

ATARI 1ST

LE MAGAZINE IN

1000
disquettes
Printware
gratuites

DU CAFÉ AU ST

Les meilleurs jeux d'arcade

Listings

Robotix, un jeu en Basic
La valse des couleurs

Astrologie

Les voyants sont allumés

Truc
Une boule
en guise
de souris

N°12 - Août/Septembre 1988 - 25 F

M 1681 - 12 - 25,00 F



3791681025006 00120

ANCIENS NUMÉROS

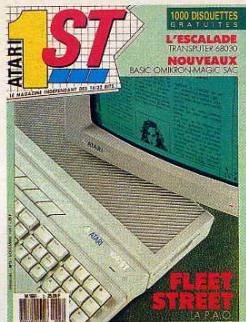
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

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
Jeux : le manoir de Morteveille



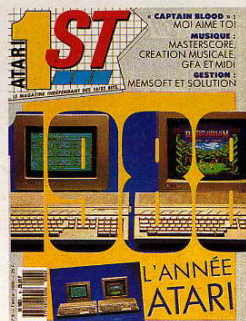
N° 3 Fleet Street : la PAO dans la rue
Basic OMIKRON - MAGIC SAC
Diconix modèle 150
L'escalade : Transputer 68030



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"
Jeux : 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



N° 9 Dossier : Jeux de rôle
Logiciels : Superbase pro 1, Signum 2,
Compta III Jaguar
Midi : La musique câblée.



N° 10 Simulation panoramique : Carrier Command
Jeux : Les Shoot'em up
Logiciels : Timeworks, Pro 24 v.3.0,
GFA basic V.3.0.

Commande d'anciens numéros de 1ST

Veuillez m'adresser pour 25 F par numéro :

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Règlement par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat



Photo de couverture :
Didier Créty.

SOMMAIRE

1ST N°12
Août/Septembre 1988

INFOS 4

INITIATION 6
Les SGBD d'échecs : la
raison du plus fort.

MOUTONS A CINQ
PATTES 10
Calligrapher : l'Arlésienne du
traitement de texte.

VERTICAUX
ST-Thoscope : soignez votre ST ! .. 12
Europage : le logiciel de PAO
qui compte 14
Public Astro : les voyants
sont allumés 30

LANGAGES 16
Alicia au pays des Pascal.

AU PIED DE LA LETTRE 20

MUSIQUE 22
TX 81Z : un éditeur pour
"expandre" multimedial.

DOSSIER JEUX 26
Du café au ST.

BIDOUILLES 32
Une boule en guise de
joystick.

LISTINGS
Robotix 34
La valse des couleurs 38

PETITES ANNONCES 40

HELP ! 42
Crafton et Xunk arrivent au
cimetière d'Antinès.

JEUX 44
Dungeon Master,
Flintstones, GoldRunner,
Super Ski, Space Harrier,
Platoon, Phantasm, Bionic
Commando, Armageddon
Man, Gauntlet II, Schakled.

1000 disquettes Printware

Bon à remplir et à découper p39.

Arcade est un vocable synonyme de café, de pièces de 5 F, ...
C'est l'acception américaine qui a fait florès pour désigner les
jeux vidéo que l'on trouve dans les salles spécialisées. Munis de
"chips" électroniques très puissants, ils constituent le futur des
jeux sur micro-ordinateurs, parfois un futur immédiat. Au lieu
des pâles transcriptions du début de l'ère ludique, le meilleur
savoir-faire et les aptitudes de base du ST font que l'on obtient
des versions atariennes très performantes de ces jeux d'arcade.
Même l'illustration sonore s'améliore. Notre dossier vous fera
mieux comprendre les fêlées d'Arkanoid, les junkies d'Out Run
ou les accros de Buggy Boy.

La rédaction

1ST 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. Secrétaire de rédaction : Catherine Auberger. Rédac-
tion : G. Lopez. Ont également collaboré à ce numéro : S. Schreiber, C. Baron, J. De Schryver, A.
Forquerey, J.P. Gibon, G. Geneslay, J.-M. Kohn, A. Lartiche, F. Leduc, M. Martin, E. Mouratila.

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Maquette : Thierry Martinez et André Lévy.
Photogravure : Michel Lhopital, Jean-Baptiste Balleraud.

ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. Abonnements : Martine Lapierre. Tél. : (1) 43.98.01.71.
Comptabilité : Sylvie Brouxel.

PUBLICITE
Régie publicitaire : Néo-Média, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (1)
43.98.22.22. Télécopie : (1) 43.28.72.12. Chef de publicité : Françoise Bourson et Thierry Ca-
gnion. Assisté de : Mick Deret.

Photocomposition : Composcopie. Impression : SNIL-RBI. Commission paritaire : en cours. Dépôt
légal : 2^e trimestre 1988.

TRAITEMENT LASER

Atari France lance une nouvelle formule qu'elle qualifie de "traitement de texte laser". Il s'agit d'une configuration comprenant un 1040 ST, une imprimante laser SLM 804 et le logiciel de traitement de texte *Le Rédacteur*, le tout pour le prix ridicule de 15 000 F ht. Ce prix inclut également, comme c'est maintenant devenu coutumier chez Atari, la maintenance sur site, réalisée par la société Telci.

Le but d'Atari : "initier de plus en plus de monde à l'impression laser au travers d'une application courante, étape d'adaptation permettant d'accéder plus facilement, par la suite, à toutes les possibilités de la micro-édition laser".

D'ailleurs, Atari encourage vivement les utilisateurs, lors du passage au niveau supérieur, à compléter leur équipement avec un Mega ST, "le 1040 servant alors de poste de saisie complémentaire"...

JET

Imaco, encore, distribue en France l'imprimante couleur à jet d'encre de Xerox, la Xerox 4020. Compatible Atari ST et Amiga — par le biais d'un driver à charger lors du boot —, elle permet de reproduire une page haute-définition en quatre minutes. Sa résolution est de 120 x 240 points par pouce, avec plus de mille teintes différentes, obtenues par mélange des quatre couleurs de base : noir, bleu, jaune et rouge. Son prix n'est pas encore connu à l'heure où nous mettons sous presse.

DUPRÉ-OCTANTE

Le nom de Dupré-Octante ne signifie peut-être pas grand-chose pour vous. C'est pourtant le nom d'une société d'informations, équipements, matériels et fournitures pour le bureau et le dessin, qui, au terme d'une longue et sérieuse étude comparative, a finalement choisi Atari pour les professions d'arts

graphiques. Distributeur réputé dans le milieu, Dupré-Octante fait carrément l'éloge du Mega ST : "l'étonnant rapport qualité/prix des ordinateurs Atari permet l'éclosion d'une nouvelle génération d'outils de travail", ou encore : "l'Atari ST est la seule machine polyvalente susceptible de satisfaire à la fois les exigences du dessin technique et de la création artistique".

Mais le choix ne s'arrête pas, bien sûr, à la machine. Dupré-Octante a introduit dans son rapport de nombreux logiciels, dont les fameux *ZZ-Rough* et *ZZ-2D* de Human Technologies, *GfA Artist* de GfA SystemTechnik GmbH, ou encore *Spectrum 512* d'Antic Software. Plus du hard : la carte graphique d'Octet d'Azur (qui porte la résolution à 1024 x 768 pixels en 256 couleurs parmi 16 millions) y figure également en bonne place. Messieurs les graphistes, suivez donc les conseils de Dupré-Octante.

MATHS : TOUJOURS PLUS VITE

Si vous avez besoin de plus de puissance de calcul pour vos applications, vous pouvez toujours installer un coprocesseur arithmétique dans votre ST. En l'occurrence, celui que vend Imaco est tout à fait approprié : il s'agit du MC 68881 de Motorola, qui accélère les calculs de 4 à 1 000 fois suivant le type d'opération. Les curieux seront sans doute intéressés de savoir que le 68881 connaît l'addition, la soustraction, la multiplication, la division, la racine carrée, les sinus et cosinus, les tangentes, les logarithmes naturels et népériens, l'exponentielle... la liste est longue. Ce coprocesseur arithmétique est compatible avec les langages C (Megamax, Mark Williams, Digital Research et Lattice), Fortran (Pro Fortran 77, AC Fortran), Pascal (OSS, MCC), Modula ST2 et... Basic (GfA Basic 3.0). Son prix est actuellement de 3 364,25 francs ht, installation comprise. Imaco — 3, rue Perrault, 75001 Paris. Tél. : (1) 40 20 95 19.

POLYVALENCE

Certains parmi vous utilisent peut-être Xformer, l'émulateur 8 bits de Darek Mihocka, qui permet de faire tourner des programmes pour XL/XE sur ST. Ceux-là seront sans doute contents de savoir qu'une nouvelle version est sur le point de sortir, supportant (enfin) les fameux "player-missiles" et

incluant un modem interne (entièrement logiciel, of course). Mais surtout, cette nouvelle version émulerait aussi, d'après les rumeurs les plus persistantes, un Apple II et un Commodore 64 !

De fait, le ST serait capable d'émuler un IBM PC (avec PC-Ditto), un Macintosh (Magic Sac, Aladin...), un Apple II, un Commodore 64 et un Atari XL/XE. Ce qui prouve à l'évidence la diversité effective du ST.

CE QUE MANGENT LES STARS

Le croiriez-vous, les plus grandes stars d'Hollywood (Bob Hope, Sophia Loren, Frank Sinatra...) utilisent un Atari ST. Non, bien sûr. Pourtant, ce n'est pas loin de la réalité : une société américaine, Merrill Ward Software, a sorti un logiciel sur disquette, véritable base de données gastronomique des stars, "The Celebrity cookbook". Partagé en six volumes, il inclut quelque 300 recettes culinaires des plus grandes vedettes américaines, comme Shirley MacLaine, et même Ronald Reagan...

SUPER MONITEUR EN DÉTRESSE

La sortie d'un nouveau moniteur super haute résolution Atari est bloquée depuis plusieurs mois à cause des prix encore excessifs des puces mémoire 1 Mbit. Comment ? de la

mémoire dans un moniteur... oui, non seulement ce moniteur disposera de 1 Mo de Ram mais en plus de son propre 68000 pour l'exploiter. La bête grimpe allègrement à 1280 x 960 et se connecte au ST par le port DMA. Il semble qu'il s'agisse du moniteur prévu pour la série EST ainsi que pour les stations de travail ABAQ.

