne d'ailleurs que Micro Application (NDLR : le distributeur de SuperBase) ne fasse pas ces choux gras de cette possibilité surtout depuis que SuperBase Pro a un traitement de texte intégré, et que ce dernier ne soit pas renforcé, car l'archivage de la doc est un problème réel en bureautique.

**1ST** — Notez-vous un gain de temps important ?

**E.C.** — Avec le nombre d'index qu'il faut, la recherche est quasiment instantanée. Une véritable bénédiction. C'est en cela que SuperBase se distingue à l'époque de ses principaux concurrents.

**1ST** — Qui étaient-ils ?

**E.C.** — A commencer par JT Base monofichier, très en dessous de la moyenne y compris sur ST, son plus sérieux adversaire était DBMan, un faux clone de dBase 3, et j'en laisse pas mal d'autres dans l'ombre.

**1ST** — Qu'appréciez-vous le plus dans SuperBase ?

**E.C.** — Principalement sa facilité d'utilisation. On définit un nouveau fichier en trois minutes, les possibilités de saisie sont en rapport, et la consultation est très explicite grâce à une ligne de touches situées en bas de l'écran et qui rappellent un magnétoscope. La puissance d'édition de rapports et la facilité d'édition des étiquettes ne sont pas mal non plus.

**1ST** — Et quels reproches feriez-vous principalement à ce produit ?

**E.C.** — Je vais vous faire une réponse de Normand : sa facilité d'utilisation...

**1ST** — Qu'est-ce à dire ?

**E.C.** — Cela signifie que, malgré sa possibilité de contrôle d'accès par mot de passe, il ne s'agit pas d'un produit à mettre entre toutes les mains. Une erreur peut vite avoir des conséquences incalculables. Tout va bien parce que je l'utilise personnellement. Je vais faire un parallèle : il s'agit d'un mécano très puissant. On peut aussi bien s'en servir avec grand profit que tout casser si l'on serre la mauvaise vis au mauvais endroit. Les applications professionnelles s'accommodent généralement mieux d'applications fermées où les accidents ne sont pas à craindre. Les auteurs de SuperBase l'ont d'autant mieux compris qu'ils annonçaient SuperBase Pro dès la sortie de SuperBase.

**1ST** — Finalement, vous utilisez assez peu les possibilités relationnelles de SuperBase...

**E.C.** — D'abord, j'aimerais bien que l'on m'explique ce qu'est une base de données relationnelles sur micro. Il y en a si peu sur le marché... alors que toutes se prétendent relationnelles, cela en devient risible. En tout cas, il n'y en a pas sur ST, même si SuperBase et DBMan s'en rapprochent.

Cela étant, il est vrai que SuperBase permet des consultations de plusieurs fichiers sur un critère commun, la possibilité de limiter le nombre de champs de fichier à afficher, ainsi que certaines formes de filtrage. On peut donc s'en servir pour des manipulations très compliquées et je l'ai fait une fois. Mais elles ne sont néanmoins pas à la portée de l'utilisateur courant. Mon travail a nécessité des manipulations successives compliquées, en permanence à la merci d'une erreur susceptible de venir ruiner des heures de manipulation, je ne recommencerais pas cela tous les jours.

J'admetts qu'il est possible de sauvegarder des sortes de petits programmes nommés EXPLOITATION mais, comme pour tout produit, il vaut mieux l'utiliser dans ce pour quoi il est fort. J'ai une amie actrice qui ne connaît rien à l'informatique et qui a eu besoin de gérer son carnet d'adresses pour éditer des étiquettes à des fins de publipostage. Sur mes conseils, elle a pris SuperBase. Je lui ai créé son fichier en dix minutes, je lui ai expliqué la saisie et l'impression d'étiquettes en une heure, je l'ai

laissé tâtonner une heure de plus. Son problème était résolu. Qui plus est, on a associé à ses adresses un champ type, ce qui lui a permis de faire du publipostage sélectif.

Eh bien, c'est pour cela que SuperBase est fort. Et c'est dans ce sens qu'il faut l'exploiter. Certes, vous pouvez en vous donnant du mal en tirer des choses très compliquées, mais gare à la casse !

**1ST** — Avez-vous l'intention d'utiliser SuperBase Pro ?

**E.C.** — C'est un produit qui vient de sortir et que je connais assez mal. Pour moi, le principal écueil c'est la compatibilité. Il faut que je puisse reprendre mon index de correspondance et mon fichier de clients sans être obligé de tout réexporter sous forme d'un fichier ASCII, pour le réimporter ensuite. Ou alors, il faut que pour moi le gain soit significatif. Mais si le produit est compatible, j'y viendrais sans doute.

Cependant, j'ai déjà commencé à me renseigner, et j'ai un avis général sur la philosophie de ce produit.

**1ST** — Qu'entendez-vous par là ?

**E.C.** — Je pense qu'au moment où — sur PC et PS — tout le monde vient à SQL, les développeurs de SuperBase Pro ont un mètre de retard en proposant un langage de manipulation de données ressemblant à un Basic. Pour autant, mon analyse s'arrête là, car le produit a l'air bon. Saura-t-il malgré tout résister aux vrais compatibles dBase que l'on nous promet depuis longtemps ou à Barbara qui nous fait piaffer d'impatience, je n'ai pas la réponse à cette question.

**1ST** — Et qu'auriez-vous aimé trouver SuperBase ?

**E.C.** — Je vais prêcher pour ma chape. Comme mon propos est d'indexer des documents, j'aurais bien aimé un champ de filtre permettant de retirer de l'affichage les caractères de contrôle qu'un traitement de texte ne manque pas d'ajouter aux textes qu'il gère.

J'en ai été réduit à choisir mon traitement de texte plutôt en fonction de la manière dont ses textes sont affichables qu'à cause de ses

performances réelles. Malgré tout, un compromis est vite trouvé. D'autre part, il aurait été bien que l'on puisse choisir son fichier externe en cliquant dans une boîte de recherche, plutôt que d'écrire son nom en clair.

Enfin, les concepteurs de SuperBase auraient pu aller jusqu'au bout du principe de la recherche avec des boutons de magnétoscope, en proposant un bouton d'enregistrement pour faire de la saisie au kilomètre. Dans l'ensemble, malgré tout, SuperBase est un excellent produit.

**1ST** — Vous ne regrettez donc pas votre choix ?

**E.C.** — Certainement pas. SuperBase est le produit qui répond le mieux aux problèmes que je vous ai évoqués. Je l'ai déjà conseillé et je continuerai de même.

Propos recueillis par Antoine Kuhu.

Micro Application — 13, rue Sainte Cécile 75009 Paris. Tél. : (1) 47 70 32 44.

**/SEDI/ /SEDI/ /SEDI/**

## un centre de maintenance (dynamique!...) à votre service

Agréé ATARI

ATARI STF	
520 STF.....	2990
520 STFC ...	5490
Moniteur ATARI	
SM 124.....	1490
SC 1224.....	2990
Lecteur CUMANA	
3 1/2 .....	1620
5 1/4 .....	2120

EXTENSION MÉMOIRE À 1 Mo (dans la journée)  
520 STF : 850 F TTC - 520 ST : 1150 F TTC  
GRATUITE pour tout achat supérieur à 7500 F TTC  
FREE BOOT : 500 F \* \*pose comprise

**DÉPANNAGE : ATARI - SINCLAIR - COMMODORE - ORIC**  
Moniteurs N/B ou couleurs : TOUTES MARQUES - Réparations garanties un mois

**/SEDI/** 15, impasse des Primevères, 75011 PARIS  
Tél. : (1) 43 38 94 24

## STARTER

107-111 Avenue Georges CLEMENCEAU  
92000 NANTERRE - Tél. : 47.25.13.00  
Télécopie : 47.24.38.96 - Télex : 615 708 F

L'INDUSTRIE AU SERVICE DE LA CREATION



**DUPLICATION DISQUETTES  
TOUS FORMATS.  
PACKAGING.**

**P.A.O, IMPRESSION LASER.  
CASSETTES AUDIO ET  
INFORMATIQUES.**

**KITS DE PROTECTION TOUS  
FORMATS.**

**CONCEPTION DE DEMOS  
INTERACTIVES POUR PC ET  
COMPATIBLES.**

Envoyez vos réponses à  
1ST  
"A VOTRE AVIS"  
5/7, rue de l'Amiral  
Courbet  
94160 St-Mandé

# 57 - Moselle

● Propose ses services sur Atari 1040 STFFC pour PME ou auteur (étudiant comptabilité gestion) Tél. : 87.32.99.81.

# 59 - Nord

● Salut ! Cherche contacts sérieux ou pas sur 520 ST pour bidouilles, etc. aimerait créer un club ST dans le Nord... Tél. : 20.96.35.86.

● Atari ST, cherche contacts, possède news (HotBall, Test Drive...) Tél. : 27.32.07.61

● Educateur souhaite don tout matériel informatique pour son travail auprès handicapés mentaux et cas sociaux. Merci. Tél. : 20.61.89.80 de-mander Christian Torrez.

● A saisir 5 disk Amstrad neuves valeur 150/200 F vendues 80 F l'une ou le lot 350 F (World Games, They Sold a million 23, Leader Board, Terror of the deep, un coffret + Vds disk Atari Jewels of Darkness 120 F neuve Tél. : 27.24.46.77.

● 520 ST Lecteur double face cherche contacts. Réponse assurée. Balis Tél. : 27.24.46.77.

● Recherche contacts et n° 1 et 2 Standard Atari ST (Magazine) Lecompte Hervé 11, rue P. Semard Leval 59620 Aulnoye Aymeries

● Recherche tout schéma hard pour ST pour table traçante recherche interface (entrée Centronics - sortie + X + V - X - Y LP BP) ou vende celle-ci 1500 F Tél. : 20.07.66.81.

● Vends logiciels sur ST. Cherche logiciel free boot (pas cher...) Courtois Vincent 4, allée Baudelaire 59139 Wattignies

● Vends lecteur disquette double face Atari SF314 bon état prix 1000 F Tél. : 20.05.48.34 après 19h00

● Vds (originaux) Silent Service - Barbarian Terrorpods Starglider, TNT Trifide, Recherche Flight Simulator II - Strikeforceharrier Tél. : 20.91.44.72.

# 60 - Oise

● Vends moniteur couleur PAL commodore 1702 neufs jamais servi 1200 F + drive SF 354 (2 mois) 800 F ou échange le tout contre drive SF 314 ou imprimante pour 520 STF cherche aussi contacts divers sur 520 STF Tél. : 44.72.81.67.

# 62 - Pas-de-Calais

● Vends (cause ST) CPC 464 (couleurs) + Nbrx jeux 2000 F à débattre (Tb état) (vive le club be'st) Tél. : 21.94.80.60.

● Cherche contacts uniquement news (Bobo, Fouturin, Slap Oight...) Tél. : 21.28.11.79.

# 64 - Pyrénées-Atlantiques

● 520 ST (nouvelles roms et double-faces) cherche contacts Tél. : 59.02.67.12 demander Didier.

● Cherche contacts ST sur PAU Tél. : 59.84.15.54. Demander Cédric le W-E entre 17h et 21h.

# 66 - Pyrénées-Orientales

● Atari 1040 ST possédant programmes utilitaires jeux originaux cherche contacts. Tél. : 68.51.14.36.

# 67 - Bas-Rhin

● Cherche contacts région Alsace sur 520 ST musique, jeux, utilitaires, club. Tél. : 88.97.42.19.

# 68 - Haut-Rhin

● Vends Atari 520 STF + lecteur SF

354 2000 F le tout cause achat Mega ST. Tél. : 89.81.00.65.

● 1040 Cherche contacts sérieux région Alsace possède Captain Blood Asterix, Test Drive, les Dieux de la Mer, Crasy, (cars, Super Print Star wars, Crash Garret, Bubble Bobble, Enduro Racer, xenon, SP4 V5 SP4, Rampage, Rock Man, Bivouac, etc... Tél. : 89.23.28.87.

● Atari 1040 cherche contacts sérieux pour optimiser l'utilisation et aide mutuelle sur Colmar et environs. Tél. : 89.79.74.49.

● Recherche contacts sur 520 ST. Wolff Pascal rue de l'Est 68110 Ill-zach

# 69 - Rhône

● Echange pour Atari ST Mac émulateur avec Rom contre imprimante ou moniteur. NB pour ST. Tél. : 78.20.43.76 soir.

● Recherche émulateur, sur 1040 STF, Amiga. Vends originaux pour 520 1040 STF : Winter Games : 140 ; karate kid II 120 F. Starglider 150 F. Tél. : 78.57.00.29.

● Atari ST cherche contacts + sons Korg DSS1 Tél. : 78.37.94.54.

● Achète tous logiciels musicaux pour Atari ST, en particulier Master Score et Pro 24 Tél. : 78.93.43.03.

# 73 - Savoie

● ST cherche logiciels (achat) (Musique - arcade - util.) Vends PGMS MSX (originaux) prix canon Tél. : 79.09.78.71.

# 75 - Paris

● Vends lecteur 3 1/2 SF 354 (simple face), sous garantie, prix : 700 F. Tél. : 46.27.65.56. Demander Gérard.

● Vends imprimante Star NL-10 + interface Centronics + câble ST + papier (08/87) 2 100 F. Pour Amstrad CPC 464 + DD1, vends lecteur 5 1/4 11x Vortex (3/87) + 360 logiciels + disquettes vierges : 2 200 F. Recherche contacts sur ST, en région parisienne. Tél. : 42.59.52.15.