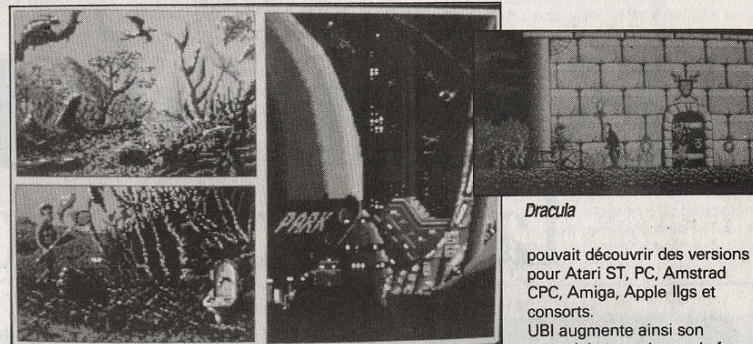
l'avis de château

Quand on dispose d'un cadre aussi prestigieux que le château de la Grée de Callac pour y astreindre une escouade (à pied) de



Les gourous d'Ubi Soft

programmeurs à demeure, il faut déployer munificence et fastes pour accueillir le fleuron de la presse "jeux" d'Europe et de basse-Bretagne réunis. Cela fut fait le 25 juin de notre ère par les sieurs Guillemot. Sise en plein centre de Paris, à 450 km du boulevard périphérique, une honnête bâtisse au cachet authentique donne gîte et couvert à une vingtaine de programmeurs qui mettent en chantier les jeux de la marque Ubi soft. Aux cinquante pièces de la



Dracula

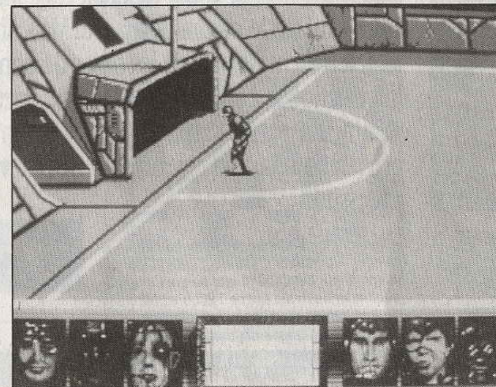
pouvait découvrir des versions pour Atari ST, PC, Amstrad CPC, Amiga, Apple IIGS et consorts.

UBI augmente ainsi son potentiel tous azimuts de façon à attaquer des marchés plus substantiels que l'Hexagone : l'Europe au premier chef, et les Etats-Unis avec une grande conviction. Un accord aurait été signé avec la firme américaine Epyx. L'éditeur de Olympic et Californian Games distribuerait à son tour des jeux tricolores. La voile levée sur certaines nouveautés laisse à penser que le succès n'est pas hors de portée.

Station devenu *Final Command*, *Dracula*, *Iron Lord* et surtout *Puffy's saga* sont les nouvelles armes UBI. Ce dernier est du type arcade traité avec humour. L'intérêt est assuré par 120 tableaux. Le personnage bondissant de l'histoire est du sexe masculin ou féminin avec des facultés (force et vitesse) différentes. Dans les couloirs vus de haut, on trouve des clés, des coffres, des dragons, des barrières électriques, des pilules... bref, toute la panoplie au service d'un thème toujours neuf agrémenté de graphismes mais aussi d'illustrations sonores convaincants. Il suffit pour cela d'entendre les invectives des Puffies ou le bruit des dragons crachant le feu. Les nouveautés sont pour la rentrée scolaire ou la fin de l'année. Enfin, si d'aventure vous perceviez — en jouant sur un jeu UBI soft — une plainte lugubre lointaine et décharnée, il vous faut savoir qu'il s'agit probablement du fantôme de la Grée qui sans cesse agite ses "CHAIN"s.

S. L.

Final Command



Skateball

citadelle, le domaine se flanque de 270 hectares pour oxygéner un peu plus les encéphales bouillonnants de ces chevaliers du clavier. L'éloignement du site les contient dans une chasteté qu'envierait Lancelot en personne. Ce qui leur fait défaut en dessous du boudrier devrait, tout au moins sur le parchemin, transcender la subtile stimulation de la magie de l'endroit (l'envers nous ayant été dissimulé). Une studette XVIII^e (siècle et non arrondissement) avec vue sur la forêt de Brocéliande facilite le dialogue avec le passé, l'au-delà, l'irréel, le fantasmagorique, le surnaturel, les hobbits, Merlin (l'enchanteur des plages, 60 km plus au sud), Morgane ou le "debugger" C. Détails significatifs, les nouvelles productions

enfantées au château comportent des dragons ou mettent en œuvre *Dracula*. Ceci laisse à penser qu'à la nuit tombée ou pendant le redoutable hiver et ses cohortes de tempête (dont le parc, hélas !, conserve encore les traces), le plaisant tableau qui nous a séduit sous un soleil estival doit se transformer en scène du Rex pour un festival permanent d'épouvante en relief et son stéréo. Les nombreux amateurs du genre regretteront, mais la présentation se devait être tout public.

UBI et orbi

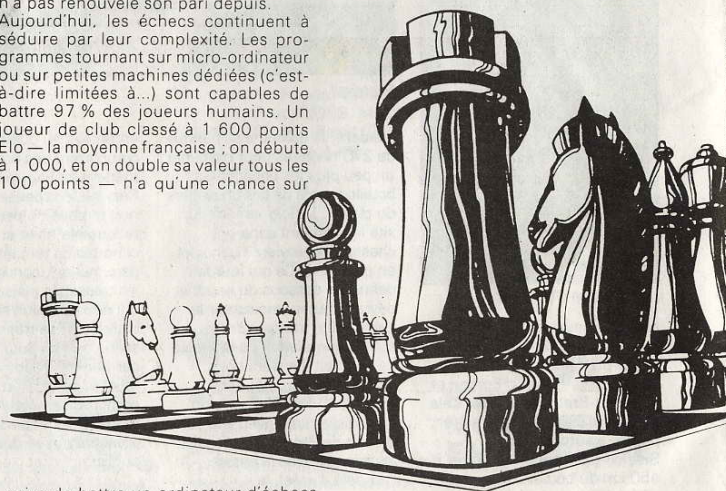
UBI nous a dévoilé des maquettes de jeux à des degrés d'avancement divers et surtout sur un grand nombre de machines. Pêle-mêle on

LES SGBD D'ÉCHECS

La raison du plus fort

La force des programmes d'échecs s'est accrue ces dernières années, au-delà de toute espérance. Le meilleur — Hitech — atteint même le niveau de maître. Mais une nouvelle race de logiciels vient de naître : les bases de données informatiques, comme ChessBase, permettent à des joueurs comme Kasparov, Karpov, Miles ou Nunn d'améliorer leur préparation. Au top niveau, ces SGBD deviennent une nécessité.

Cette prédiction se révéla fautive. Le maître écossais, David Lévi, pariait quant à lui 10 000 \$ qu'aucun ordinateur ne le battait entre 1975 et 1985. Il n'a pas renouvelé son pari depuis. Aujourd'hui, les échecs continuent à séduire par leur complexité. Les programmes tournant sur micro-ordinateur ou sur petites machines dédiées (c'est-à-dire limitées à...) sont capables de battre 97 % des joueurs humains. Un joueur de club classé à 1 600 points Elo — la moyenne française : on débute à 1 000, et on double sa valeur tous les 100 points — n'a qu'une chance sur



Garry Kasparov, champion du monde d'échecs.

Il y a trente ans, le jeu d'échec symbolisait le type même de l'activité que l'ordinateur ne saurait jamais aborder, parce qu'elle était typiquement humaine. Mac Carthy, l'inventeur du terme "intelligence artificielle", prédisait cependant qu'il ne faudrait pas attendre plus de dix ans pour qu'un programme devienne champion du monde.

seize de battre un ordinateur d'échecs dédié, classé à 2 000 points Elo, et coûtant généralement moins de 4 000 F (contre 400 F pour le même programme sur disquette tournant sur Atari ou PC). Mais Kasparov, champion du monde, a battu ces mêmes ordinateurs par 32 à 0 lors d'une Simultanée.

A haut niveau, les concepts concernés par l'évolution d'une partie sont bien au-delà de l'horizon actuel des plus puissants ordinateurs, à moins que ce ne soit le mode de formalisation qui, malgré ses progrès, reste fortement

insuffisant. Les meilleurs joueurs n'arrivent pas toujours à expliquer leur démarche avec des mots. Cela reste du domaine de l'intuition. Selon Kasparov, un grand maître est capable de reconnaître environ 50 000 combinaisons. Encore sont-elles enfouies au milieu de situations d'où il s'agit de les reconnaître... Mais pour Kasparov : "il y a aussi l'agressivité — l'esprit compétitif, voire la féroce — qui intervient au plus haut niveau des échecs. De nouveau, aucune machine ne peut imiter ce facteur."

LES NOUVEAUX MODES D'ENTRAÎNEMENT

Si, au niveau du jeu, les ordinateurs ne constituent pas des partenaires d'entraînement importants pour les très forts joueurs, ces derniers ressentent en revanche le besoin d'utiliser des bases de données multicritères. La première à tourner sur micro, ChessBase, a été développée sur Atari par deux Allemands : Matthias Wüllenweber, un jeune physicien, et Frederic Friedel, un joueur d'échecs. Pourquoi ces bases de données ont-elles été considérées comme

ra jamais ce travail-là. Mais lorsqu'on va rencontrer un adversaire, l'ordinateur permet de lister ses parties, de les analyser, de personnaliser sa préparation.

JDS — Cela permet-il de découvrir des failles chez votre adversaire ?
JPM — Supposons qu'en étudiant les cinquante dernières parties de mon adversaire, je constate qu'il gagne plus souvent avec les noirs sur une ouverture du pion dame que sur une ouverture du pion roi. Je vais probablement me préparer à l'affronter en ouvrant du pion roi. Ensuite, je vais m'efforcer de déterminer quelles sont les ouvertures du pion roi qu'il déteste le plus, celles

Il faudrait feuilleter des dizaines de gros ouvrages pour sélectionner les parties de l'adversaire. Cela prendrait dix fois plus de temps.

CELA FAIT RIRE KASPAROV !

Kasparov était très satisfait. Il venait de battre en Simultanée l'équipe de Hambourg, par six victoires et deux nulles contre zéro défaite. Et cette victoire spectaculaire, il la devait en partie à un petit ami de quelques kilos : un Atari ST équipé d'un disque dur et d'une base de données. Kasparov est jeune, et son enthousiasme est contagieux. Il fut le premier à tester ChessBase en 1984.

Les recherches s'effectuent par ouverture ou par joueur.

Desk Control functions

(More to be displayed...)

			(10 games)	
134	Panno System - 6...e5	1985	1-0	57 Moves
135	System with 6...e5 7.d5	1985	0-1	58 Moves
59	Rodriguez-Quinteros	1985	0-1	37 Moves
78	Petursson-Sax	1985	0-1	26 Moves
164	Arlandi-Khalifman	1985	0-1	27 Moves
170	Adorjan-Georgiev	1985	1-0	35 Moves
188	Belavsky-Nunn	1985	0-1	47 Moves
272	Yusupov-Ermakov	1985	0-1	35 Moves
273	Cebalo-Braga, F	1985	0-1	45 Moves
303	Kotronias-Gufeld	1985	1-0	20 Moves
304	Dlugy-Rohde	1985	1-0	37 Moves
305	Christiansen-Ivanov, I	1985	1-0	60 Moves
306	Christiansen-Shirazi	1985	1-0	41 Moves
568	Gulko-Kupreichik	1984	0-1	29 Moves
570	Lerner-Hatson, M	1984	1-0	15 Moves
696	Grünberg-Kuligowski	1984	1-0	29 Moves
715	Salov-Glek	1984	0-1	53 Moves
748	Van der Sterren-Ree	1984	0-1	41 Moves
783	Arlandi-Oll	1984	0-1	66 Moves
808	Plachetka-Vokac	1984	1-0	
809	Li Zunian-Quinteros	1984	1-0	

tellement révolutionnaires ? Nous avons interrogé Jean-Pierre Mercier, joueur d'échec professionnel, et distributeur en France de ChessBase.

JDS — Pourquoi les joueurs de compétition sont-ils amenés à utiliser des bases de données ?

JPM — A haut niveau, la préparation inclut l'étude de milliers de parties. Il faut non seulement connaître, mais comprendre. L'ordinateur ne remplace

auxquelles il est le moins bien préparé. En dernier lieu, je peaufinerai peut-être une variante qu'il n'a jamais rencontrée. De cette façon, même s'il a retravaillé ses parties perdues, je lui causerai probablement des difficultés supplémentaires.

JDS — Cela aide-t-il à gagner ?

JPM — Aux échecs, le plus petit détail compte. Sans les bases de données, ce travail de préparation serait impossible.

Visualiser les parties sans avoir à bouger les pièces offre un gain de temps appréciable.

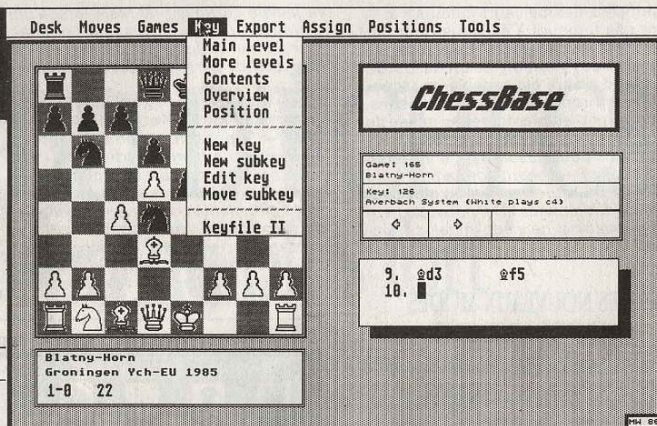
alors que le programme n'était encore qu'à l'état de prototype. Il est probablement à l'origine de cet engouement pour les SGBD.

Dans Et le Fou devint Roi, publié chez Albin Michel, Gary Kasparov rappelle ses premiers contacts avec l'informatique : "Je me suis intéressé aux ordinateurs lorsque Frederic Friedel, que je ne connaissais pas à l'époque, m'a envoyé une disquette à Bakou, en 1984. J'ai été fasciné. Frederic m'a expliqué ce que pouvaient faire les ordinateurs et je lui ai dit ce que j'aimerais qu'ils fassent pour moi. J'avais surtout besoin d'une banque de données que je puisse consulter avant un match pour étudier la carrière de mon adversaire. Mais j'ignorais si c'était faisable, et comment... Avec Matthias Wüllenweber — un vrai génie dans son domaine —, ils s'y sont mis au moment où je jouais à Bâle contre Tony Miles ; quand j'ai vu le résultat, j'ai eu de la peine à y croire. J'en suis tombé sur mon lit, et j'y ai réfléchi en silence si longtemps que tous me croyaient endormi. J'ai ensuite

INITIATION

Fidèles aux clés d'ouverture de New in Chess et de l'ordinateur, ChessBase bénéficie d'une équipe de bénévoles. Certains ont ainsi entré près de 2 000 parties !

ChessBase est un des rares outils existant sur le marché de la micro à permettre une redéfinition des variantes. On indexe ainsi ses propres ouvertures.



Desk Control functions

List all keys:

No. Title

- | | |
|-----|---|
| 1 | Sicilian |
| 33 | Alapin Variation |
| 44 | Closed Sicilian |
| 49 | Labourdonnais Variation |
| 58 | Sveshnikov |
| 65 | Sinagin Variation |
| 69 | Maroczy Bind |
| 76 | Paulsen |
| 89 | Boleslavsky Variation |
| 99 | Richter-Rauzer Attack |
| 107 | Dragon Variation |
| 132 | Rauzer System (Modern Dragon Variation) |
| 112 | Scheveningen System |
| 129 | Keres Attack |
| 117 | Sozin |
| 121 | Najdorf Variation |
| 131 | System with 6.f4 |
| 137 | System with 6.g4 |
| 2 | Pirc / Modern defence |

bois, ne vaut que 390 F sur Atari, sous le nom de *Psion Chess* (vous pouvez vérifier, *Europe Echec* d'avril 1988 confirme qu'il s'agit bien du programme de Richard Lang !). D'autres programmes, tels *Chessmaster 2 000*, allient un graphisme excellent à un niveau de jeu tout à fait supérieur. N'importe qui peut donc aujourd'hui, pour quelques milliers de francs, s'offrir un partenaire capable de battre 97 % des joueurs ! Reste à passer soi-même dans les 3 % restants, sans débrancher l'appareil. Les points gagnés par forfait de l'adversaire ne comptent pas dans le classement...

Jacques De Schryver

ChessBase

ChessBase se compose d'un échiquier graphique fonctionnant sous Gem et d'une base de données redéfinissable. Les clés reprennent la classification de New in Chess, mais il est possible de redéfinir ses propres clés, d'importer, d'exporter, de fusionner les bases. Un club d'échange permet à un joueur qui rentrerait par exemple l'intégrale de Morphy, de l'échanger plusieurs fois contre un ensemble de disquettes correspondant à un autre joueur. Les volumes de New in Chess sont rentrés systématiquement en disquette. Des grands maîtres comme Nigel Short ou John Nunn participent à ces échanges. Autre avantage, couplé à un traitement de texte, ChessBase servira à réaliser le bulletin d'un club ou d'un tournoi, ou même un livre, rapidement, et en couplant textes et graphiques.

Livré avec un dongle de protection sur PC :

- ChessBase version de base : 1 500 F ttc
- version professionnelle, avec abonnement à ChessBase Magazine (bimensuel) et réception de disquettes (4 000 parties) : 2 200 F ttc

Sur Atari :

- version de base 1 300 F ttc
 - version professionnelle, avec abonnement à ChessBase Magazine (bimensuel) et réception de disquettes (4 000 parties) : 1 900 F ttc
- ChessBase est diffusé en France par J.-P. Mercier — 17, rue Gambetta 75020 Paris. Tél. : (1) 43 49 60 23.

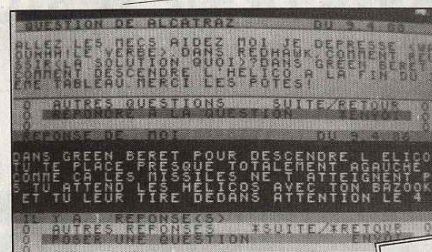
DE L'INTELLIGENCE EN CONSERVE

Qu'il s'agisse de bases de données ou de programmes de jeu, les systèmes échiquéens sont en quelque sorte de l'intelligence en conserve. Encore faut-il savoir les ouvrir, et utiliser ce qui s'y trouve afin de faire de la bonne cuisine. Pourtant, les possesseurs d'Atari sont privilégiés. Un programme comme le *Méhisto Amsterdam*, vendu 12 000 F dans le commerce avec le boîtier en

A VOTRE SERVICE

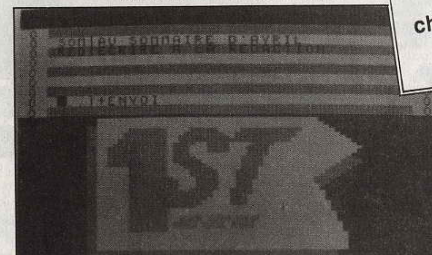


vous présente

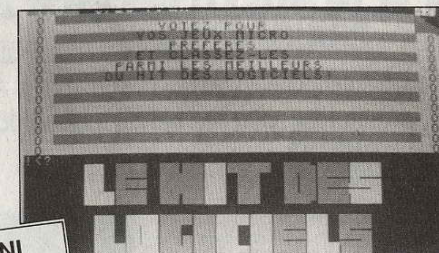


LA RUBRIQUE BIDOUILLE AVEC ATARI POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR. TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE

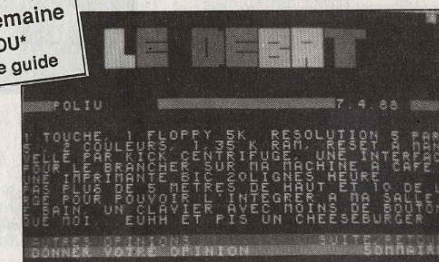
UNE MINI TELEVISION à gagner chaque semaine Taper FOU* + la touche guide



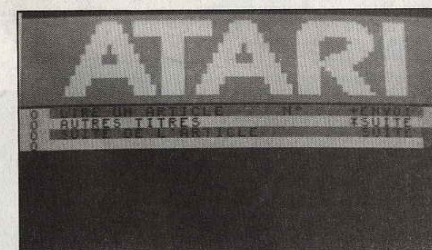
LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION. TAPEZ 1ST* + LA TOUCHE GUIDE



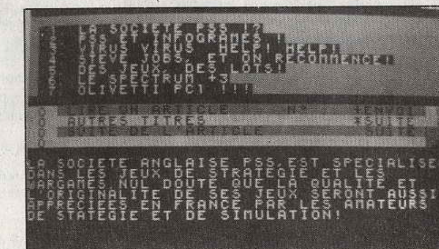
LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE. TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE



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



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



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

CALLIGRAPHER

L'Arlésienne du traitement de texte

Annoncé voici près de six mois, Calligrapher est certainement un logiciel qui ne verra jamais le jour. C'est absolument regrettable car il aurait pu constituer la référence, qui fait toujours défaut, en matière de traitement de texte sur Atari.

Distribué pendant exactement deux semaines en Grande-Bretagne, Calligrapher fut retiré de la circulation pour cause de conflit entre l'éditeur et l'auteur. D'un côté le logiciel souffrait d'un certain lenteur d'affichage et de quelques "bombes" inopportuns, de l'autre l'auteur estimait que la documentation de son logiciel était inacceptable et ne souhaitait corriger son programme qu'à la condition d'une refonte totale du manuel. Résultat : Computers Concept retire le produit de la vente, refuse de modifier le manuel et l'auteur s'expatrie aux Etats-Unis sans laisser d'adresse ni de source du programme.