● Atari 520 ST cherche contacts pour échanger programmes sur Paris uniquement. Tél. : 43.44.54.87.

● Cherche programmes écrits en GFA. C. Pascal Lotus en Macro 5. Ecrire uniquement. Maniquant Jacques 27 rue des Meuniers 75012 Paris.

● Vends traitement de textes sur ST Evolution-Sunset (original) avec manuel. Prix : 400 F. Tél. : 42.40.10.72.

● Vends logiciels originaux : Plutos Flight Simulator, Strip Poker, Mercenary, S.D.I., Defender Of The Crown, Degas Elite. Prix : 800 F le tout : Tél. : 43.66.77.01. Après 19h.

● Vends moniteur Atari SC1224 : 1 900 F + jeux : Gato et logiciel musical - Music-Studio 3 000 F. Tél. : 43.71.00.72. Le soir et 42.72.90.29. Le midi.

● Revue de Presse Micro tous les lundis 21 h - 22 h. Tropic FM sur Modulation Fréquence 92.6. Paris-Région. Tél. : 43.63.63.69. Demander Double K.

# 76 - Seine-Maritime

● Atari ST. Vends version originale de Colonial Conquest : 200 F. Tél. : 35.86.00.75.

● Cherche contacts Atari 520-1040 STF dans ma région. Tél. : 35.69.61.22.

# 77 - Seine-et-Marne

● Recherche contacts pour ST 520-1040. Dispose également de logiciels pour 800XL. Tél. : 60.29.00.86.

● Vends nombreuses revues micro (SVM-Hebdogiciel-M.S.Titt...) à moitié prix. Liste contre enveloppe timbrée 1040 STF Recherche doc, no-

tices sur utilisation assembleur (Kseka-Profimat...), schémas du ST. Tél. : 64.05.41.34.

● Cherche contacts sur Atari STF, durable. Vds Thomson T08 + crayon optique + logiciels + 1 manette + livres + lecteur disk 3,5 p + lecteur K7 + souris + câble et péricels. Prix très intéressant moniteur couleur en plus. Tél. : A Franck au 60.29.69.54. Après 17h30.

● Vds Atari 520 STF + moniteur SM124 + imprimante Epson LX80 + logiciels de dessin, musique, traitement de textes gestion de fichiers. Accessoires de bureau, langages etc... + manette + nbx jeux (200) câble midi + câble péritel et garantie. Prix à débattre. moniteur couleur en plus. Tél. : 60.29.24.28. Après 17h30.

● Cherche contacts jeux + utilitaires. Cherche lect. double face. Rép. assurée. Teixeira 10, résid. Buffon appart. 12 77100 Meaux.

# 78 - Yvelines

● Vds 50 F logiciel original pour ST et tout Thomson. Véritable « manuel de soifage » lecture des notes. Tél. : 30.59.85.40.

● Vends câbles ST-Minitel 120 Pièce. Frédéric Guérin 4, rue St Martin 78600 Maisons-Lafitte.

● Vends Atari 520 STF + imprimante SMM804 + moniteur SM 124 + Crazy Cars, Prohibition, Leader Board, Winter Game, Karting, Arkanoïd. Garantie 6 mois. Prix : 7 200 F TBE. Lucien Franck 5, allée des Lupins 78300 Carrières sous Poissy.

# 79 - Deux-Sèvres

● Cherche contacts sur ST. Tél. : 49.32.08.58.

# 80 - Somme

● Stop ! Atari 520 STF cherche contacts dans toute la France (même sans log.) Tél. : 22.46.13.01. Le soir demander Antoine.

# 83 - Var

● Vds Atari 800XL + lecteur de cassette + deux + livres. Prix : 1 500 F. TBE. Tél. : 94.38.51.59.

# 84 - Vaucluse

● Cherche habitant Bollène qui a un Atari 520 ou 1040. Tél. : 90.30.27.43.

# 87 - Haute-Vienne

● Vends drive 5 1/4 Olivetti prise Shuggart compatible Atari 500 F. Tél. : 55.00.48.79.

# 91 - Essonne

● Vends T07/70 en très bon état idéal pour initiation à l'informatique avec Basic + Megabus + crayon optique + manette + 15 logiciels (Color-paint, Lageste d'Artillat, etc.) + livres. Cédé à 1 500 F, valeur : 6 000 F. Tél. : 60.14.57.25.

● Liquide jeux sur XL/XE cause ST cherche émulateurs Apple et Amiga. Albrieux Marc 28 rue Cuvray 91230 Montgeron.

● Vends cause départ à l'étranger 1040 ST (nov. 87) + moniteur monochrome Apple (24 x 20 cm) compatible avec le 1040 + 1 ST Word plus + Superbase + nbx jeux (30). Faire offre. Tél. : 60.83.03.22.

# 92 - Hauts-de-Seine

● Vends Amstrad 6128 couleur + lecteur 5 1/4 Vortex + 200 disk + DMP200. Faire offre. Tél. : 47.73.89.02.

● Vds Atari ST + Monit. mono SM125 sous garantie - Avec logiciels bureautique. Prix : 3 500 F. Tél. : Bur. 42.81.43.09. Dom. 43.34.12.42. Philippe d'Hauteville.

● T07-70 + lect. K7 ext. musique jeux livres + 23 log. Ext. minitel 3 000 F +

Sanyo PHC 28LMSX 10 log. 1 000 F. Tél. : 47.95.18.60.

● Kool Girl + 1040 STF, auteur-compositeur, cherche contacts STF pour création musicale. Tél. : 45.46.62.91. Fofana Gabrielle.

● Vends Atari 520 STF + moniteur mono + imprimante SMM804 + originaux (1 ST Word, Dbmaster One - Super Tennis GFA Basic + compilateur) le tout 6 000 F. Tél. : 47.37.38.44. Après 21 h Franck.

● Tout savoir sur le Midi, mais oui c'est possible ! L.A.C.M.A.O. (atelier créatif de Musique Assistée sur Ordinateur) propose à tous les fêlés du DX7, D50, TX802, 5220, PR024 etc... ses activités. Tous les mardi jeudi de 20 h à 24 h et les samedis à partir de 14 h. Métro : Porte de Vanves + bus 191 : arrêt Henri Barbusse. MJC Malakoff 4 Bd Henri-Barbusse 92240 Malakoff. Tél. : 48.44.28.39.

● Achète 1040 STF + moniteur monochrome SM124, SM125 dans les environs de 4 000 à 4 500 F. (De préférence avec les nouvelles ROMS). Recherche également livre du GFA Basic. Vends interface Neol pour Atari 8 bits : Prix : 650 F, pour plus d'informations, contactez-moi ! Tél. : 47.31.36.65.

● Vends 1 Free Boot : 150 F. Il permet d'économiser des disquettes. De 9 h à 17 h sauf le W.E. Tél. : 47.25.60.53.

# 93 - Seine-Saint-Denis

● Vds Mo6 Thomson + crayon optique + manette + 10 jeux le tout 1 800 F. Tél. : 48.29.04.27.

● Vds Commodore PC1 (512 Ko RAM) avec lecteur de disquette 5 pouces 1/4 (360 Ko) et moniteur couleur réf. 1084 avec logiciels. L'ensemble 6 500 F. Tél. : 43.61.24.73. Jusqu'à 14 h.

● Vends Atari 520 STF + moniteur couleur (garantie) + nombreux livres, revues « ST » + Switch Joy + env. 40 log. jeux + utilitaires (1ST Word, Degas, Klax, GFA Basic, Cap Blood, Xenon, Trauma, Living Stone etc...). Prix : 4 900 F. Tél. : Arthur au 48.27.82.38.

● Urgent, vds moniteur couleur Philips CM 8801. Neuf : 1 990 F, sous garantie (8 mois). Tél. : 43.83.76.31.

● Vends logiciels de jeux et utilitaires. Tél. : 48.09.95.23.

● Achèterais matériel, cartouches, drives, doc., etc... pour 800XL. Faire offre. Coutant Thierry ch. 418 A.L.J.T. 65 rue de Strasbourg 93806 Epinay Cédex.

● Vends Logabax Personnel 1600 Ko, disque 20 M, carte graphique couleur de mars 1987. Prix : 9 500 F. vends imprimante Logabax LX25 132 colonnes. Bac feuille à feuille, de mars 1987. Prix : 4 500 F. Tél. : 43.81.62.36.

● 520 STF recherche langage Fortran avec la doc. pour achat ou échange. Michel. Tél. : 48.29.43.48.

# 94 - Val-de-Marne

● Vends Atari 520 STF + nombreux programmes pour 2 400 F. Vends également moniteurs couleurs Pritel et Amiga. Tél. : 48.31.35.29.

# 95 - Val-d'Oise

● Vends Atari 130XE + drive + imprimante + logiciels + manuels : 1 500 F. Tél. : 30.30.96.95. Après 18 h.

● Vds logiciels ST originaux 200 F pièce. Tél. : 34.69.95.93. Le soir.

● Recherche contacts 520 STF. Alain - Tél. : 39.80.94.85.

# 97-2 - Martinique

● Atarine 1040 se sent bien isolée sur son île... Cherche contacts. Réponse, A bientôt. Bérengère/c Rised Grande Anse 94217 Anse d'Arlets. Tél. : 68.68.91.

# .. Guide des Spécialistes ATARI ..

44

NANTES

# Micronaute

2 magasins

SPÉCIALISTE ST

Grand public

et

professionnel

TOUTE LA GAMME

du 520 au MEGA ST

9, rue Urvoy de St Bedan

44000 NANTES

Tél. : 40.69.03.58

78

VELIZY/SAINT-QUENTIN

# GAME'S

# LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy II

Tél. : 34.65.18.81

Centre Commercial St-Quentin-Ville

Tél. : 30.57.13.43

94

VINCENNES

# ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL

# ATARI

Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, le samedi de 10 h 30 à 19 h

22, rue de Montreuil

94300 VINCENNES.

Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.

Station VINCENNES

94

VINCENNES

# SOFT 55

# LE SPÉCIALISTE

DES

# NOUVEAUTÉS ATARI

Du mardi au samedi

de 10 à 14 heures

et de 15 à 19 heures

Le dimanche de 10 à 13 heures

31 bis, rue de Montreuil

94300 VINCENNES

Tél. : 48.08.32.35

votre ville

NOM DE VOTRE SOCIÉTÉ

\*

CE QUE VOUS VENDEZ  
VOS OFFRES SPÉCIALES  
VOS PROMOTIONS, ETC...

\*

ADRESSE  
TEL...

# DOSSIER: LA MICRO A LE BEAU ROLE

Le jeu de rôle sur micro est vraiment une branche en pleine croissance (c'est le printemps !) de la micro ludique. Endosser la peau d'un aventurier quelques heures devant un moniteur vidéo n'est plus un rêve grâce aux dernières productions du genre, extrêmement réalistes.

Cette classe de jeux à mi-chemin entre simulation et délire le plus fou en appelle largement à l'imagination et à la sagacité. Elle interagit à un point souvent suffisant (dans les meilleurs softs) pour fournir une sensation de vécu, de pseudo-existence. Devant la multiplication des produits de ce type pour ST, il semblait utile d'écrire ce résumé afin de vous aider à mieux les situer. Attention, ce n'est pas vraiment un essai complet des produits mais bel et bien un comparatif. Nous essaierons de déterminer les points forts et faibles ainsi que les particularités de chaque produit. Notez que les programmes sont à de rares exceptions près en anglais. Que vous soyez un Maître du jeu aguerri ou un aventurier débutant, que les dieux vous protègent dans la quête du bon logiciel !

## BARD'S TALE

Le puissant sorcier Mangar a isolé la petite ville de Skara Brae du reste du monde en bloquant les portes à l'aide d'un sortilège de son cru. Seul espoir de retrouver la liberté pour votre petite équipe d'aventuriers :

trouver et tuer l'abominable personnage malgré tous les monstres, labyrinthes souterrains et énigmes répartis en divers endroits de

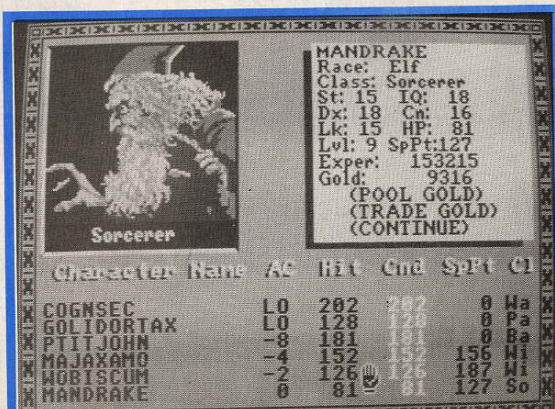
la ville (cellier, égouts, catacombes, château, tours). *Bard's Tale* est — à ce jour — le plus complet de tous les jeux de rôle sur ST.

### POUR

Les personnages sont très variés et comprennent des classes peu courantes (barde, chasseur, ...). Le système magique est excellent tant par le nombre de sorts (85) que par la qualité des incantations. La surface de jeu est de grande taille et entièrement en 3 Dimensions. Côté graphisme, c'est beau. Les monstres sont superbes et animés. Particularité rare, il est envisageable de s'allier à certains monstres ou d'invoquer de puissants démons. La ville ressemble vraiment à une ville avec des maisons de plusieurs types. Les souterrains sont très réussis esthétiquement (catacombes ornées de crânes, etc.).