Pourtant Calligrapher était certainement à ce jour le traitement de texte le plus complet et le mieux conçu sur ST. Un rapide tableau permettra de comparer Evolution, Signum 2, Le Rédacteur et Calligrapher sous l'angle de leurs caractéristiques techniques. Naturellement la richesse fonctionnelle est importante, mais l'accessibilité en est la condition d'exploitation. Sur ce plan, Calligrapher est remarquable. Il emprunte au Fast Basic (édité par Computers Concept) son environnement iconique qui accroît la convivialité du logiciel. Celui-ci présente ainsi, dès son lancement, un bureau électronique qui lui est propre (voir copie d'écran).

Par exemple, pour lancer l'impression d'un document, on peut soit utiliser une option d'un menu, soit traîner l'icône du document sur l'icône de l'imprimante. Toutes les fonctions sont doublées au clavier et des astuces semblables à celles du Rédacteur sont disponibles : inversion des dernières lettres tapées, inversion minuscules/majuscules avec capitales par mot ou début de phrase.

A cela il faut ajouter des fonctions totalement inédites comme la mise en tableau automatique de suites de mots séparés par une virgule (la virgule indique la colonne), des boîtes prédéfinies pour encadrer mots ou phrases, un langage de commandes pour les formules scientifiques ou pour créer ca-

Multicolonnage et encadrements très faciles avec Calligrapher.



membres et histogrammes en plus d'un véritable module de dessin à la souris ; la numérotation automatique des paragraphes en caractères numériques, romains ou alphanumériques. Il faut accorder la palme au procédé retenu pour le multicolonnage : il suffit de poser un taquet de début et de fin de colonne sur la règle et le texte se déverse automatiquement d'une colonne à l'autre. C'est beaucoup plus simple

à mettre en œuvre que dans la plupart des PAO. Enfin, il faut saluer la possibilité de prévisualiser en taille réduite jusqu'à huit pages d'un document. Mais basta, je n'aime pas les éloges posthumes. Si seulement quelqu'un pouvait faire un logiciel de cette envergure, alliant fonctionnalités et ergonomie, de plus sans bogues logicielles ni commerciales...

A. F.

Fonctionnalités	Evolution	Calligrapher	Rédacteur	Signum 2
WYSIWYG	oui	oui	oui	(1) oui
Polices mélangées	4	5	(2) pas limite	7
Corps de polices	4	de 10 à 72 points	2	4
Multifenêtrage	4	7	4	non
Césure	automatique	manuelle	manuelle	auto-matique ou conditionnelle
Notes de bas de page	non	oui	non	oui
Courrier personnalisé	oui	oui	non	non
Insertion graphisme	oui	oui	non	oui
Procasseur d'idées	non	oui	non	non
Multicolonnage	non	oui	non	oui
Outils graphiques	non	oui	non	oui
Macro-commandes	macro texte uniquement	macro de style	macro de texte	macro d'entrée clavier
Index automatique	oui	oui	oui	non
Sommaire automatique	oui	oui	non	non
Symboles mathématiques	non	oui	non	oui
Importation graphiques	IMG	IMG/GEM	STAD	STAD

(1) Restrictions pour les polices de caractères.

(2) Un Mega 4 et quatre fontes par police.



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. : 43.55.63.00 (DEMANDER MARIO)

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 (GEM)
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 3 490
520 STF + MONITEUR MONO H.R. 4 490
520 STF + MONITEUR COULEUR 5 490

1040 STF 4 790
1040 STF + MONITEUR MONO H.R. 5 990
1040 STF + MONITEUR COULEUR 7 490

ATARI PC2

512 KO DE RAM - 32 KO DE ROM - 256 KO MEMOIRE VIDEO. 3 MODES GRAPHIQUES INTEGRES : CGA - EGA - HERCULES. CLAVIER AZERTY - SOURIS - 4 SLOT D'EXTENSION. LIVRES AVEC LES LOGICIELS : GEM WRITE - GEM PAINT - GEM DESKTOP - GW BASIC - MS DOS 3.2

PC2 (2 FLOPPY 5 1/4 INTEGRES) + MONITEUR MONO PCM 124 5 490 HT
PC2/HD (1 FLOPPY 5 1/4 + DISQUE DUR 30MO INTEGRES) + MONITEUR MONO PCM 124 8 490 HT

ACCESSOIRES

IMPRIMANTES :

STAR LC10 :
IMPRIMANTE GRAPHIQUE MATRICIELLE.
9 AIGUILLES.
VITESSE D'IMPRESSION :
— 144 CPS EN STANDARD
— 36 CPS EN QUALITE COURRIER
BUFFER 4 KO.
INTRODUCTEUR SEMI-AUTOMATIQUE
AVANCE PAPIER FRICION OU TRACTION
MICRO-avance ET RETOUR ARRIERE
PARALLELE CENTRONICS
STAR LC10 2590

LA COULEUR
AU PRIX DU MONOCHROME :
STAR LC10 COULEUR 2890

STAR NB 24/10

IMPRIMANTE GRAPHIQUE MATRICIELLE
24 AIGUILLES
VITESSE D'IMPRESSION :
— 216 CPS EN STANDARD
— 72 CPS EN QUALITE COURRIER
BUFFER 8 KO
PARALLELE CENTRONICS
MODULES D'ECRITURE SUPPLEMENTAIRES EN OPTION
STAR NB24/10 5990
STAR LC24/10 4390
Tous les imprimantes sont livrées avec CABLE ET INTERFACE

MONITEURS :

MONOCHROME H.R. ATARI 1590
COULEUR ATARI SC1425 2590
COULEUR ATARI SC1224 2990
COULEUR PHILIPS 8801 2490

LECTEURS

SUPPLEMENTAIRES :

ATARI :

SF314 DOUBLE FACE 3 1/2 1M 1390
SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490

CUMANA :

3 1/2 DOUBLE FACE 1 MEGA 1630
5 1/4 1 MEGA 2190

DISQUETTES VIERGES

DE GRANDE MARQUE :

3 1/2 SF/DD (135T) LES 10 99
3 1/2 SF/DD (135T) LES 10 120
5 1/4 NEUTRES LES 10 39

BOITES

DE RANGEMENT :

CONT. 40 DISQ. 3 1/2 A CLE 99
CONT. 20 DISQ. 3 1/2 SANS CLE 89
CONT. 150 DISQ. 3 1/2 POSSO 150

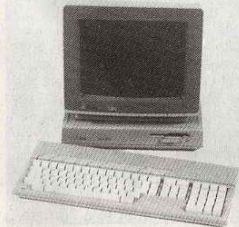
JOYSTICKS :

SWITCH JOY 89
SPEEDKING KONIX 119
PROFESSIONAL 139
QUICKSHOT 2 69
QUICKSHOT 2 TURBO 129

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE 150
CABLE MINITEL 250
TAPIS SOURIS 75
HOUSSE CLAVIER 520/1040 99
HOUSSE MONITEUR ATARI 129
RUBAN ENCREUR LC10 49
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR SMM804 79
PROLONGATEUR DE JOYSTICK 49

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 (Semam) : 150 F
Logiciels et divers (P.T.T.) : 15 F
Réservation et
disponibilité :
Tél. : (1) 43.55.63.00



NOM
ADRESSE
TEL
Date d'expiration
Signature

TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage + 190 F
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.)

ST 12

VERTICAUX

EUROPAGE

Le logiciel de PAO qui compte

Europage inaugure un genre nouveau sur Atari : le logiciel de mise en page essentiellement orienté vers la création de formulaires induisant des calculs — factures, fiches de paye, bons de commande, etc. Autrement dit, Europage est le cocktail d'un logiciel de PAO et d'un tableur.

C'est le logiciel Ragtime sur Macintosh qui a inauguré le mélange tableur/mise en page. Sur Atari, seul BeckerText pouvait prétendre à cet usage, mais de manière bien plus limitée. Force est de constater qu'il y a là réponse à un besoin véritable. Combien de secrétaires ai-je vu s'essayer à pondre des tableaux armés de 1ST Word et d'une solide calculatrice, j'en viens d'ailleurs à penser que le succès d'Excel sur Macintosh tient largement au fait que ce tableur permet de produire pas trop difficilement des tableaux comportants des calculs. Europage est un produit qui mise sur la simplicité d'utilisation et la convivialité, choix pertinent si l'on considère que le public visé n'est pas professionnel dans l'informatique et aspire à ne pas perdre de temps.

Présenté sur une disquette double, Europage se divise en deux modules communiquant directement : "EDITION.PRG" pour la création des formulaires et "SAISIE" pour leur exploitation. Chacun des deux comporte une barre de menus dédiée aux messages d'aides et permet d'assurer directement les fonctions de base de Gem : formatage, effacement et changement de nom d'un fichier (il ne manque que les fonctions "copie" et "informations").

Europage est un logiciel fonctionnant sous GDOS (cf "La Guerre des polices"), il fonctionne donc à merveille avec les imprimantes laser Atari, mais aussi avec les 9 et 24 aiguilles d'Epson et la SMM 804 d'Atari. Une version Postscript d'Europage est en cours de développement. Un regret cependant, le logiciel n'est livré qu'avec les fontes et drivers pour Epson 9 aiguilles. Si cela ne pose pas de problèmes aux posses-



Europage : simplicité et dépouillement des menus.

seurs d'imprimantes Laser qui trouveront le nécessaire dans l'emballage de leur machine, il n'en va pas de même pour les possesseurs de 24 aiguilles et de SMM 804 qui auront des difficultés à obtenir leurs drivers.

Je rappelle que les produits GDOS sont sous licence Digital Research et que, par conséquent, il est impossible de les trouver dans le domaine public ; l'utilisateur sera donc forcé de s'adresser à Atari ou à Etienne Fallot & Cie. De même, il est dommage qu'Europage ne possède pas de programme d'installation automatique comme Timeworks Publisher ST (GST) ou Write (Micro-soft), car, en dépit des explications

claires du manuel, le système des fichiers "ASSIGN.SYS" demeurera obscur à bien des néophytes.

Sur le plan mise en page proprement dit, Europage comporte de nombreuses fonctions et une approche orientée "objets". On pose cadres, filets, cercles, textes et images comme des objets que l'on peut déplacer à tout moment ou modifier par double cliquage. Europage propose nombre d'effets qu'il est le seul logiciel GDOS à posséder : le texte en style "ombré" ou "relief" et des boîtes et cercles avec ces mêmes effets. Il faut aussi saluer la possibilité de cloner les objets simplement en appuyant sur "shift".