### CONTRE

De nombreux accès disque ralentissent l'action pendant certaines commandes (combats, inventaire par exemple). La gestion des personnages est parfois contraignante (l'inventaire, affiche séquentiellement 3 écrans chargés du disque à chaque fois). Domage que les monstres n'émettent aucun bruit (pas le plus petit soupir). Heureusement, en jouant, le barde atténue cette fâcheuse impression de désert sonore.

Character Name AC HIT End SpPt Cl					
					
<b>MANDRAKE</b> Race: Elf Class: Sorcerer St: 15 IQ: 18 Dx: 18 Ca: 16 Lk: 15 HP: 81 Lvl: 9 SpPt: 127 Exper: 153215 Gold: 9316 (POOL GOLD) (TRADE GOLD) (CONTINUE)					
COGNSEC	LO	202	202	0	Wa
GOLIDORTAX	LO	128	128	0	Pa
PTIT JOHN	-8	181	181	0	Ba
MAJAXANO	-4	152	152	156	Wi
MOBISCUM	-2	126	126	187	Wi
MANDRAKE	0	81	81	127	So

## LE MONDE MAGIQUE D'ULTIMA

Aux temps héroïques de la micro (sur Apple II), un personnage a beaucoup fait pour le jeu de rôle sur ordinateur. Au travers de la saga d'*Ultima* (en cinq volumes), Lord British a réussi à imposer un système de jeu de rôle qui évolue sans cesse, s'améliorant d'épisode en épisode. Avec un certain retard, trois des premiers volets sont enfin adaptés sur ST. Grand merci donc, sire British.

### ULTIMA II

*Ultima II* vous offre le contrôle d'un seul personnage. Le jeu dispose d'un univers très complet et cohérent (Le saviez-vous ? A chaque nouvel épisode d'*Ultima*, l'univers s'accroît en taille et en complexité). Il vous faudra voyager dans le temps et l'espace pour réussir à vaincre l'infâme Minax acoquiné avec certains gros pontes de l'Enfer. La vue de dessus de type carte visualise les divers continents (avec mers et montagnes, forêts, etc.) ou les villes. Les dongeons sont représentés en trois dimensions.

### POUR

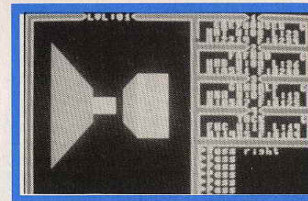
De nombreuses villes avec tavernes, boutiques et divers personnages à questionner existent. Le programme fonctionne en monochrome ou en couleur. La surface de jeu est grande. Des possibilités originales de transport sont prévues : bateau, avion, ou fusée.

### CONTRE

Graphisme et son rivalisent en pauvreté (original Apple II sorti en 1981 ou 1982). Les souterrains de type labyrinthe sont très dépouillés et donc assez monotones.

### ULTIMA III

Les forces des ténèbres, maintes fois combattues, sont de retour. La force maléfique qui assaille Sosaria est-elle encore une émanation des défunts Mondain et Minax. Une fois encore il est fait appel à vous et à votre équipe de vaillants aventuriers pour dompter le mal. Le seul indice en votre possession est un mot trouvé sur une épave, gravé en lettres de sang : EXODUS.



### POUR

Gestion de quatre aventuriers. Son correct et en Midi (c'est rare) simultanément. De gros progrès sur le plan graphique. Nouveaux progrès dans l'abordage de bateaux, les possibilités du système magique plus riche et plus puissant. Système de téléporteurs lié à la position des lunes. Fonctionne en monochrome ou en couleur. Pour l'instant, la plus réussie (du point de vue technique) des adaptations d'*Ultima* sur ST.

### CONTRE

Là, j'ai du mal à trouver des défauts flagrants. Peut-être le manque de graphisme 3D vraiment réaliste dans les dongeons (les labyrinthes sont plutôt moches).

### ULTIMA IV

La paix et la prospérité sont désormais choses acquises au royaume de Britannia fondé par Lord British sur les restes de Sosaria. Mais de si précieux dons ne suffisent pas, il faut que des hommes se lancent dans la quête de la perfection absolue afin d'apporter sagesse et modèle exemplaire à la jeune nation. Pour atteindre ce but lointain, il sera nécessaire de trouver les huit vertus qui donnent l'homme parfait : l'AVATAR.

### POUR

Gestion des personnages améliorée : jusqu'à huit personnages simultanés. Le monde est encore plus vaste que dans les autres épisodes. Le système magique est encore plus performant. Cette fois, il faut des ingrédients particuliers pour jeter un sort. Chaque personnage rencontre dans cet univers peut à présent soutenir une véritable conversation. En s'y prenant habilement, on obtient ainsi des renseignements très utiles à la suite de la quête. Le scénario est bon.

### CONTRE

Pourquoi avoir abandonné le fonctionnement en monochrome ? Autre détail exaspérant, la version française (enfin une adaptation !) est traduite à coups de pieds (vive la traduction mot à mot). Les graphismes sont similaires à la version Apple II, donc moins agréables que le volet précédent.

## ALTERNATE REALITY

Enlevé par un vaisseau extra-terrestre, voilà que vous vous réveillez nu et sans défense dans une ville étrangère. Il faudra apprendre à survivre pour espérer un jour revoir votre Normandie, heu !... patrie. Vous gérez un seul personnage dans une ville labyrinthique sans vrais dongeons à proprement parler. L'action vue en trois dimensions se déroule donc à l'extérieur. De nombreux personnages et monstres errent, vivent tout comme vous dans ce monde étrange. Des boutiques, ta-



vernes, banques, guildes de magiciens, guérisseurs, auberges sont là pour vous aider, si vous disposez d'un peu d'argent. Ce jeu dispose d'ardents supporters en raison de sa grande originalité.

### CONTRE

La carence en souterrains, châteaux, grottes ou forêts à explorer est assez marquée. Les graphismes de la ville sont un peu répétitifs (des murs, encore des murs !). On attend depuis un bon bout de temps (l'impatience augmente) les modules d'extension du scénario qui devraient contrecarrer en partie les critiques formulées.

### POUR

C'est vraiment le jeu qui pousse la simulation d'existence électronique le plus loin. Ce logiciel dispose de son temps propre avec ses jours, mois, années. A la saison des pluies, il pleut, en hiver le brouillard et la neige apparaissent. Le soleil s'élève dans le ciel puis disparaît chaque jour. La lumière ambiante est proportionnelle à sa hauteur. En plus des classiques combats pour vivre, il faut travailler (videur, plongeur dans les bars, coursier, etc.). Autre idée excellente votre santé est gérée en finesse. Il est possible d'attraper beau-

coup de maladies, d'être plus ou moins saoul, d'avoir plus ou moins froid en fonction de votre habillement et de la saison. Il y a plusieurs stades de faim et de soif. La fatigue est également prise en compte. La partie sonore est originale. Le jeu est modulaire, il est prévu pour accepter d'autres disquettes scénario. Ergonomie et rapidité d'exécution des déplacements et combats sont excellentes.

## DUNGEON MASTER



Un grand magicien, Lord Grey, échoue dans sa tentative pour s'approprier la puissance d'une gemme magique. Résultat, il se dédouble en deux entités : l'une, mauvaise et méchante au possible, bannit la bonne moitié et s'empare du donjon de l'ancien magicien. Une petite équipe — quatre personnages) triés sur le volet — aura la responsabilité de retrouver le sceptre de feu et la fameuse gemme enfouie dans les profondeurs du donjon pour essayer de détruire l'horrible magicien et, ce faisant, ramener paix, bonheur et tout ce genre de choses... Dernier jeu de rôle d'importance arrivé, *Dungeon Master* frappe très fort, à tel point que peu de concurrents lui résistent.

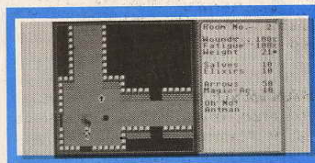
**POUR** Les graphismes sont de qualité supérieure. Toute l'action se passe en 3 dimensions dans des couloirs ou salles plus vraies que nature. L'ergonomie et la gestion des personnages ont été peaufinées dans les moindres détails. Les monstres sont vraiment représentés en trois dimensions et de manière dynamique. Ils vous poursuivent, se promènent dans les donjons, lancent des boules de feu... Le système magique utilisé est l'un des meilleurs (je préfère quand même celui de *Bard's Tale*). Tous les objets possédés ou utilisés ont leur propre apparence et peuvent être pris, posés, jetés, de manière visible.

### CONTRE

Le reproche majeur (sinon c'était indubitablement le meilleur JDR sur ST) est le manque d'extérieur. Toute l'action se déroule dans les souterrains, à la lueur des torches. Pas d'échappées, de temples, ni d'auberge dans ces lugubres couloirs. Pas de promenade en forêt sous la lune non plus. Autre aspect assez décevant, le scénario se réduit assez souvent (trop souvent) à chercher une clef ou un mécanisme pour franchir une porte ou grille.

## APSHAI TRILOGY

Un seul petit personnage animé doit explorer les multiples niveaux de trois donjons successifs peuplés par plusieurs types de monstres et parsemés de trésors. Le jeu fonctionne sous GEM et il est franchement plutôt à placer au rayon antiquités : donc, pour amateurs nostalgiques ou débutants curieux.



### POUR

Ce jeu est très simple d'emploi car disposant de peu de commandes (il y a tout de même l'indispensable). J'aime bien la page de présentation (c'est déjà ça). Trois donjons différents à explorer dans le même soft.

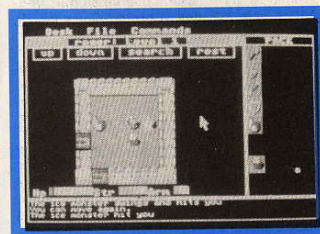
### CONTRE

Le graphisme et les bruitages sont d'une richesse tout simplement désolante. Les diverses options possibles sont assez limitées. Le scénario est maigre : tuer du monstre, ramasser des trésors, recommencer... c'est peu.

## ROGUE

Voilà encore un jeu plutôt ancien adapté sur ST à l'économie. Un petit personnage vu de dessus explore

un donjon disposant de plusieurs niveaux, monstres mobiles. Le jeu fonctionne sous GEM et utilise donc un bureau. Il offre un nombre raisonnable de possibilités.



### POUR

D'un niveau facile, il peut servir à s'initier aux jeux de rôle (en anglais). Les objets à utiliser sont sélectionnés directement avec la souris dans le sac de l'aventurier. Le plan du château exploré apparaît au fur et à mesure de l'exploration (beaucoup des logiciels à graphismes vus de dessus offrent cette possibilité).

### CONTRE

Ce jeu manque totalement de son ou de musique (en tout cas c'est reposant). Le graphisme est assez médiocre et les animations quasi inexistantes.

## SUNDOG

Force est de constater que 75% des jeux de rôle utilisent l'*Heroic Fantasy* comme prétexte au scénario. *Sundog* est à l'heure actuelle le seul jeu de rôle de science-fiction. Très heureusement, il est assez bien réalisé et intéressant à jouer. Votre oncle disparu vous lègue à sa mort la rude tâche d'aider à se développer une colonie d'extra-terrestres qui passa jadis un contrat avec lui. Pour mener la tâche à bien, il faudra — à l'aide du vaisseau spatial hérité — commercer entre les planètes, explorer des mondes inconnus, vous battre dans l'espace et gérer astucieusement le personnage et la fusée interstellaire.

### POUR

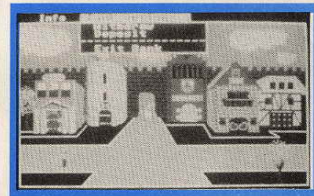
Les graphismes en vue de dessus sont une réussite totale. La gestion des commandes est conviviale et simple. Le vaisseau dispose réellement de machineries complexes endommageables lors des combats. Vous volez de planète en planète, atterrissez, explorez à la recherche des villes puis vendez et achetez des marchandises ou de l'équipement. Il vous faut veiller sur l'état du vaisseau et remplacer les pièces défectueuses. Bien sûr, le personnage doit aussi dormir, manger régulièrement ou se soigner en cas de rixe dans un bar. Les villes offrent plusieurs types de magasins, tavernes, entrepôts, télétransporteurs et assez souvent des Astroports. Le vaisseau est un engin complexe, donc motivant à manier. La partie arrière est à la fois la soute à marchandises et une sorte de camion tout terrain très utile pour se déplacer à la surface des planètes.

### CONTRE

Les missions de ravitaillement en matériaux de construction pour la colonie deviennent un peu lassantes car répétitives. Les combats spatiaux sont assez décevants par leur simplicité. La séquence de décollage/atterrissage assez longue devient pénible sur la fin.

## PHANTASIE I, II, III

La série des *Phantasie* est une geste comportant pour l'instant trois volumes qui forment un tout assez cohérent. Même s'il ne s'agit pas du *nec plus ultra* en la matière, le niveau d'ensemble est assez bon. Les jeux sont de niveau facile et bien qu'en anglais, une documentation en français correcte est fournie.