LES LACUNES DE LA MICRO-ÉDITION

En revanche, il lui manque trop de fonctions pour être un logiciel de mise en page à part entière comme l'est Ragtime :

- pas de possibilité de colonnage ni de double justification du texte,
- pas de possibilité de différenciation de style sur une même ligne : il faut créer deux objets textes différents pour avoir un mot en gras par exemple,
- impossible de choisir la taille d'une image à la souris,
- pas de liaison/assemblage des objets comme sur Easy-Draw.

Mais ces limites ne sont pas véritablement gênantes dans le cadre que s'est fixé le logiciel. Cependant il me faut citer d'autres défauts qui seront sûrement corrigés rapidement :

- une lenteur d'affichage du texte excessive associée à une buffering trop importante du clavier créent de longues immobilisations du logiciel,

— impossibilité de choisir le plan sur lequel on place un objet (premier ou second),

— les formats d'images vectorielles (Gem Draw/Easy-Draw) ou scannées à 300 DPI qui donneraient des résultats meilleurs que le format Degas ne sont pas non plus implémentés, d'ailleurs les outils graphiques ne permettent pas de créer des camemberts par exemple (lignes obliques impossibles),

— mais surtout, l'absence de règles et de graduations fait gravement défaut pour inscrire un document dans du papier en-tête ou des formulaires pré-imprimés sans utiliser le trop sollicité pifomètre.

Europage est donc largement incomplet sur le plan micro-édition.

FONCTION TABLEUR : POINT FORT DU LOGICIEL

À l'inverse, dans le domaine des calculs, Europage s'avère tout à fait performant et en adéquation avec son

objectif. Bien qu'il ne soit pas question de rivaliser avec Vip ou Calcomat 2, la fonction "tableur" est le point fort du logiciel : saluons les possibilités d'inscrire et de calculer sur des heures, d'inscrire des valeurs par défaut, de ne pas imprimer certains champs, et surtout le calcul conditionnel. De même, l'obtention d'informations sur un objet par simple double-cliquage dans le module "Saisie" est très utile. À mon sens, la seule fonction manquante est la programmation des touches.

Au total, Europage est plutôt un logiciel pratique et, s'il dépasse quelques défauts de jeunesse, il pourra constituer un produit tout à fait attrayant pour bon nombre d'entreprises du type Pme/Pmi. Il faudra aussi songer à améliorer le packaging du produit qui, présenté dans une valisette de plastique bleu électrique avec des étoiles jaunes et un manuel identiquement décoré, ressemble trop à un super cadeau Bonux !

EDITEUR : Etienne Fallot & Cie
PRIX : 1 490 F ttc

Antoine Forquary

ME CONSERVER PRECIEUSEMENT CAR...

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

DEMANDEZ VOTRE
CMS
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

DELAI MOYEN 245 JOURS

- PRIORITE SUR LES REPARATIONS
- REMISES SUR: REPARATIONS, EXTENSIONS, ETC
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO
- etc...

HOT LINE : 48-74-38-30

* Offre valable jusqu'au 30 septembre 1988
(prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE

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

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Marque et type d'ordinateur : _____

ALICE AU PAYS DES PASCALS

Le Pascal est un langage puissant et qui donne d'excellentes habitudes de programmation. Là où le bât blesse, c'est lorsque l'on décide de débiter tout seul dans ce langage. Alice est un interpréteur Pascal souple et convivial qui épaulera les débutants dans leurs premiers efforts.

En 1970, Niklaus Wirth développa la version originale du langage Pascal. Son intention était de créer un langage idéal pour l'enseignement de la programmation. Aujourd'hui, ce langage est utilisé dans la plupart des facultés et des écoles d'ingénieurs. Ses avantages sont nombreux : tout d'abord, il est très lisible donnant des listes claires facilement modifiables même par une autre personne que le programmeur. Ensuite, il permet la création de types de données selon les besoins de l'utilisateur. Il permet par exemple de créer un type Client contenant le nom, le prénom, la société, l'adresse... et l'organisation des éléments en arbres grâce à une série de pointeurs. Enfin la structuration oblige à prendre de bonnes habitudes de programmation (abolition des GOTO du Basic...).

Les plus connues des versions du Pascal sont les Pascal ISO définis par la "International Standards Organisation", le Pascal OSS, et le Turbo Pascal de Borland qui s'est imposé grâce à un prix défiant toute concurrence, une qualité de programmation et une facilité d'emploi irréprochables. Malheureusement, le Turbo Pascal n'est pas encore disponible sur le ST, mais cela ne saurait tarder.

ALICE AU PAYS DE MARIA CHAPDELAINE

Sur l'Atari ST, tournent plusieurs Pascal, mais rares sont ceux qui travaillent sous GEM. Alice, réalisé par une société canadienne — Looking Glass Software — se démarque des autres. Il s'agit d'un interpréteur qui tourne sous GEM. (ce qui est assez rare pour un Pascal), et dont le programme devrait bientôt disposer d'un compilateur. De plus, il est compatible avec les instructions de Turbo-Pascal, celles de la norme de Pascal ISO, et également avec celles du Watson Pascal, très peu connu mais qui est utilisé comme par hasard au Canada. Les instructions permettant de gérer

le GEM ont été ajoutées afin de profiter pleinement de la puissance du ST. La version testée est la 1.4.4, sans compilateur qui n'était pas encore disponible. Néanmoins, il est possible d'effectuer une sauvegarde du programme source en ASCII permettant ainsi de l'utiliser avec un autre compilateur, les instructions du programme devant bien être comprises par ce compilateur. Le produit est distribué avec deux disquettes contenant le langage, un convertisseur de programmes sources Pascal (Turbo par exemple) en programmes au format Alice et quelques fichiers contenant des programmes sources de démonstration. La documentation est pour l'instant en anglais, elle comprend un guide de l'utilisateur bien rempli contenant toutes les informations utiles sur l'utilisation de l'éditeur et un tutorial pour les personnes n'ayant pas, ou peu, de connaissances de la programmation en Pascal, ce qui est appréciable.

UN ÉDITEUR PÉDAGOGIQUE

Après le chargement du programme, occupant pas loin de 270 ko de mémoire, deux fenêtres s'affichent en dessous de la barre de menu : à gauche, la fenêtre éditeur occupe les deux tiers de l'écran, le tiers restant est une fenêtre "output" dans laquelle s'affiche les résultats.

Apparemment donc, un éditeur classique, mais la fenêtre éditeur contient déjà la structure de base d'un programme Pascal qu'il faudra compléter, le programme commence par une ligne "Program" puis c'est la zone de déclarations : variables, constantes, types créés par l'utilisateur, pointeurs... Il faut ensuite déclarer les procédures et les fonctions, enfin la routine principale commencée par un BEGIN et terminée par un "end.". L'appui de la touche "TAB" fait accéder directement à l'endroit suivant où le programmeur devra écrire. Cette technique, un peu particulière, évite aux débutants un ap-

prentissage long et fastidieux ainsi que toute erreur de structures de programmation.

Si, après avoir donné un nom à mon programme, je désire déclarer une variable, j'appuie alors sur la touche "TAB" jusqu'à ce que mon curseur pointe sur "déclarations" — je peux également utiliser la souris ou les flèches du clavier — et je tape "var". L'analyseur syntaxique reconnaît alors que je veux déclarer une variable et il affiche juste dessous la structure de la déclaration d'une variable qu'il suffit de compléter.

De même, si dans une procédure ou dans le programme principal vous tapez par exemple "for" puis "espace", la structure d'une boucle "for-end" s'affiche à la suite. Magique ? Non, Alice !

CARACTÉRISTIQUES

Le fonctionnement de cet éditeur interactif avec analyseur syntaxique, cette assistance plus que présente, déroutent un peu les habitués des éditeurs de texte classiques tel celui de Turbo Pascal, mais ces derniers peuvent toujours boudier cet éditeur et utiliser le leur. Il suffira de convertir en quelques secondes leur programme source en programme au format ALICE (*.AP) à l'aide du programme "apin.prg" fourni sur la deuxième disquette. Si malgré toutes les précautions prises vous effectuez encore des erreurs, ALICE vous le signale en ouvrant une boîte d'alerte et en vous indiquant l'erreur. Vous cliquez alors sur "OK" pour indiquer que vous avez compris votre erreur sinon vous validez le bouton "HELP".

Le programme va alors, en bon professeur qu'il est, vous donner des explications en ouvrant une fenêtre contenant les informations sur l'instruction ou la commande où vous avez commis l'erreur, vous donnant la possibilité de choisir d'autres compléments sur des données tournant autour du sujet de la précédente fenêtre. En plus de ces facultés d'enseignement et de correction, l'éditeur est très complet. Il est possible de définir des macro-instructions appelables par appui de n'importe quelle touche. Il dispose d'une fonction UNDO et REDO permettant d'annuler la ou même les modifications successives avec UNDO et d'inverser cet effet avec REDO.

Plusieurs zones de travail indépendantes sont accessibles en ouvrant une fenêtre par zone de programme. On peut alors copier un bloc d'un program-

me dans un autre, une zone entière dans une autre. Il est également possible de cacher certains blocs pour mieux visualiser le programme.

Le "debuggage", déjà très efficace grâce à l'analyseur, est encore optimisé, grâce par exemple à l'affichage du curseur sur l'endroit du programme en cours ou à l'affichage des variables non encore déclarées en vidéo inversée, etc. La sauvegarde automatique paramétrable est même disponible. Que demande le peuple ?

FONCTIONS ET TYPES

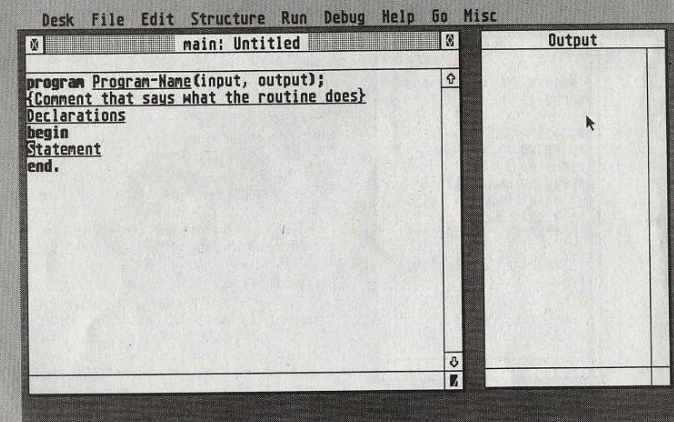
ALICE étant compatible avec le Pascal ISO et le Turbo Pascal, il en reprend les caractéristiques générales.

Les nombres sont en simple précision, les entiers sont compris entre -32 767 et + 32 767 et les réels possèdent une mantisse à six chiffres significatifs et

l'exposant de plus ou moins 37. Ce qui est peu compte tenu des possibilités du ST.