### PHANTASIE I

Le mauvais magicien Nikademus et ses chevaliers noirs ont envahi l'île de Gelnor. Vous n'approuvez pas vraiment de tels procédés plutôt cavaliers. Avec l'aide de vos fidèles compagnons (jusqu'à six aventuriers), vous décidez de renvoyer à

ses études d'astrologie le mage et sa clique de monstres en tout genre. Le logiciel se joue en extérieur à l'aide d'une carte du pays vue de dessus et dans des donjons représentés selon le même principe. Des villes avec guildes, armuriers, banques, auberges sont également présentes.

### POUR

Le système magique est varié, simple d'emploi et offre un grand choix de sortilèges différents. Des parchemins trouvés ou achetés vous fournissent progressivement les connaissances nécessaires à la quête. Le mode combat est d'un usage très simple mais assez riche en possibilités. Un grand nombre de races différentes sont possibles pour créer les personnages (15).

### CONTRE

Le côté visuel, bien que supportable, reste assez médiocre. Le son n'est pas franchement original. Certaines options du menu sont peu pratiques (redistribution du matériel). Il manque une option "jeter objet". L'usage dans les donjons, les graphismes dans les donjons sont vraiment rustiques (c'est bon pour l'imagination, mais quand même...). Notez que ces défauts (à part les graphismes qui progressent dans les autres versions) se retrouvent dans les deux autres aventures de la série.

### PHANTASIE II

Ferronrah, une des îles situées au sud de Gelnor, subit un sortilège étrange. Un immense nuage noir flotte au-dessus de l'île depuis quarante ans. Mystérieusement, tous les habitants ont disparu. Voilà encore, à coup sûr, la marque de l'un des plus grands génies du mal et de la sorcellerie.

On raconte que le sorcier Nikademus est responsable de ces faits et prépare en secret une grande armée pour envahir les pays voisins. La réalisation du jeu est presque identique à la première épopée. Vous pourrez réutiliser les personnages de *Phantasie I*.

### POUR

Quelques progrès limités existent au niveau graphisme. Une option supplémentaire apparaît en mode combat, le lancer des rochers. De nouveaux types de terrain existent à présent (coulées de lave, brume, etc.).

### CONTRE

Mêmes remarques que pour *Phantasie I* (désolé, c'est la loi des séries). Allez !, un petit regret supplémentaire : pourquoi ne pas disposer d'options de déplacement pendant les séquences de combat ?

### PHANTASIE III

Un triste personnage que ce Nikademus, il récidive en envahissant le continent de Scandor aidé par son armée de monstres bêtes et méchants. Le pays, malgré une résistance désespérée, est finalement tombé entre ses mains. Existe-t-il des aventuriers suffisamment fous pour oser affronter le magicien sombre ? Peut-être bien que oui au fond !

Le III est le meilleur épisode de la série des *Phantasie*. Vous devrez conseiller jusqu'à six personnages dans leur lutte contre le mal.

### POUR

Une gestion réaliste des blessures causées aux personnages fait son entrée (la perte de bras et jambes est prévue). Les combats offrent de nouvelles possibilités (tir à l'arc, etc.). La surface de jeu est plus grande.

### CONTRE

Toujours les défauts habituels déjà cités : distribution de l'équipement... Autre problème gênant, le déplacement de l'expédition à la souris oblige à cliquer sans arrêt (attention aux crampes).

## ROADWAR 2000

Tout comme *Road War Europa* et *Autoduel*, ce jeu est fortement inspiré par le jeu de rôle *Car Wars*. Le scénario prend place à une époque où un conflit nucléaire mondial a dévasté l'Amérique et provoqué le retour à la barbarie. Des bandes de pillards motorisés (Voir Humungus et sa bande dans le film *Mad Max*) terrorisent le monde. Vous êtes l'un de ces chefs de bande.

Après l'effondrement de l'armée et



## J E U X

de la police, le pouvoir en place vous confie une mission. Trouvez l'antidote au virus de combat transformant les humains en mutants cannibales, puis transportez-le (pas le virus) au laboratoire capable de le produire en quantité pour sauver le pays. Vous aurez à diriger votre gang en chef astucieux. Débrouillez-vous pour fournir vos hommes en vivres, véhicules, carburant, armes en pillant les villes traversées. Prouvez votre vaillance et vos qualités de stratégie dans les incessants combats avec d'autres bandes rivales.

### POUR

La gestion des véhicules de la bande est très riche. Les véhicules sont de types variés, aux caractéristiques très différentes (depuis le side-car au semi-remorque de 35 tonnes). La solidité de la structure, le nombre de pneus, la vitesse maximale, l'efficacité de freinage, les blindages divers et de nombreux autres paramètres sont contrôlés par l'ordinateur. Deux options de combat sont prévues : simplifiée (la plus rapide et facile de maniement) ou détaillée.

C'est alors un véritable wargame inclus dans le jeu qui s'offre à nous. Il faut piloter tour après tour les actions de vos véhicules : accélérer, tourner, freiner, tirer une rafale de mitrailleuse, transférer des hommes, l'ordinateur se charge de diriger les véhicules des agresseurs. La simulation des effectifs humains est assez originale. Vos guerriers monteront en grade, passant de l'escorte inexpérimentée au grade redoutable de maître d'armes. Des médecins, lieutenants ou policiers renforceront si nécessaire l'efficacité du groupe.

### CONTRE

Le mode combat détaillé est plutôt difficile à contrôler efficacement. Toujours dans ce mode, la durée d'une bataille entre bandes est trop longue (en considérant l'aspect Wargame, l'argument de la durée ne tient plus). Bien qu'un effort ait été fait par rapport à la version Apple II, graphismes et bruits sont assez quelconques.

## ROAD WAR EUROPA

Après la 3<sup>e</sup> guerre mondiale, pendant que des petits rigolos courent après un certain antidote en Amérique, les choses tournent à l'aigre en Europe. Nous disposons nous aussi de superbes gangs motorisés (sans foi ni loi). Dans le fouillis général, plus un seul gouvernement n'a de

pouvoir et pour corser (!) le tout, des terroristes font sauter des bombes nucléaires dans toutes les capi-

### POUR

Contrairement à Road War 2000 qui impose un véhicule et sept hommes en début de partie, il est permis de choisir son équipement en véhicules (vous pouvez "customiser" ces derniers par la même occasion) et le nombre et la classe de vos hommes. Il est également prévu un transfert de gangs entre les deux logiciels. Sinon, à par quelques détails mineurs, les deux jeux sont identiques.

### CONTRE

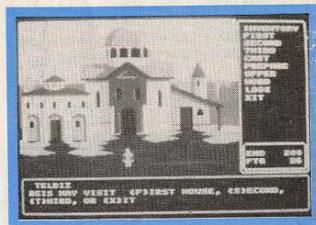
Désolé, pas grand chose à dire de différent que pour Road War 2000. Soyez cool, voilà... Et maintenant reportez-vous au bon paragraphe (contrairement aux apparences, c'est une manœuvre extrêmement simple).

## RINGS OF ZILFIN

Encore un jeu SSI. Dans cette production, il faut incarner le rôle de Reis, aventurier errant à la recherche des deux anneaux magiques de Zilfin. Reis doit absolument empêcher l'horrible Lord Dragos de mettre la main sur ces anneaux, sinon de terribles malheurs s'abattront sur le pays Batiniq.

Toutes les vues (déplacement en

extérieurs, villes, donjons) proposées dans le jeu sont latérales. Un jeu attachant et original qui se rapproche beaucoup des "Arcade Adventure".



### POUR

Le graphisme est sympathique, il présente de nombreuses séquences animées (combats, déplacements avec scrolling, ...) bien intégrées au jeu de rôle. Le personnage peut cueillir des plantes ou champignons qui, une fois mangés, apportent des capacités supplémentaires (plus d'endurance, d'habileté, ou de force). Le commerce d'objets possible entre villes est une option intéressante et peu courante.

### CONTRE

Les séquences de combat sont trop simplifiées, elles ne proposent que trois types d'attaques (épée, arc ou sortilège). Le nombre d'armes et d'armures différentes est relativement peu importante (douze sorts différents en tout).

Ange Lartiche

## LISTE DES JEUX DE ROLE SUR ST

TITRE	EDITEUR	PRIX	GRAPHISME	SON	SCENARIO	NIVEAU	MAN.
Dungeon Master	FTL	290 F	extra	bon	moyen	moyen	FR
Bard's Tale	Electronic Arts	225 F	bon	bon	extra	expert	AN
Alternate Reality	Datasoft	235 F	bon	bon	bon	expert	AN
Phantasy I	SSI	235 F	mauvais	moyen	moyen	moyen	FR
Phantasy II	SSI	235 F	bon	moyen	moyen	moyen	FR
Phantasy III	SSI	240 F	bon	moyen	bon	moyen	FR
Ultima II	Origin Systems	319 F	mauvais	Nul	moyen	moyen	AN
Ultima III	Origin Systems	239 F	bon	bon	bon	expert	AN
Ultima IV	Origin Systems	280 F	moyen	moyen	bon	expert	FR
Road War 2000	SSI	245 F	moyen	moyen	bon	moyen	AN
Road War Europa	SSI	245 F	moyen	moyen	moyen	moyen	AN
Sundog	FTL	249 F	bon	bon	bon	moyen	FR
Rings of Zilfin	SSI	245 F	moyen	moyen	bon	moyen	AN
Apshai Trilogy	EPYX	299 F	mauvais	moyen	moyen	débutant	AN
Rogue	EPYX	265 F	moyen	nul	moyen	débutant	AN

# manhattan DEALERS



IBM PC et compatibles  
ATARI ST - AMIGA



Silmarils

DISTRIBUTION  
EXCLUSIVE

forciels  
Tél. : (1) 47 52 18 18  
- TELEX : 631 748 F

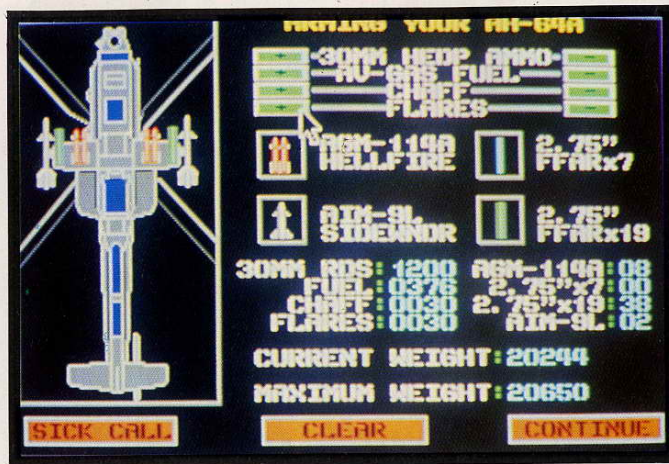
## GUNSHIP



iloter un avion n'est pas vraiment simple, alors un hélicoptère vous pensez ! Voilà pourtant la tâche ardue et motivante que nous propose Microprose (!). Non seulement vous aurez à gérer une machine volante assez délicate mais vous devrez également combattre dans des conditions souvent difficiles.

L'Apache AH-64A n'est pas n'importe quel hélicoptère, son armement est très sophistiqué. Entre les missiles air-sol Hellfire, les fusées air-air Sidewinder, les roquettes calibre 2,75, la mitrailleuse lourde de 30 mm, c'est un véritable tank volant. L'équipement comprend également deux types de leurres différents, des unités de brouillage radar et infrarouge, et un système automatique d'acquisition des cibles TADS (Target Acquisition & Designation Sight).

Ne croyez pas que les instruments de bord soient délaissés pour autant. Toute la panoplie habituelle est là : altimètre, compteur de vitesse, horizon artificiel, aides à la navigation, compas inertiel, radar, indicateur de montée, diverses jauges et voyants. En prime, un écran vidéo au milieu du cockpit affiche



les messages, les cartes ou visualise les ennemis verrouillés dans le champ de tir. Cette simulation copie fidèlement l'hélicoptère original, l'une des machines de combat les plus redoutables du genre.

Le programme fonctionne uniquement en couleur. Une fois placé autour du clavier, un carton fourni dans la boîte indique les commandes importantes. A propos de commandes, le jeu est possible à la souris et au joystick, mais une grande part des contrôles utilisent le clavier. Un conseil, commencez par jeter un œil attentif sur le manuel de 80 pages très instructif et bien réalisé mais, hélas !, en anglais (à

quand la traduction ?). Après un survol des rudiments d'aérodynamique et divers éclaircissements sur les machines à voile tournante, je me sens prêt. Clac, tchonc ! La disquette plonge dans le drive.

Une fois la présentation terminée, l'écran propose la fiche signalétique d'un engin de guerre. Trouvez dans le manuel le véhicule correspondant et rentrez la bonne réponse. Ce système apprend à reconnaître les différents engins tout en étant une protection anti-piratage. Si vous échouez, seul l'accès au mode entraînement vous sera autorisé. Il faut maintenant créer ou choisir un pilote déjà sauvé sur disquette. Le menu Mission apparaît. "Duty" permet le choix de la zone opérationnelle : depuis la lutte anti-guerrilla dans la jungle sud-américaine ou au Moyen-Orient jusqu'à un hypothétique conflit avec l'Union Soviétique en Europe (évidemment).