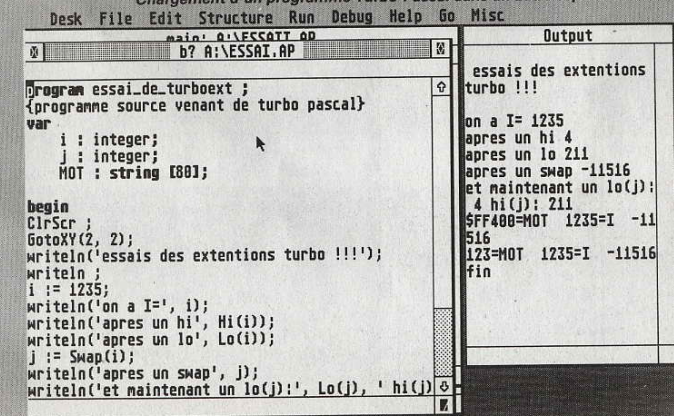
Alice ne supporte pas le format BCD en virgule flottante qui aurait nettement amélioré la précision des calculs. Il dispose bien entendu des types booléen, caractère, chaîne limitée à 255 caractères, pointeur, set contenant au maximum 256 éléments, record, array (tableau à plusieurs dimensions), byte, et string... et bien sûr des types que l'on créera soi-même.

Les pointeurs, comme leur nom l'indique, permettent de pointer (ben oui) sur des variables dites dynamiques pouvant être créées et détruites à la demande lors du déroulement du programme. Le pointeur est le seul moyen de les référencer, contrairement aux variables statiques qui ont un nom. Cette structure permet par exemple de faire des listes chaînées dynamiques, des arbres (b tree, b+tree), enfin des choses follement amusantes à programmer.



A l'initialisation du programme

Chargement d'un programme Turbo Pascal dans un autre espace de travail.



INCOMPATIBILITÉS AVEC LES ENTRÉES ET SORTIES DU TURBO

Quelques incompatibilités au niveau des entrées/sorties avec Turbo Pascal sont à signaler. Il est donc conseillé d'utiliser les instructions du Pascal standard dans les programmes. Les entrées/sorties "Con", "Trm", "Lst", "Aux" et "Usr" ne sont pas déclarées comme sur Turbo par défaut, il faut donc réaliser leur déclaration pour les utiliser. En outre, les instructions suivantes permettant de gérer ces E/S sont incompatibles: "Constptr", "Coninptr", "Coninptr", "Conouptr", "Lstouptr", "Auxouptr", "Usrinptr", et "Usrouptr".

Les instructions de vérifications des E/S "Isi+" et "Isi-" sont admises mais elles seront modifiées par le programme de convertisseur APIN en IOChecking(1) et IOChecking(0). Ce sont là les principales incompatibilités d'E/S. {si nomfichier}et{Oresult} sont acceptés. La gestion des blocs d'E/S utilisant en Turbo les instructions "Blockread" et "blockwrite" est possible, bien qu'inutile, les E/S d'Alice étant "bufferisées". La gestion des fichiers séquentiels et directs est compatible avec les trois Pascals: "Assign", "rewrite", "seek", "Append", et les variables booléennes "eof", "eoln" se manipulent de la même manière que dans les autres Pascal.

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Pour effectuer un essai, je prends un court programme tournant sur Turbo Pascal sur PC, je le convertis au format Alice comme indiqué ci-dessus, et enfin je charge le programme. Le programme fonctionne parfaitement, mais la vitesse de fonctionnement me paraît faible, le programme n'est qu'interprété. Je tape alors une boucle

for i:=1 to 1000

writeln(i); (afficher i)

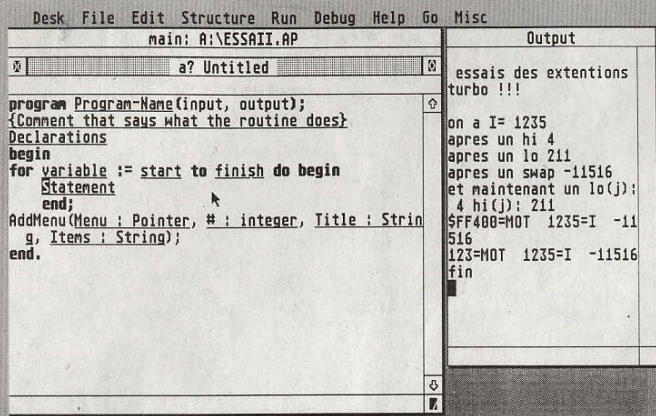
end; (i étant un entier)

La boucle est effectuée en une minute et quinze secondes. La même boucle en GFA 2.02 interprétée met seulement vingt-six secondes. D'autres tests similaires confirment ce manque de vitesse de l'interpréteur.

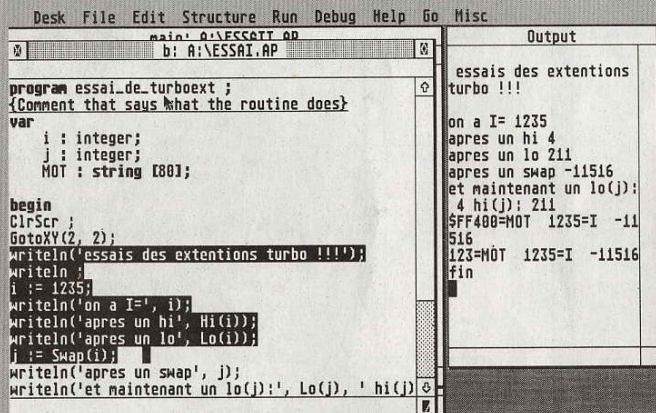
INSTRUCTIONS ET PROCÉDURES POUR TOUS LES GOÛTS

Les utilisateurs des procédures en GFA version 2.02 apprécieront de pouvoir créer des procédures, fonctions, avec passages de variables par valeur, par adresse, etc. L'instruction "forward" est présente, elle permet de déclarer une

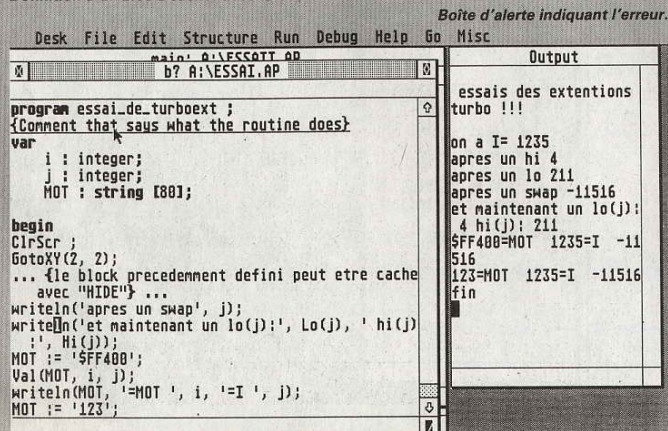
LANGAGES



Après avoir tapé "for" et "addmenu", la structure de l'instruction qu'il faut ensuite compléter s'affiche.



Définition d'un bloc à cacher avec la commande "Hide".



procédure utilisant une procédure non encore déclarée (très utile pour les procédures récursives ré-entrantes). Les labels permettant un branchement inconditionnel (déconseillé pour la clarté de vos listes) sont disponibles mais doivent être décimaux.

Afin de permettre la compatibilité avec les autres Pascal, les labels alphanumériques seront acceptés après le passage du programme dans le programme convertisseur "apin". Les instructions "turtle" de Turbo Pascal servant à gérer la "tortue" graphique (principe utilisé par le langage LOGO) sont également présentes. La structure "IN LINE", permettant d'appeler des routines en assembleur, n'est malheureusement pas acceptée. Le programme peut malgré tout appeler des routines réalisées en C avec les quatre instructions "Cproc", "Cintfunc", "Clongfunc", et "Cptrfunc".

En plus des instructions de base, des instructions propres au ST ont été ajoutées pour gérer convenablement les possibilités de la machine : gestion du son, "dosound" par exemple faisant appel au bios en plus du classique "sound" ; gestion du graphisme très complet. Il y a d'abord les instructions provenant du Pascal classique et du Turbo : "gotoxy", "graphmode", "hires", "textbackground", "where", et de nouvelles instructions plus adaptées au ST ont fait leur apparition : "setpalette", "setcoordinate", "seedfill", "ellipse"... On dispose même de la gestion de sprites : "drawsprite". Les instructions faisant appel au système genre "VDI" ou "AES" sont présentes.

La gestion des fenêtres et du menu est particulièrement bien étudiée et le nombre de commandes, de variables disponibles par l'utilisateur est important, offrant ainsi une programmation sous GEM aisée : "movewindow", "newwindow", "resizewindow", "setslider", "addmenu", procédure de gestion des boîtes d'alertes "alert", etc. La gestion de la souris n'est, bien entendu, pas oubliée avec "wheremouse".

Alice est un excellent langage aussi bien pour les débutants que pour les initiés au langage Pascal. Ces derniers seront peut-être perturbés par l'éditeur à analyseur syntaxique qui assiste pas à pas la création du programme. La compatibilité presque totale avec les instructions du Turbo Pascal, du Pascal ISO et du WATCON Pascal est un atout important. Mais l'absence actuelle du compilateur le pénalise au niveau de la vitesse de fonctionnement.

De plus, les formats des nombres entiers et en virgules flottantes sont assez restreints. Cependant, en attendant la version ST du Turbo Pascal, Alice reste un "merveilleux" outil pédagogique.

Alice est disponible chez Infomanie au prix de 690 F.