L'option "Style" donne accès à la difficulté (depuis la mission de routine aux missions hasardeuses pour "têtes brûlées"). Le sous-menu "Enemy and Reality" vous offre des possibilités telles : simulation simplifiée (pour débuter), atterrissage réel ou facile, météo variable (températures et vents changeants) ainsi que la sélection de l'ennemi à affronter, depuis la 1ère ligne ultra-équipée jusqu'aux troupes de 3e ligne bien moins dangereuses. En mode de

vol réaliste, les concepteurs ont poussé le vice jusqu'à reproduire des effets tels l'effet de coussin où l'hélicoptère gagne un surcroît de portance très près du sol. D'autres détails, telle la diminution de portance en altitude (l'air y est moins dense), les turbulences atmosphériques, etc. sont également pris en compte.

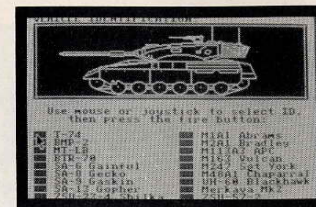
Une fois tous ces choix effectués, l'écran de briefing présente toutes les informations utiles au vol (coordonnées des objectifs, météo, rapports sur l'armement ennemi et mot de passe). Encore un effort, il reste à armer l'hélico selon vos goûts et besoins. Voilà ! Le cockpit apparaît à l'écran, bouclez vos ceintures, on y va !

## CORVEE DE PLUCHES

Contact moteur, un et deux ! Après un hoquet, Les turbines démarrent dans un sifflement de plus en plus aigu. Le régime monte régulièrement sur les jauges, enclenchons le rotor. J'appuie sur le bon bouton, ça y est, la grande hélice commence à tourner avec son bruit caractéristique. Tout est OK, décollons. J'actionne progressivement la commande du pas collectif. L'aiguille de l'altimètre décolle du zéro en hésitant, je vole !

Un coup d'œil sur la carte, l'objectif (un dépôt de carburant) clignote vers le coin nord-est de l'écran. Le temps de pivoter sur place à l'aide de l'hélice anti-couple, j'attrape maintenant le contrôle cyclique (un bête joystick) et incline résolument l'hélicoptère vers l'avant. Les toits de l'hélicoptère disparaissent déjà dans la brume matinale. A plus de 180 km/h, l'Apache fonce vers son objectif. Brusquement, le message "Target" m'annonce la proximité d'une cible possible. Une troupe de fantassins adverses ! Quelques giclées de mitrailleuses. Pouf ! pulvérisés les vilains rouges. Désolé, ce soft est américain, tous les ennemis sont donc en rouge !

Voilà qu'à présent le ciel autour de moi est constellé d'explosions, visiblement une batterie anti-aérienne me prend pour cible. Vite, je passe en "power dive" (piqué au-dessus de 200 km/h), descends à ras du sol et passe derrière une colline. J'essaie de me faire oublier, en volant



en zigzag à 20 m du sol. Des tanks ennemis droit devant !

Commotions le système d'armes sur missiles air-sol. Swoosh... bonjour en enfer ha...ha...ha. L'objectif approche enfin, ça y ait, l'ordinateur de bord vient de l'accrocher... Armons les roquettes, feu !, les fusées partent en sifflant... M..., quelle bille, raté ! Hélas !, les affreux ont la riposte facile, résultat immédiat : trois impacts directs dans la carlingue. Je viens de larguer le lanceur, le réservoir avant et un bout de rotor dans l'affaire. Boum ! Le cockpit vibre sous l'impact d'une explosion. Damned, they got me another time ! Foutus SAM 7B, ces missiles sont plutôt malsains. Vite, enclencher le brouillage infrarouge. C'est le moment choisi par le moteur 2 pour se mettre en rideau. of, Kof, Rheuuu... Une fumée épaisse envahit le cockpit.

Un point clignotant sur l'écran radar, holà ! un Hind est dans le secteur, de sérieux ennuis en perspective... Voilà, je l'ai en visuel, l'hélico ennemi lâche une fusée et plonge immédiatement vers le sol. J'essaie frénétiquement d'esquiver l'engin mais trop tard. Ce coup-ci, j'y ai droit ! L'unique moteur restant vient de trinquer. Seule chance de survivre, me poser en autorotation. Une poussée d'adrénaline subite me fournit l'énergie et le sang-froid nécessaire à la manœuvre. J'atterris durement derrière les lignes ennemies. Une marche harassante et beaucoup de chance, me voici de retour à la base. Cette mission est un échec total, dur, dur. Voilà pourquoi je pèle des patates depuis six mois dans ces p.... de cuisines.

## HEROISME PAS CHER

Gunship est le seul simulateur de vol en hélicoptère sur notre engin préféré et, oh, joie !, intense il est

vraiment réussi. Plus besoin de se shooter en vidéo au *Supercopter Turbo*, "the real thing" est sur ST. Un réalisme de pilotage convaincant, des missions de combat coriaces à souhait. Le tout avec une bonne documentation et à un prix raisonnable. Voilà de quoi s'éclater sans risques (au pire vous poserez le ST en autorotation sur la moquette du salon). Un programme d'un intérêt démentiel qui n'est pas sans rappeler le superbe *FS II* quant à la qualité.

Ange Lartiche

## Micro lexique hélico

**Hélice anti-couple** — petite hélice située à l'arrière d'un hélicoptère pour contre-carrer la force de réaction du rotor qui tend à faire tourner la machine dans le sens inverse du rotor.

**Variation du pas collectif** — la force maintenant l'hélicoptère en l'air est produite par l'inclinaison plus ou moins grande des pales du rotor. Le contrôle de la variation de pas permet de doser la poussée verticale et donc de monter ou descendre.

**Contrôle cyclique du rotor** — pour avancer, la méthode consiste à basculer légèrement le rotor vers l'avant. Pour tourner, on incline l'hélice dans la direction désirée à l'aide du contrôle cyclique. Le sur place s'obtient avec le rotor parfaitement horizontal.

**Autorotation** — pratique consistant à atterrir sans moteur avec un hélicoptère. C'est la dernière ressource en cas d'arrêt des deux moteurs. Il faut impérativement désaccoupler l'hélice du moteur, le vent de la chute la fera tourner. A ras du sol, on augmente judicieusement le pas de l'hélice pour freiner la chute. Théoriquement, c'est réalisable si l'on est suffisamment haut et baléze.

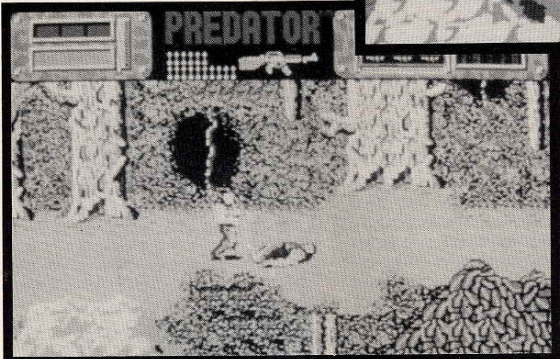
EDITEUR : ..... Microprose  
GENRE : ..... simulation  
d'hélicoptère  
GRAPHISME : ..... honnête  
SON : ..... suffisant  
INTERET : ..... beaucoup (si, si  
j'insiste)  
JOUABILITE : ..... facile (en lisant  
le manuel)  
DUREE : ..... des années  
PRIX : ..... 245 F  
Mission prioritaire : j'achète Guns-  
hip ; code : incontournable.



## PREDATOR



Arnie est de retour. Coïncidant avec la sortie de son dernier film, "Running Man" (réalisé par Paul Michael Glaser, alias Starsky), *Predator* — le soft — arrive sur ST. Et c'est Activision qui nous le présente. Le scénario est bien entendu entiè-



rement fidèle au film : vétéran du Vietnam, vous êtes appelé en catastrophe par le quartier général pour aller prêter main forte à une dizaine de prisonniers américains, au beau milieu de la jungle sud-américaine.

Il va de soi que vous acceptez cette mission, et partez à la tête d'un commando armé jusqu'aux dents, dans l'Enfer Vert, comme ils disent là-bas. Soudain, vous vous apercevez que la mission est loin d'être aussi facile que ce que vous aviez pensé : d'abord, les prisonniers ne sont rien d'autre que des diplomates, et les Russes vous en font voir de toutes les couleurs. De plus, un

extra-terrestre aux intentions belliqueuses se promène dans le coin, et tue (et bouffe) tout ce qui bouge (en tout cas, tout ce qui vit et dégage de la chaleur).

## SCHWARZEUNEUNEU

Le jeu débute par l'atterrissage (ou plutôt le largage) du commando dans la forêt. Les hommes glissent hors de l'hélicoptère (un sprite très gros, et plutôt bien animé) le long d'une corde (un sprite très petit, et pas animé du tout). Dès qu'ils sont tous sortis, c'est à votre tour : vous êtes facilement reconnaissable car

votre personnage est le plus baraqué (c'était sans doute la seule condition imposée par Arnie pour accepter l'adaptation...). Une fois à terre, vous vous retrouvez (déjà) seul et commencez à courir dans la jungle, tandis que l'hélicoptère s'en va (un sprite très gros, et plutôt bien animé). Tout de suite, on sent quelle va être l'atmosphère : si le personnage est super bien animé (sa course est l'une des plus réalistes que j'ai pu voir jusqu'ici), le scrolling laisse, quant à lui, quelque peu à désirer : il est saccadé. Le faire un tout petit peu plus lent n'aurait pas été gênant du tout, et il aurait certainement gagné en qualité. Mais bon...

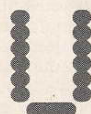
Arnie dispose au départ d'une seule arme (un fusil mitrailleur), avec des munitions en nombre limité, ainsi que de trois grenades ; mais il pourra toutefois s'en procurer de recharge auprès des corps de ses camarades tués soit par les popovs, soit par l'E.T. En plus de soldats ennemis qu'il rencontrera au cours de sa progression, Arnie devra prendre garde à éviter toutes sortes d'animaux méchants qui pourraient lui enlever des points de vie (oiseaux rapaces, chauve-souris, sangliers, etc.). Il devra également faire attention à l'extra-terrestre, dont le viseur se balade très souvent à l'écran (dans ce cas, il faut surtout

ne pas rester statique, sous peine de mort prématurée). Bref, c'est pas un jeu facile du tout. Pour finir, la bande son est assez bien réussie (ah !, les bruitages de mitraillettes et d'explosions ! On s'y croirait), et le jeu se révèle finalement assez sympathique et intéressant. Décidément, Arnie séduit de tous les côtés...

Stéphane Schreiber

EDITEUR : ..... Activision  
GENRE : ..... arcade  
GRAPHISME : ..... pas mauvais  
SON : ..... sympa  
INTERET : ..... en fin de compte, oui  
JOUABILITE : ..... pour tous  
DUREE : ..... plusieurs mois  
PRIX : ..... 220 F  
J'achète, bien que je ne sache pas vraiment pourquoi.

## OIDS



Un curieux hybride de *Lunar Lander*, *Astéroïdes*, *ChopLifter*. Voilà une définition applicable au nouveau jeu d'arcade produit par FTL. Au *Lunar Lander*, il emprunte l'idée de poser un petit vaisseau dans des endroits impossibles. Le pilotage et la forme du vaisseau (triangulaire) rappellent beaucoup l'*Astéroïdes*. Le but du jeu, lui, ressemble étrangement à celui de *ChopLifter* : il s'agit de récupérer des petits bonhommes après la destruction de leur prison, puis de les rapatrier. Après la page de présentation vraiment superbe, un menu général apparaît. Il donne accès au gestionnaire de jeux, à un menu configuration des touches clavier et à l'éditeur de tableaux incorporé. Le menu du gestionnaire de tableaux offre les choix suivants : création de galaxies (une galaxie correspond à un

ou plusieurs planétoïdes), copie de galaxies, effacement de galaxies. Notons que la configuration clavier permet en plus des touches, de gérer un joystick, même si une partie des contrôles s'effectue alors au clavier. Les commandes à redéfinir comprennent rotation du vaisseau dans les deux sens, réacteurs, tir, bombes nova, bouclier, recharge bouclier.

L'éditeur permet la création de tableaux de jeu supplémentaires (les planétoïdes) ou la modification de ceux déjà existants. Pour créer une galaxie, il suffit de lui donner un nom. Par contre, un planétoïde nécessite, en plus du nom, la mise en place de divers éléments : décor, bases de missiles et engins, prisons contenant les Oids, machines attractives ou repoussantes, téléporteurs, etc. Tout se passe de manière très souple au clavier, les flèches du pavé curseur permettent le choix des tronçons de décor, des différents vaisseaux ennemis ou bases qui défendent le tableau.

Les mêmes flèches en collaboration avec d'autres touches permettent le déplacement et le positionnement de l'objet. Une carte en réduction permet de juger du tableau en construction (taille de plusieurs écrans). Il est également prévu de régler la solidité des vaisseaux adverses, leur fréquence d'apparition, la difficulté et plusieurs autres paramètres.

## LE JEU DE L'OIDS

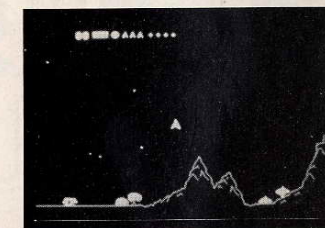
Pour jouer, sélectionnons la galaxie désirée au menu général. Une petite séquence d'animation puis une planète remplit brusquement l'écran, nous y sommes ! Le jeu est représenté en vue latérale (sur la tranche). Une soucoupe géante large notre petit vaisseau triangulaire à l'aide d'une pince. Immédiatement l'attraction attire lentement d'abord, puis de plus en plus vite, le vaisseau vers le sol. Un petit coup de réacteur met fin à la chute. Je survole maintenant le sol tourmenté. Passant près d'une petite pyramide, la fusée est irrésistiblement attirée vers le sol. Heureusement, j'ai la présence d'esprit de brancher le bouclier, le vaisseau rebondit par

terre sans dommages. J'en profite pour arroser au passage deux tourelles qui tirent furieusement dans ma direction.