Christophe Chatillon

ATARI ST	
OCEAN ST	245F
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+KARATE KID	
COMPUTER HITS	275F
+DEEPSpace+BRATACAS	
+HACKER2+LITTLE PEOPLE	
ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIA. JONES	
+GAUNTLET+METRO CROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	245F
+ WINTER GAMES+SUPER	
CYCLE+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	195F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS+ TOP GUN	

NOUVEAUTES	
AAARGH	185F
ALIEN SYNDROME	185F
ALTER. WORLD GAMES	175F
ARMY MOVES	175F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN 2	185F
BERMUDA PROJECT	185F
BETTER DEAD ALIEN	185F
BEYOND ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	225F
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER'S	185F
GL.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KILLDOZER	185F
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU ZENGARA	225F
LA CHOSE GROTEME	225F
LE MANOIR FROZAN.	285F
LES TUNIKES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
MICKEY MOUSE	185F
NECROM	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F

+ 600 LOGICIELS A GAGNER !!!
En juillet et en août, branchez-vous sur
3615 MICROMANIA
et vous pourrez gagner un des 10 logiciels
offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.
EN JUILLET ET EN AOUT !
FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande
comportant au moins 2 jeux)

QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHACKLED	185F
SINBAD	185F
SIDEWINDER	125F
SPACE HARRIER	225F
STAFF MARGOULIN	185F
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
STRETSFIGHTER	195F
SUPER ICE SOCCER	185F
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	185F
THE EMPIRE STRIKE	185F
THE ENFORCER	145F
THE GAMES WINTER	195F
THE GREAT GIANA	195F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERCATS	185F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	195F
20000 LIEUES SS MERS	245F
VOYAGE CTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSY)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

CRAZY CARS	225F	PREDATOR	225F
DARK CASTLE	260F	RAMPAGE	145F
DEFENDER OF CROWN	275F	RETURN TO GENESIS	185F
DEFLEKTOR	185F	ROAD WARS	185F
DEGAS ELITE	225F	ROLLING THUNDER	185F
DUNGEON MASTER	245F	SLAP FLIGHT	175F
ECO	195F	SIDE ARMS	185F
ENDURO RACER	185F	SILENT SERVICE	225F
FER ET FLAMME	285F	SPACE RACER	185F
F15 STRIKE EAGLE	195F	SPIDERTRONIC	215F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F	SPITFIRE 40	185F
GABRIELLE	225F	ST WARS	225F
GAUNTLET 2	195F	SUBBATTLE Simulator	225F
GEE BEE AIR RALLY	285F	SUPER HANG ON	145F
GOLDENPATH	175F	SUPERSKI	220F
GOLD RUNNER	185F	STAR TRECK	175F
GOLD RUNNER 2	225F	STRIP POKER II	145F
GD PRIZ 500 CC	195F	SUPERSPRINT	145F
GUNSHIP	245F	TANGLEWOOD	185F
HURLEMENTS	225F	TERRORPODS	195F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F	TEST DRIVE	295F
INTERNATION. SOCCER	185F	THE FLINSTONES	185F
IRON LORD	275F	THE HUNT RED OCT	225F
JASON LA TOISON D'OR	225F	TRANTOR	175F
KARATE KID 2	155F	TRIVIAL PURSUIT	285F
KNIGHTMARE	185F	TURBO GT	195F
KENNEDY APPROACH	225F	ULTIMA 4	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F	UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
LA GUERRE DES ETOIL	175F	VAMPIRE'S EMPIRE	195F
LA PANTHERE ROSE	225F	VERSAILLES STORY	245F
L'ARCHE CAPT BLOOD	225F	WARLOGH'S WEST	215F
LA MARQUE JAUNE	225F	VIXEN	225F
LEGEND OF SWORL	185F	WESTERN GAMES	185F
LE MAITRE DES AMES	225F	XENON	185F
LES MAITRES DE L'UNI	195F	ZOMBI	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F		
L'OIL DE SET	245F		
LEATHERNECK	225F		
MANHATTAN DEALER	225F		
MANOIR MORTEVILLE	175F		
MACH3	195F		
MEURTRES EN SERIES	225F		
MISSION RAFALE	225F		
NORTHSTAR	185F		
OBILITERATOR	225F		
OUT RUN	195F		
PHANTASIE 3	245F		
PLATOON	185F		

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Metro Havre Caumartin

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoyez le jour même de la réception de la commande par paquet poste argent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM	
ADRESSE	
TEL	
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	
carte bleue	
Date d'expiration	Signature

Remarque : je joins : ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au moment de la réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 364, AMSTRAD 6128, SEGA, T07/70, T08, M05, M06, C64, PC1512, ATARI ST, AMIGA

Malgré plusieurs tremblements de terre, le crash de trois Airbus successifs et le déraillement de quelques trains, nous sommes encore là ! Dans la grotte servant de quartiers d'été aux journalistes de votre magazine favori, la température est même fort agréable (19,6 degrés). Avec la terrible canicule qui nous tenaille actuellement, faites comme nous, adoptez le troglodysmes. Patience...

Je vous écris afin de vous demander deux ou trois petites bricoles, rien de bien méchant en fait, voici :

1) Vous avez fait récemment allusion à des moniteurs multisync susceptibles de fonctionner sous tous les modes Atari, moyennant un montage. Pourriez-vous m'indiquer les références des moniteurs et la nature du montage à effectuer ?

2) Je me trouve très à l'étroit avec "seulement" 1 Mo de Ram (1040 ST). En fait, il me faudrait au moins 4 Mo. Auriez-vous connaissance de personnes ayant entrepris (et réussi) une telle extension, ou alors une entreprise vendant des extensions d'au moins 3 Mo (1 Mo + 3 Mo = 4) ?

3) Vous aurez sûrement remarqué qu'il est impossible théoriquement de connecter plus d'un lecteur externe au STF, or l'adjonction d'un 3^e lecteur (en plus du lecteur intégré, externe et du disque dur) s'avère parfois très utile (ce n'est pas de ma faute si j'ai des besoins très spéciaux, liés à des contraintes tout aussi spéciales). Comme les disques durs nécessitent un "driver", n'étant pas reconnus par les ST d'office, ne serait-il pas possible d'étendre le nombre de lecteurs de disquettes connectables au ST par drivers interposés ? Connaissez-vous quelqu'un ayant entrepris la conception d'un tel utilitaire ? Ou alors me serait-il possible, à partir de celui de mon disque dur, de l'adapter pour lui faire reconnaître des unités supplémentaires ?

J.L. Ceccoli, Ajaccio

1 - Quelques références de moniteurs Multisync compatibles avec le ST :

EIZO Flexcan, NEC multisync, NEC multisync XL, Mitsubishi 1471. Les caractéristiques minimales acceptables sont : fréquence de balayage variable de 50 à 70 Hz, entrée couleur analogique (type RVB) et de type TTL (le moniteur doit être capable de reconnaître automatiquement le bon mode), taille du spot lumineux : 0,31 mm ou moins et résolution minimale 640 x 400 (bien sûr !).

Le principe du montage d'adaptation est de relier les sorties couleur et monochrome au moniteur en passant par un commutateur. Lorsque vous basculez en haute résolution, la pin 13 (Monochrom Detect) sera mise à la masse et l'unique sortie appliquée aux trois entrées R, V, et B du moniteur (les sorties R, V, B du ST déconnectées). Par contre, en position couleur, les trois couleurs doivent arriver aux entrées R, V, et B correspondantes, la sortie monochrome (alors inactive) doit être déconnectée ainsi que Monochrom Detect (pas de liaison à la masse). Si votre moniteur comporte une broche pour changer de mode (Analogique <-> TTL), utilisez mono. detect pour la commuter correctement.

2 - Le passage à 4 Mo est tout à fait possible, plusieurs extensions de ce type sont en vente (voir pubs dans la presse informatique). Seul inconvénient, le prix élevé de ces cartes (environ 5 000 F) car elles utilisent des "chips" 1 Mbit encore peu courants. A la limite, il est presque préférable de revendre le 1040 et d'acheter un Mega ST.

3 - Il est très difficile de rajouter une 3^e unité de disquette indépendante sur le ST car le contrôleur de floppies (WD1772) n'en gère que deux. En revanche, l'utilisation du port disque dur serait envisageable, mais au prix d'une partie "hard" et "soft" d'une grande complexité (pas la peine d'essayer de modifier simplement le driver).

Je n'en peux plus ! Dans Bard's Tales, je n'ai toujours pas trouvé le cellier après plusieurs mois de vaines recherches. S'il vous plaît, dites-moi où il se trouve. Au deuxième étage du château, j'arrive devant une bouche. Que dois-je répondre ? Enfin, toujours au deuxième étage du château, j'aperçois à un certain endroit une sorte de trou au plafond. Que dois-je faire ? Quand publierez-vous un article sur la solution de Bard's Tale ? Cela m'aiderait beaucoup pour régler son compte à l'infâme Mangar. Merci d'avance pour vos précieuses réponses.

G. Dabert, Saint-Denis

Le cellier se trouve... se trouve dans la documentation du jeu. Si vous venez de brûler la documentation, notez qu'un sérieux indice est fourni dans l'essai du jeu (avant dernier paragraphe First n°5 page 71). Pour ce qui est de la bouche magique, elle n'est pas d'un intérêt capital. En revanche, une action autrement indispensable au niveau 2 du château (pour obtenir le triangle magique) est de répondre "VAMPIRE" à la question posée par le vieillard. Les trous au plafond (donc au sol du niveau supérieur) servent de voie d'accès. Pour les utiliser, mettez-vous en lévitation (sort) et utilisez l'option "ASCEND". Impossible de dire si nous publierons la solution, mais c'est envisageable.

Suite à la série d'articles sur l'adaptation d'un 2^e drive sur ST, je vous pose les questions suivantes : le brochage de la prise floppy du manuel est-il juste ? DS0 est-il sur la broche 5 et DS1 sur la broche 6 ? J'ai l'impression qu'il manque le "drive select 1" sur mon câble. Où puis-je le trouver ? Faut-il "bufferiser" ou mettre un réseau de résistances sur les 5 1/4 ?

J.-C. Stalter, Schirmeck

Le brochage de la prise du manuel est juste uniquement pour les 520 ST en éléments séparés, donc faux pour les STF car du fait de leur drive intégré, il n'y a aucun besoin de sortir le signal DS0. Dans votre cas, vous aurez DS1 à la patte 5 du connecteur, la patte 6 étant alors reliée au +5V. Si vous avez rallongé le câble plat interne de liaison floppy, il ne comporte pas — toujours pour les mêmes raisons — DS1. Ramenez-le au câble en nappe (fil 12) en soudant un petit fil sur le connecteur en broche 5. Mettez le cavalier de sélection du 5 1/4" en position "drive 2" (pour ne pas sélectionner les deux unités en même temps). Si vous notez un affaiblissement des signaux, commencez par changer les résistances de "pull-up" pour des valeurs plus fortes. Si c'est insuffisant, vous devrez "bufferiser".

A présent, pour changer des questions techniques, voici quelques trucs divers tirés de la très longue lettre d'un lecteur débrouillard :

• Dans Crazy Cars, pour gagner toutes les courses les doigts dans le nez, il suffit de mettre tous les premiers octets des fichiers ROAD à 00, grâce à un simple éditeur de secteurs ! La route devient alors droite et plane, et vous pouvez enfin vous venger de vos crises de nerfs passées sur ce jeu en roulant à 257 km/h sur toute la longueur ! Faites attention quand

même, surtout s'il s'agit de votre original. Laissez les derniers octets des fichiers ROAD inchangés, sinon la route est sans fin et vous perdez à cause du temps.

• Dans Altair et Trauma : jouez à la souris, c'est dix fois mieux et scotez le bouton "fire" du joystick. Le moindre déplacement de la souris déclenchera une rafale de balles !

• Dans Xenon (ou sa pré-version Kelly X), le "cheat code" est : TAPE, plus la touche F5 en cours de jeu.