Tiens, l'entrée d'une grotte ! En manœuvrant finement j'arrive à y entrer. Au fond du couloir, un téléporteur clignote, je précipite la navette dessus et ressors au milieu d'une cavité énorme. Mince ! des missiles intelligents, des jets et des sphères volantes cherchent à me coincer. Trop tard ! percutée par un missile, la fusée explose. Il faut absolument que je trouve et détruise les prisons.

(quarante-cinq minutes plus tard)... Enfin, j'y suis. C'est les derniers prisonniers. Posons le vaisseau sur une surface plane. Les petits bonhommes libérés courent joyeusement vers l'engin et montent à bord. Tous les Oids sont sauvés, il reste à rejoindre le vaisseau mère. Il nous mènera, d'un coup d'hyperespace vers la planète d'origine des Oids et la sécurité.

Cette réalisation est d'une excellente qualité mais repose malheureusement sur un argument peu original. L'éditeur de tableaux, très bien



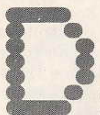
conçu, apporte un plus de taille au logiciel. En fin de compte, pour tous ceux qui apprécient les jeux de pilotage de vaisseau (type *Astéroïdes*) c'est pas si mal que ça.

Ange Lartiche

EDITEUR : ..... Faster Than Light  
GENRE : ..... arcade  
GRAPHISME : ..... correct  
SON : ..... moyen  
INTERET : ..... pas mal  
PRIX : ..... 200 F  
J'achète peut-être...

NDLR : Finalement, nous achetons !

## JINXTER



ans la lignée  
de *The Pawn*

et *Guild of Thieves*, voici encore un jeu "made in" Magnetic Scrolls. *Jinxter* est un jeu d'aventure d'un bon niveau en anglais (pour anglicistes confirmés épaulés d'un gros dictionnaire). L'interface utilisateur est identique à celle déjà employée dans les précédents jeux de la marque. L'interpréteur de commandes est toujours aussi souple et puissant. Les graphismes, bien que relativement rares, sont encore une fois d'excellente qualité. Les facilités habituelles sont offertes. Mince, mais c'est presque la routine !

L'histoire... Ha ! Ben... Humm, c'est pas extrêmement clair. Enfin, la lecture du *Independent Guardian* — journal humoristique gracieusement fourni dans la boîte, ainsi que de la lettre envoyée par l'administration des gardiens — apporte quelques lumières. Au fait, un dessous de verre "Old Moose" est également compris dans la boîte. Alors... Des encouragements à la biture ? Lamentable... Quelques canettes de "Captain Courage" pour me mettre dans l'ambiance, hic !, on y va.

Donc, Burps... Tout allait bien en Aquitania et c'était parfaitement normal car la contrée était sous la protection dudit Bracelet de Turani, objet magique portant chance à tous les habitants du susdit pays. Ce bracelet disposait également d'autres propriétés singulières. Celle de limiter les mauvais agissements des sorcières vertes par exemple. Mais, hélas !, les sorcières vertes, lassées de tant de bonté forcée, réussirent un jour à séparer du bracelet les divers charmes magiques qui opéraient en lui. Conséquence, la chance s'éloigna rapidement et les ennuis commencèrent à pleuvoir sur les habitants du sympathique petit pays.

Les bureaucrates de l'administration du bracelet (chargés de répar-

tir la chance et subséquemment ne f...t plus grand chose) eurent tôt fait de repérer un sauveur possible. Bien évidemment, à chaque fois qu'il y a une tâche ingrate à remplir, c'est à vous qu'ils font appel. D'où la lettre fournie avec la disquette et qui vous met en demeure de :

— récupérer les charmes de l'artefact ci-dessus mentionné,

— reconstituer dans son intégralité le bracelet de Turani

— utiliser les pouvoirs dudit objet pour remettre au pas les sorcières vertes.

— et plus vite que ça !

Votre aventure commence dans l'autobus, grâce auquel il faudra rentrer chez vous, pour cela il faut présenter son ticket au contrôleur, descendre à la bonne station et ne pas oublier ses clefs. L'intervention d'un gardien, vous évite *in extremis* de passer sous l'autobus. Vous voici enfin chez vous. Explorez votre petit cottage à la recherche d'indices. Répondez à l'énigmatique coup de téléphone et...

Le jeu reprend la même présentation que *The Pawn* et *Guild of Thieves*. Comme ses prédécesseurs, il fonctionne en couleur, en monochrome ainsi qu'en version originale non sous-titrée. Il est livré avec un fascicule du journal *The Independent Guardian*, un récapitulatif des commandes et divers autres accessoires (dessous de verre, lettre administrative usagée, ...).

Après l'écran d'introduction du jeu (un manège), l'image de l'endroit de départ se charge. Tous les graphismes sont déplaçables suivant le principe du store que l'on peut monter ou descendre à volonté. La description textuelle de l'aventure est alors plus ou moins cachée par l'image. Quatre petits parchemins additionnels servent à sélectionner les options.

Les facilités qu'ils proposent sont :

la sauvegarde de partie, deux tailles pour le texte, trois types de description texte (normale, brève ou verbeuse), des traitements graphiques en mode monochrome. Pour conserver une trace écrite de vos exploits, vous pouvez simultanément utiliser une imprimante. Un petit éditeur de textes est incorporé à la saisie. Autre gadget utile et confortable : l'affection d'actions ou séquences d'actions sur les touches de fonction par la commande "Function". La finition et la facilité d'emploi du logiciel sont, comme on le voit, très bonnes.

## INTERPRÈTE QUALIFIÉ

L'interpréteur de commandes est très puissant. Il n'est pas limité, comme c'est trop souvent le cas, à des phrases rudimentaires de type verbe et nom. Plusieurs commandes sont chaînables dans une même phrase. L'usage d'adjectifs, articles, et autres subtilités est tout à fait autorisé. Le vocabulaire semble assez riche. Pour les actions courantes, il n'est pas rare que le programme comprenne quatre ou cinq termes équivalents. L'usage d'abréviations est reconnu (L pour LOOK, DR pour drop, I pour inventory, par exemple).

La discussion avec les personnages rencontrés est possible et parfois très vivante. De temps en temps, le programme vous demande de rentrer certains mots situés dans le journal fourni avec le jeu afin de décourager le piratage. Un échec amenant évidemment (au bout de trois fois) un blocage du programme.

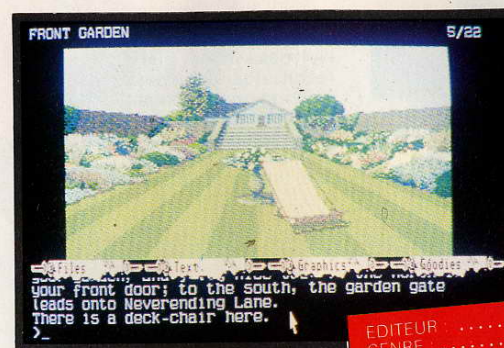
Comme dans *The Pawn*, l'attrait du jeu vient de l'humour dégagé par le scénario (pas toujours facile à comprendre, enfin...) ainsi que des

interactions réalistes avec le jeu et ses personnages. Le scénario est tortueux et hilarant à souhait, pareil sur ce point aux précédentes productions du "team" Magnetic Scrolls.

## INVESTISSEZ DANS LE PARCHEMIN

Les graphismes sont très beaux, bien que peut-être un peu moins réussis que dans les précédents produits (ou alors c'est moi qui devient blasé). L'histoire est originale et reste abordable par les non initiés aux jeux d'aventure (nantis de bonnes notions d'anglais). Des "tuyaux" codés fournis à la fin du journal évitent de bloquer trop longtemps sur un problème particulier. Ce jeu d'aventure à l'ergonomie poussée et à la réalisation impeccable ne pâlit point en comparaison des autres aventures de la marque. Mais bon, un peu d'innovation de temps en temps, hein !

Ange Lartiche



Enfin, au moins il s'agit d'un système parfaitement rodé et fiable. Ouais... Voilà encore un jeu difficile à éviter pour les amateurs de jeux d'aventure anglais.

EDITEUR : ..... Rainbird  
GENRE : ..... jeu d'aventure  
GRAPHISME : ..... beau  
SON : ..... inutile, donc inexistant  
INTERET : ..... oui, beaucoup  
DUREE DE VIE : ..... quelques mois  
JOUABILITE : ..... moyen,  
si anglais courant  
PRIX : ..... 245 F  
J'achète, dès que j'aurais fini  
*Guild of Thieves*.

N° 7

DOSSIER  
RELIEF

en vente le 30 avril

## SPIDERTRONIC



est amusant, je croyais ce genre de jeu jeté au fond des oubliettes d'un authentique "castle" écossais (donc en T) depuis belle lurette, mais voilà qu'un gai luron se prend pour un gros malin, et nous sort un vieux "Q-Bert" doublé d'un "Pac-Man" des familles. Mais où s'arrêteront-ils?

Pourtant, après la fameuse Arche, on était en droit de s'attendre à un

Vain répit, puisque les affreux se reconstituent quelques instants après leur destruction. Elle doit en plus reconstituer son domaine (sa toile électronique) en établissant des passages entre chaque niveau grâce à des plaques de couleur. Enfin bref, c'était compliqué. Franchement, *Spidertronic* n'offre

rien de bien excitant. Graphiquement parlant, l'art est niais : quant au son, il est franchement plutôt désagréable à l'oreille. Un bon point cependant, la possibilité d'éditer ses propres tableaux suffira à rendre le jeu intéressant. Mais certainement pas passionnant...

Stéphane "speeder" Schreiber

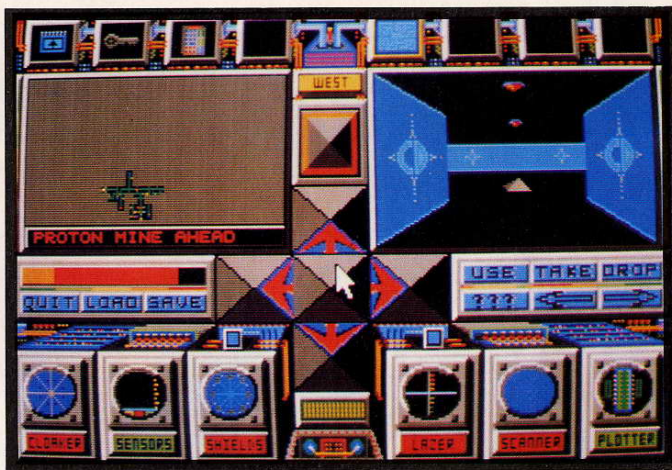
## SLAYGON



est-ce qu'un "slaygon", vous demandez-vous tous avec anxiété. En gros, disons que c'est un robot ultra-moderne piloté par un des meilleurs soldats de l'UDF (Uni-

moins long terme, tous les travailleurs humains par des robots. Mais, il est apparu que la firme en question travaillait dans le plus grand secret sur un nouveau gaz toxique, propre à détruire la race humaine entière. Armé d'un tel gaz, la Cybordynomics serait apte à conquérir la Terre entière, sans user d'armes nucléaires, et donc sans détruire la moindre installation.

Vous devez donc vous introduire dans le complexe de la Cybordynomics (qui, soit dit en passant, est entièrement régi par un méga-super-



ted Defense Force) : vous, ça vous étonne ?

Votre mission est toute simple : défendre la Paix, la Justice et l'Amour à travers le Monde. Tout est parti de Cybordynomics, un véritable empire industriel, dont la vocation est de remplacer, à plus ou

ordinateur qu'il vous faudra mettre HS), et retrouver le réacteur central, le faire surchauffer jusqu'à ce qu'une explosion s'ensuive, en prenant bien entendu soin de sortir du complexe avant le Boum final. La manière dont vous agirez ne dépend que de vous.

EDITEUR : .... Ere International  
GENRE : ..... arcade  
GRAPHISME : ..... hein ?  
SON : ..... quoi ?  
INTERET : ..... ah ?  
JOUABILITE : ..... tout public  
DUREE : ..... de un jour à un an  
(version construction kit)  
PRIX : ..... 220 F  
Je n'achète pas : je préfère aller me faire une toile (surtout si la reine y est !).

# LES LIVRES INDISPENSABLES SUR ATARI ST

## Graphisme en GFA

871 pages - 249 FF - Réf. 201

Réalisez facilement les graphismes les plus fous, maîtrisez le dessin en 2 et 3 dimensions, créez des animations... Sont traités : les bases de la programmation graphique, programmation sous GEM, applications avancées, les bases de hardware, routines graphiques performantes, astuces de programmation.

## La Bible ST

499 pages - 199 FF - Réf. 200

Ce livre contient un ensemble complet d'informations sur l'Atari ST, la description Hardware de la machine ainsi que des schémas détaillés et clairement expliqués : interfaces V24, port d'extension, interface MIDI, structure des graphiques, BIOS, GEM, adresses systèmes importantes, fonctionnement de la souris...

Cleps pour Atari ST  
Tome 1 : Système de base

par G. Herzet et D. Martin

328 pages - 195 FF - Réf. 202

Le livre de référence indispensable au programmeur sur Atari ST : la configuration complète du matériel et de la mémoire, instructions et fonctions des langages Basic et Logo, interfacement avec GEM, commandes du système d'exploitation, organisation interne des disques, programmation et brochage des circuits spécialisés.

## Développer en GFA

256 pages - 299 FF - Réf. 203

Frank OSTROWSKI vous révèle comment tirer le maximum de l'interpréteur et du compilateur GFA. Découvrez ses propres routines et utilitaires que vous intégrerez à vos développements, la gestion des fenêtres et l'utilisation des routines systèmes à partir du GFA Basic. Sont traités les sujets indispensables que tous les programmeurs attendaient : hard-copy sans erreur d'échellonnage, liaison avec des fichiers RSC, emploi des routines AES, chargement de polices de caractères sous GEM.

Le livre avec la disquette.

Cleps pour Atari ST  
Tome 2 : GEM

par D. Martin

312 pages - 195 FF - Réf. 204

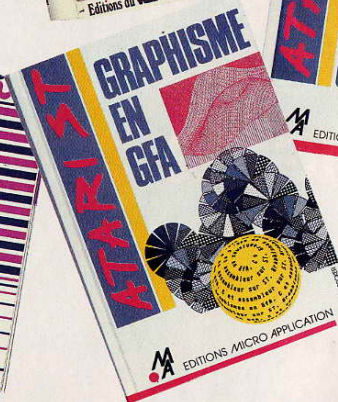
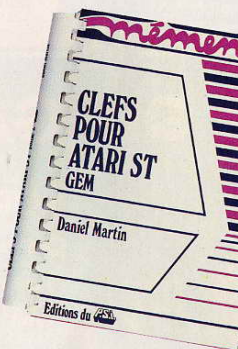
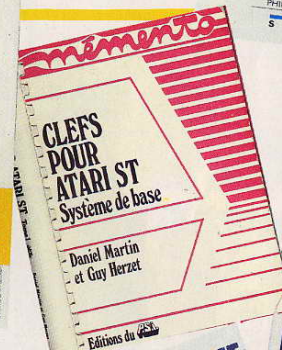
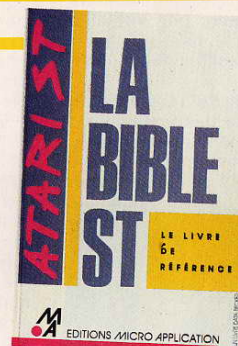
Un mémento complet, pratique et précis qui permet d'accéder rapidement à toutes les informations nécessaires au programmeur sur Atari ST : les fonctions de GEM VDI, les structures et fonctions de GEM AES, le bureau, la programmation en GEM et les utilitaires de GEMDOS sur Atari ST. D'autres exemples d'utilisation complètent l'ouvrage.

## GEM - Guide du programmeur

Philip Balma - William Fittler

552 pages - 260 FF - Réf. 205

Cet ouvrage s'adresse aux développeurs et aux programmeurs avertis qui désirent concevoir des programmes d'application dans un environnement GEM. Les exemples de programmes contenus dans ce livre sont écrits en langage C.



## BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :

NEO-MEDIA - Service Librairie

5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé

☐ Oui, adressez-moi les ouvrages ci-dessous :

Frais de port :  
• 1 livre : 15,40 F  
• 2 à 4 livres : 28,00 F

Je joins mon règlement par :

☐ chèque bancaire  
☐ chèque postal

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Date : .....

Signature : .....

Réf.	Titre	Qté	Prix

Frais de port

Total à régler

Vente exclusivement par correspondance

AT/9

GfA!

Slaygon a été entièrement écrit en GfA Basic : les auteurs ne s'en cachent pas, bien au contraire : ce détail est même mentionné dans le mode d'emploi du jeu. Ce qui n'empêche d'ailleurs rien à la rapidité, qui reste tout à fait correcte. Une preuve de plus, s'il en était besoin, des qualités du GfA Basic...

Le principe du jeu en lui-même n'est pas vraiment des plus nouveaux : la souris dirige tous les mouvements (nord, ouest, sud, est) et met en, ou hors, service les différentes armes. D'autres options sont constamment disponibles, qui permettent de ramasser des objets trouvés en cours de jeu, d'en laisser tomber, ou d'en utiliser un parmi les huit amassables simultanément. En supplément, on notera la possibilité de charger/sauvegarder/quitter une partie en cours.

À l'écran, deux fenêtres principales apparaissent, l'une représente ce

que voit le slaygon (autrement dit, le complexe, qui n'est d'ailleurs rien d'autre qu'un labyrinthe), l'autre, le chemin parcouru, pour peu que l'option "plotter" soit sélectionnée. Une jauge d'énergie est également là, à surveiller avec une attention toute particulière : dès qu'elle atteint zéro, le jeu est fini. Perdu, bien sûr.

Au fur et à mesure de la progression dans le labyrinthe, des portes apparaissent. Certaines sont ouvertes, d'autres hermétiquement closes. Pour les ouvrir, il faut avoir auparavant

trouvé une carte magnétique "passe-partout", objet que l'on rencontre heureusement assez souvent dans ce jeu. Toutes ces portes donnent sur des pièces à part, dont certaines sont féroceusement gardées par un robot armé jusqu'aux bouillons des dents : c'est là que les boucliers protecteurs et les lasers entrent en œuvre. Ce qui bouffe, bien entendu, autant d'énergie.

### CELA EST GON?

Excellente question, si je puis me permettre. Eh bien, oui, Slaygon. Malgré quelques indéniables qualités, le plus gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu est sa monotonie lassante (ce qui est plutôt normal pour une monotonie...). De plus, le peu de diversité dans les bruitages engendre une certaine mélancolie (pour ne pas dire une mélancolie certaine). Enfin bref, ça aurait pu être mieux.

Stéphane Schreiber

EDITEUR : ..... Microdeal  
GENRE : ..... aventure/arcade  
GRAPHISME : ..... mouais  
SON : ..... ron, zzz, ron...  
INTERET : ..... atchaaa !  
JOUABILITE : ..... tous  
DUREE : ..... le temps de s'endormir ou une semaine  
PRIX : ..... 230 F  
J'achète, parce que moi, je dors très mal sans somnifères.

## REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

### LORICIELS RECRUTE

- 6 Programmeurs pour Rueil (92) ou Annecy (74)
  - Vous programmez en C ou assembleur
  - Vous avez de la créativité à revendre
  - Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique.

ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- 3 Graphistes pour Rueil (92) ou Annecy (74)
  - Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
  - L'informatique vous intéresse
  - Vous avez des idées bouillonnantes

ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

- Programmeurs indépendants pour toute la France
  - Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
  - Vous voulez être édité

ALORS ECRIVEZ-NOUS !

- 3 commerciaux pour étoffer son équipe
  - Véhicule avec téléphone fourni

Ecrivez à : Pierre Marchand  
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL  
Tél. (1) 47.52.11.33

**loriciels** N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.

### DARK CASTLE



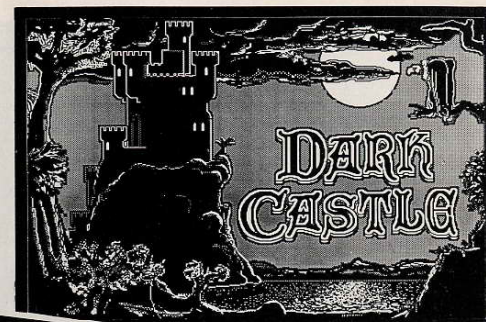
Un château hanté, un Chevalier Noir, un courageux héros, et des tas de bêtes ignobles qui bougent dans tous les sens, c'est la recette qu'a adoptée Mirrorsoft pour présenter son dernier logiciel. Lequel présente d'indéniables qualités certes, mais aussi beaucoup de lourdeurs...

Le courageux héros en question, pas de problème, c'est vous. Le ténébreux Chevalier Noir, c'est bien sûr l'ennemi à abattre (autrement dit, l'ordinateur). Les ignobles bêtes sont ses sbires, et le château hanté, le théâtre du drame qui va se jouer. Jusque-là, rien de bien excitant.

Le premier écran du jeu est un menu, qui propose trois niveaux différents (débutant, bon, expert), le jeu en lui-même, une démo, et la table des scores. Passons directement au jeu : un second écran apparaît, dans lequel le héros se trouve dans le hall du château, avec quatre portes en face de lui. Il en choisit une, et le jeu commence (enfin) vraiment. Il était temps (petit navire).

Quoi ? Mais c'est que ça ressemble beaucoup au vieux Hunchback du Commodore de mon enfance, ça... Imaginez le tableau : une salle avec des escaliers et des échelles partout, qu'il faut traverser de part en part, en évitant les monstres et en ramassant des bonus et des clés. Mouais. N'allons pas plus loin, c'est le type même du jeu connu depuis des lustres et des lustres (les programmeurs n'étaient pas des lumières...).

Bon, comme je l'ai dit plus haut, Dark Castle présente d'indéniables qualités, la plus évidente étant la bande sonore, entièrement digitalisée. Ça fait très réaliste, très "pro". Merci, ST Replay. Vient ensuite une animation très honnête, si ce n'est la taille des sprites, vraiment rikikis.



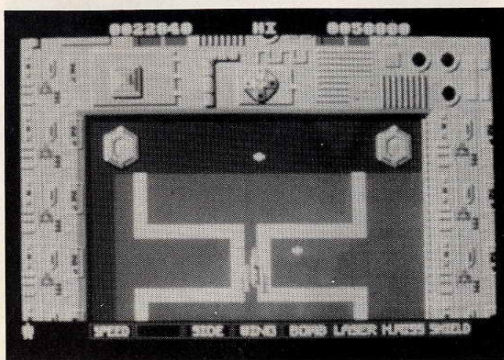
Ajoutez à cela une difficulté bien dosée et croissante, et vous aurez tous les bons côtés de ce jeu. Malheureusement, comme il a été dit un jour que rien n'est parfait, Mirrorsoft a cru bon de ne pas faillir à la règle. Voici donc les défauts de Dark Castle : d'abord, une lenteur de jeu quelque peu agaçante au début. Ensuite, une ergonomie inexis-

tante : la gestion du joystick est carrément mauvaise, et, si l'on se prend à vouloir jouer au clavier, ce n'est guère mieux. D'autant plus que dans ce cas, la souris devient nécessaire, on se retrouve donc avec six touches à gérer d'une seule main : il faut donc être assez sportif et habile de ses mains pour y réussir. Si l'on a, comme moi, le malheur d'être gaucher, autant laisser tomber tout de suite !

Enfin, dernier défaut, et non le moindre, les constants accès au disque ralentissent le déroulement de la partie de manière exagérée. Ceci est contournable par le fait que les trois disquettes (!) de Crystal Castle sont copiables sur RAM-Disque ou disque dur (mais il faut, pour jouer, laisser l'original dans le drive A). C'est déjà ça de gagné.

Stéphane Schreiber

EDITEUR : ..... Mirrorsoft  
GENRE : ..... arcade/aventure  
GRAPHISME : ..... pas mal  
SON : ..... ST Replay, qui ça me plaît  
INTERET : ... juste pour s'amuser  
PRIX : .....  
J'achète... uniquement pour compléter ma logithèque.



## SLAPFIGHT

Encore une version de machine d'arcade. Imagine nous fournit cette fois-ci l'adaptation de l'excellent jeu de tir à scrolling vertical : *Slapfight*. Les symptômes persistent et se renforcent. Apparemment, "l'adaptite aiguë" dont souffrent nombre de grands éditeurs n'est pas prête de se tarir. Après chargement du programme et choix entre musique et bruitages, le jeu commence. Le contrôle du vaisseau s'effectue à la souris ou au joystick. Ce dernier étant de loin nettement préférable. Une touche pause est également prévue. Bien entendu, le jeu ne fonctionne qu'en couleur.

## LE BON ET LES VILAINS

Le bon (vous, moi, il, elle; nous tous quoi !) est seul contre une planète peuplée de méchants (c'est terrible). Réussira-t-il, telle la tornade blanche vengeresse, à nettoyer les forteresses rebelles ? La réponse dépend de votre habileté et de votre capacité de mémorisation. Le gentil héros est aux commandes d'un petit vaisseau survolant la planète Orac qui défile lentement dans

un beau scrolling vertical. Il faut détruire toutes les machines hostiles, bunkers, et véhicules ennemis passant par là. Tous les adversaires sont basés au sol, ce qui ne les empêche nullement de vous mitrailler allègrement. Certaines cibles cachent une petite étoile clignotante à ramasser absolument. Ces étoiles déplacent un curseur sur un menu situé en bas de l'écran. L'usage de la barre d'espace provoque la mise en action de l'arme pointée par le curseur. Les options disponibles comprennent :

— "Speed" accroît à chaque sélection la vitesse de déplacement du véhicule. L'usage de cette option est obligatoire en début de jeu car la machine est alors très lente.

— "Gun" redonne accès à la mitrailleuse (le vaisseau en est équipé d'origine).

— "Side" permet l'obtention d'un tir latéral.

— "Wing" ajoute des modules supplémentaires de chaque côté du vaisseau, améliorant la vitesse de tir et augmentant également l'empatement.

— "Bomb" transforme le tir en largage de bombes.

— "Laser" vous équipe d'un laser de combat.

— "H Missile" est le choix le plus puissant, il donne la possibilité d'éjecter des missiles à tête chercheuse détruisant à coup sûr leur objectif.

— Enfin, "Shield" représente l'option bouclier rendant l'engin moins vulnérable pendant un temps limité.

Il faudra user judicieusement de ces capacités pour surmonter les difficultés très variées rencontrées lors du survol de la planète.

Voici venir quelques reproches qui, puisque adaptation il y a, comparant la copie à l'original. Primo, l'agrandissement du vaisseau obtenu par "Wing" est ridicule. A sa taille maximale, le vaisseau devrait occuper la moitié de l'écran, nous en sommes loin. Cette extension s'accompagne normalement de la multiplication des canons laser, mitrailleuses, tubes lance-missiles. Là, nient ! La cadence de tir est juste un peu accélérée.

Autre déception : les missiles auto-guidés. Ils sont de plusieurs formes et disposent en principe de plusieurs types de trajectoires mais, sur ST, nous aurons seulement droit à de tristes boulettes blanchâtres. Ne me dites pas que c'est impossible à faire (voyez *Xenon*).

De même, l'option tir latéral, normalement très pratique pour passer la zone décorée de tubes est quasiment inutilisable.

En revanche, le décor scrollant sous le vaisseau est assez fidèlement rendu. Les principaux tableaux du jeu sont respectés. Les grands monstres mécaniques de chaque fin de secteur sont aussi présents. La précision des tirs adverses est toujours aussi diabolique, vous obligeant à bouger en permanence pour survivre.

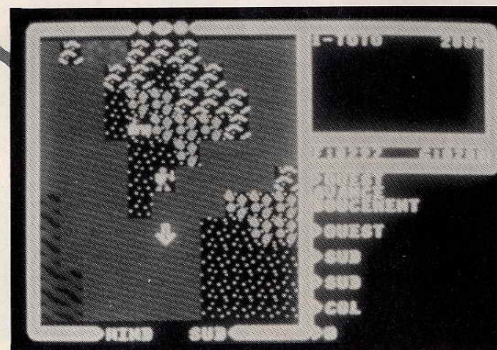
Dans l'ensemble, le jeu reste assez agréable bien que cette adaptation soit nettement inférieure à l'origi-

nal. Je reste convaincu qu'il était possible de faire beaucoup mieux sur le ST. Cette conversion est d'un niveau raisonnable, mais décevra certainement les fanatiques du véritable jeu d'arcade.

EDITEUR : ..... Imagine  
GENRE : ..... Arcade  
GRAPHISME : ..... bien  
ANIMATION : ..... pas mal  
SON : ..... potable  
INTERET : ..... moyen  
DUREE DE VIE : ..... quelques semaines  
NIVEAU : ..... moyen  
PRIX : ..... 249 F  
J'achète plutôt la machine d'arcade.

ULTIMA IV  
Quest of the Avatar

Ultima est probablement le plus connu et l'un des plus anciens jeux de rôle sur micro. Lord British a entraîné des milliers de fans à la



découverte des territoires barbares de ses trois premiers épisodes. Quatrième volet de l'histoire de Britannia, *Quest of the Avatar*, est le plus réussi d'entre eux.

Dans *Ultima IV*, il y a toujours des dragons, des fantômes, des hydres, des orcs, des pirates, des serpents et des squelettes... donc il y a toujours des combats sanglants !

Il y a toujours des villages, des villes, des donjons, des îles, des continents et des océans à explorer... des milliers de petites cases où l'on peut déplacer son personnage. Il y a toujours un scénario fantastique riche en rebondissements et en trouvailles... des runes magiques aux autels mystérieux, des pierres pourpres de l'honneur jusqu'à l'ordre des chevaliers du serpent d'argent.

Le monde à explorer dans cette quatrième édition est encore plus vaste. On peut lancer des sorts de manière beaucoup plus complète et complexe (en réunissant d'abord des ingrédients). Les discussions avec d'autres personnages sont beaucoup plus riches et atteignent le niveau d'un véritable analyseur de syntaxe ; il faudra d'ailleurs en convaincre certains de vous accompagner. La définition de votre personnage en début de partie a été rendue plus interactive avec l'intervention d'une gitane et de ses tarots... Bref, *Ultima IV* est nettement supérieur à ses prédécesseurs même si certains regrettent le mode monochrome d'*Ultima III* (ah !, les puristes !).

Malheureusement, *Ultima* date un

peu. Si le scénario reste excellent, les graphismes et les bruitages ne sont plus à la hauteur de ce qui existe sur Atari en matière de jeu de rôle (*Dungeon Master*, *Bard's Tale*, *Phantasie*, etc.). Si les vétérans (ceux qui ont fini *Ultima I*, *II* et *III*) trouveront plaisir à retourner vers les mondes magiques de Lord British, les amateurs seront peut-être déçus par cette réalisation médiocre et ces illustrations franchement ordinaires.

Jacques Rippert

EDITEUR : ..... Origin System  
GENRE : ..... rôle  
GRAPHISME : ..... bof !  
SON : ..... bof !  
INTERET : ..... scénario... oh !  
JOUABILITE : ..... confirmé  
DUREE : ..... trois à six mois  
PRIX : ..... 280 F  
Je n'achète pas, même pour compléter ma collection.

UMS  
Universal Military Simulator

Voilà un bon logiciel de stratégie militaire U.M.S. édité par Firebird. Le but du jeu : se concentrer uniquement sur la bataille. Avec ce logiciel, il est possible de recréer des situations de bataille déjà existantes, telles que la bataille de Waterloo ou celle de Gettysburg, entre autres. Il est aussi possible de créer ses propres batailles sorties uniquement de son imagination, et faire s'affronter deux armées de périodes différentes, ou une armée imaginaire contre celle de Napo-

l'éon par exemple, ce qui rend les possibilités de ce jeu presque illimitées.

UMS fonctionne aussi bien sur moniteur couleur (moyenne résolution) que monochrome, la gestion se fait au clavier ou à la souris. Dans le coffret, deux manuels : l'un en français, l'autre en anglais, et une carte topographique de la bataille de Gettysburg.

En début de partie, cinq options sont proposées :

La bataille de Gettysburg a été validée. Le champ de bataille apparaît sur une carte en trois dimensions (relief compris) et les armées en présence sont différenciées par leur couleur (noire ou blanche). Les noms des différents corps d'armée sont inscrits sur des petits drapeaux, prolongés par une flèche vers le bas, indiquant ainsi leur position.

Comme c'est confus ! La vue d'ensemble du champ de bataille nous

telle unité. Une fois toutes les instructions transmises, il suffit d'observer le déroulement de la bataille. A tout moment, il est bien sûr possible de réintervenir sur ses choix. A partir de la fenêtre bataille, il est possible de sauvegarder la partie ou de l'imprimer.

Chaque corps d'armée a ses propres particularités, telles que la résistance, la vitesse de déplacement, le moral de la troupe, l'efficacité au combat, les mouvements déjà effectués... Il est possible de faire cette simulation à deux, ou bien contre l'ordinateur.

Lors de la création d'armée, tout un tableau de drapeaux apparaît, ce sont ceux des différentes armées contenues dans le programme. Outre une totale création, il est possible de modifier l'une des armées des scénarios déjà existants pour en voir les conséquences lors de batailles.

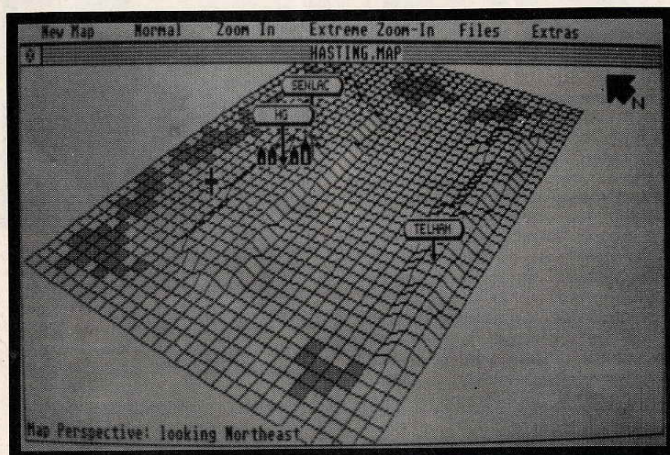
Après avoir créé son armée, dessinons un champ de bataille. Pour cela, deux méthodes. Placer des collines, des forêts, des villes, etc., à loisir. Ou bien demander à l'ordinateur de générer aléatoirement un décor. Il est également possible de travailler sur une carte déjà existante et de la modifier.

Les amateurs de jeu d'aventures ou de rôle s'empreseront certainement de créer grâce à ce générateur de cartes leur propre module (et de le sortir sur imprimante).

UMS est un excellent logiciel dans son genre. Ses possibilités sont énormes étant donné que l'on peut créer ses armées, son terrain, son scénario. La vision en relief du champ de bataille et l'utilisation d'un zoom sont très intéressantes. C'est vraiment un jeu pour les amoureux de stratégie. Et puis, faire la guerre sur un ordinateur, n'a jamais tué personne non !

Pat

EDITEUR : ..... Firebird  
GENRE : ..... wargame  
GRAPHISME : ..... relief  
BRUITAGE : ..... aucun  
INTERET : ..... colossal  
PRIX : ..... 249 F  
J'achète.



- exécution de la simulation ;
- création d'un scénario (elle permet d'opposer sur un champ de bataille deux armées provenant de deux périodes différentes) ;
- création du champ de bataille ;
- création d'armées ;
- quitter le programme.

Choisissons l'exécution d'une simulation. Apparaît alors un tableau sur lequel s'affichent les différents scénarios de guerre. On y trouve les batailles d'Arbella, d'Hastings, de Waterloo, de Marston Moor, de Gettysburg, et la bataille de Bulge. Au cas où vous auriez sauvegardé un scénario, une fenêtre est prévue à cet effet pour le charger. Dans le futur, des disquettes de scénario sont même prévues par l'éditeur comme c'est le cas avec *Flight Simulator*.



**Microïds**  
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison  
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F

# Super

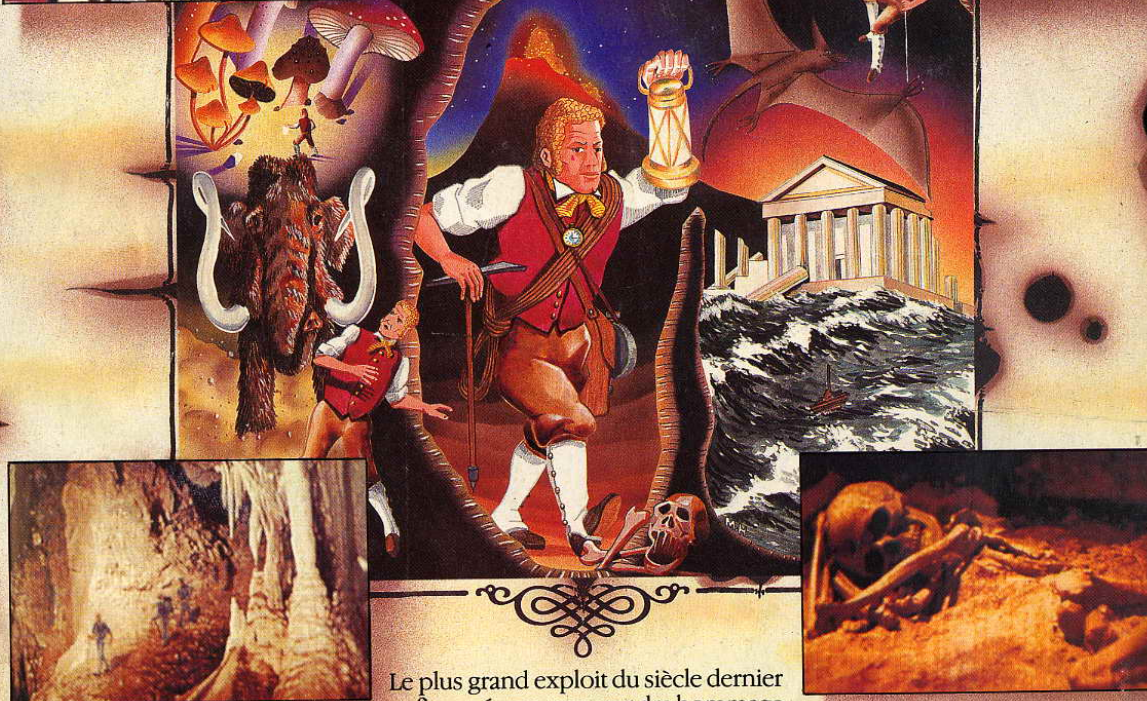
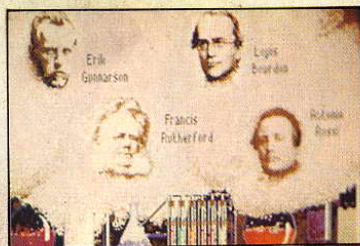
# SKI

AMSTRAD CPC  
THOMSON  
IBM PC  
et compatibles  
ATARI ST

*Si vous avez écrit des programmes  
et que vous désirez être édité...  
écrivez-nous !!*

# VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées  
de l'AMIGA



logiciel disponible pour  
AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne  
Tél. 43 00 65 64