• Autre tuyau : dans de nombreux jeux (et en particulier Crack-ed et Star Wars, il existe une touche pause (P, barre d'espace). Laissez-la appuyée, la répétition de la touche fera passer alternativement sur "pause" et sur "jeu" très vite, ce qui ralentira considérablement la vitesse du jeu, vous laissant le temps de défendre vos œufs ou votre vie.

F. Merrilon, Vendôme

Et encore des trucs à gogo : merci à une de nos sympathiques lectrices et à plusieurs lecteurs ludophiles pour leur contribution.

• Dans Arkanoïd à la fin du chargement, taper Shift puis DEATHSTAR et RETURN. Ensuite, il

suffit de taper S pour passer au tableau suivant quand on veut.

• Dans Outrun, le mode "triche" est déclenché par "STARION" tapé au clavier. La touche 0 valide alors l'exécution ralentie du jeu, la touche T ajoute dix secondes, les touches è, " et B ajoutant elles soixante secondes de temps de jeu. Enfin S passe au tableau suivant et X quitte le jeu.

• Dans le très difficile Hades Nebula, tapez MONITOR au clavier pour devenir invincible.

• Dans Cristal Castles, précipitez-vous dès le début de chaque tableau sur les "avaleurs de gemmes", avec un peu de chance on les tue tous d'un coup. Attention, les arbres sont indestructibles mais en sautant au-dessus, ils rapetissent et se tiennent tranquilles un moment. Conservez les chapeaux magiques pour liquider la sorcière. Cachez-vous dans les passages secrets pendant l'arrivée des abeilles.

• Pour Return to Genesis, n'oubliez pas que les obstacles font écran aux projectiles ennemis mais pas aux vôtres. Moralité, tirez au travers des murs.

Envoi de H. Dumur, J. Bruon et F. Jacques

Vous aimez écrire, vous possédez

un bon sens critique

et un jugement sûr.

Le monde ATARI vous passionne !

1ST

le magazine indépendant
des 16/32 bits

recherche des collaborateurs

pour étoffer son équipe rédactionnelle.

Contactez: J. Eltabet au (1) 43 98 22 22

TX81Z EDITOR

Un éditeur pour "expand" multitimbral

Je vous parlais récemment de la difficulté de configurer les machines de type "expand", ces fameux synthétiseurs sans clavier. En raison de leur compacité, ces machines, si elles sont économiques, ne sont pas vraiment ergonomiques, même avec une patience d'orfèvre, des doigts de fée, des mains de pianiste ou un pied de biche. Heureusement, l'Atari ST et surtout la souris, l'écran haute définition et autres prises Midi, sont là pour y mettre bon ordre.

Il existe à peu près autant d'"expanders" que de modèles de synthétiseurs, et encore plus de programmes qui leur sont dédiés : les éditeurs de sons. Ce mois-ci, j'ai décidé de vous présenter le TX81Z de Yamaha ainsi qu'un logiciel qui lui est destiné : le TX81Z Editor de JCD Midi Softs. Digne rejeton du célèbre DX7, le TX81Z est un "expand" multitimbral — capable de jouer plusieurs sons en même temps (huit en tout) — utilisant une synthèse sonore de type FM.

LA FM EN DEUX MOTS

Il existe plusieurs types de synthèses sonores (technique permettant la production d'un son). On citera, pour mémoire, les synthèses soustractives, additives, l'échantillonnage (sampling), et la FM. Cette dernière, appelée aussi synthèse par fréquence modulée, crée un son comme suit : une onde de référence pouvant, dans le cas du TX81Z, prendre différentes formes (sinusoïde, carré, dents de scie, etc.) appelée "porteuse", est superposée à une deuxième onde (de forme diverse, là aussi) appelée "modulateur". Cette superposition crée une infinité d'harmoniques qui, une fois retravaillées, vont générer un timbre. Ce phénomène d'harmonique

qui agit sur la façon dont le son va évoluer dans le temps. Le son commencera par exemple brusquement et cessera de même (clavier, harpe). Il peut aussi "monter", atteindre sa plénitude puis redescendre et mourir lentement (violin).

LES QUATRE OPÉRATEURS DONNENT HUIT ALGORITHMES

En FM, la combinaison d'une porteuse, d'un modulateur et de l'EG est appelée

Bureau Fichiers Fonctions Edition Attack Rate (OP3)

COMPARAISON (F1)
Son d'origine (LUND01)
Copie Opérateurs (F2)
Vidéo Inverse
Simultanée

OPÉRATEUR 1:0N
DIR : 126
D1R : 127
D1L : 128
D2R : 129
RR : 130
Out Level : 131
CRS (Ratio) : 132
Detune : 133
AM enable : 134
EG Bias : 135
Rate Scale : 136
Level : 137
Key Veloc : 138

OPÉRATEUR 2:0N
DIR : 126
D1R : 127
D1L : 128
D2R : 129
RR : 130
Out Level : 131
CRS (Ratio) : 132
Detune : 133
AM enable : 134
EG Bias : 135
Rate Scale : 136
Level : 137
Key Veloc : 138

OPÉRATEUR 3:0N
DIR : 126
D1R : 127
D1L : 128
D2R : 129
RR : 130
Out Level : 131
CRS (Ratio) : 132
Detune : 133
AM enable : 134
EG Bias : 135
Rate Scale : 136
Level : 137
Key Veloc : 138

OPÉRATEUR 4:0N
DIR : 126
D1R : 127
D1L : 128
D2R : 129
RR : 130
Out Level : 131
CRS (Ratio) : 132
Detune : 133
AM enable : 134
EG Bias : 135
Rate Scale : 136
Level : 137
Key Veloc : 138

Algorithm : 06
Feed-Back : 03

Sound Name : El guit1JC
@ Yves & Laurent ABITEOUL/1989

La page d'édition : les souris dansent.

principalement d'un "générateur d'enveloppe" (EG : Enveloppe Generator) se rencontre par exemple dans les courses de Formules 1, quand plusieurs moteurs tournant à un régime différent (donc générant des ondes différentes) se modulent, créant un son unique mais très riche qui semble tourner. Idem pour les cloches des églises battant à l'unisson (effet Doppler). Pour retravailler le timbre, on dispose

"opérateur". Le TX81Z possède quatre opérateurs. Ça se complique : les opérateurs créent entre eux des harmoniques. On peut ainsi moduler l'opérateur 1 par le 2, réinjecter le résultat dans le 3 qui lui-même... Ces combinaisons d'opérateurs, huit en tout, sont appelées "algorithmes". En faisant varier le niveau de sortie du

porteur ou du modulateur, on agit sur la brillance du son.

Avant de commencer — et au risque de paraître carrément grossier —, je proposerai aux mal-comprenants de répéter avec moi la formule magique : LE SON NE PASSE PAS PAR LES CABLES MIDI (si vous avez un peu de mal à intégrer ce concept, n'hésitez pas à l'inscrire sur une feuille de papier et lisez-le à voix haute matin et soir). En effet, lorsqu'il est question "d'éditer un son" au moyen de l'Atari, cela signifie que le ST se substitue aux interrupteurs et autres curseurs de l'instrument — ici le TX81Z — en lui envoyant des codes de contrôle qui, via le câble MIDI OUT du ST, vont le configurer. On peut dire que le ST devient, dans ce cas, une sorte de "panneau de commande" universel ou, si vous préférez, un terminal informatique ayant pour unité centrale un ou plusieurs instruments MIDI.

Menu de configuration : simple et efficace.

Menu de configuration : simple et efficace.

N° CONFIGURATION	01	NOM DE LA CONFIGURATION	Laurent (1)
EFFECT SELECT	CHORD	ASSIGN MODE	NORMAL
NUMERO D'INSTRUMENT	1	2	3
NUMERO DE NOTES	2	4	0
N° VOIX B02 Full Brass	B02	B02	*
CANAL MIDI	1	1	*
LIMITE BASSE	C-2	C-2	*
LIMITE HAUTE	G8	G8	*
DETUNE	0	7	*
NOTE SHIFT	0	2	*
VOLUME	99	99	*
OUTPUT ASSIGN	1	11	*
LFO SELECT	1	2	*
NRCHO TUNE	Off	Off	*

CHORD

C3	C#3	A2	E2	F#3	F#3	A#3	C#4	D#4
C#3	C#3	F3	G#3	B3	G3	E3	B2	*
D3	D3	B2	F#2	G#3	G#3	F#3	G#4	*
D#3	D#3	C3	G2	A#3	A3	F#3	C#3	*
E3	E3	A3	B3	D4	A#3	G3	D3	*
F3	F3	D3	A2	B3	B3	G#3	D#3	*

ATARIOTX81Z SAUVER CHARGER EDITION REGISTRE GAMMES

HUIT BANQUES DE TRENTE-DEUX SONS CHACUNE

Le logiciel, tournant exclusivement en monochrome, tient sur une disquette (simple face) et se charge en une fois. Cela étant fait, apparaît la page principale, dite de registration, qui permet de gérer aisément la mémoire de l'instrument. Pour cela, l'utilisateur dispose de huit banques de 32 sons chacune. De plus, deux "dossiers" A et B permettent, par simple copie de l'un à l'autre, de classer ses sons. Idéal pour faire un peu de ménage dans la mémoire sauvegardable de l'instrument. Enfin, la sauvegarde sur disquettes des banques est possible, ainsi que le chargement de son du TX vers le ST et réciproquement.

TX81Z EDITOR

BANQUE A

01	El guit1JC
02	Guit3JC
03	rad1JC
04	Jz guit1JC
05	Epiano1
06	Epiano2
07	Organo2
08	SlapBas1
09	SlapBas2
10	EBas1
11	JzGuit1JC
12	Guitar#1
13	Celeste
14	Jazz Guit
15	Funky Pick
16	Flute trav
17	Jazz Flute
18	BaadBreath
19	Sonquittue
20	SynFunkBas
21	Jazz Guit
22	Sonquittue
23	Sonkitu2JC
24	Sonkitu3JC
25	BrasGras
26	FAIRL. MG
27	Pipel JC
28	glouJC
29	D2R2 JC
30	INIT VOICE
31	INIT VOICE
32	INIT VOICE

BANQUE B

01	El guit1JC
02	Guit3JC
03	rad1JC
04	Jz guit1JC
05	Epiano1
06	Epiano2
07	Organo2
08	SlapBas1
09	SlapBas2
10	EBas1
11	JzGuit1JC
12	Guitar#1
13	Celeste
14	Jazz Guit
15	Funky Pick
16	Flute trav
17	Jazz Flute
18	BaadBreath
19	Sonquittue
20	SynFunkBas
21	Jazz Guit
22	Sonquittue
23	Sonkitu2JC
24	Sonkitu3JC
25	BrasGras
26	FAIRL. MG
27	Pipel JC
28	glouJC
29	D2R2 JC
30	INIT VOICE
31	INIT VOICE
32	INIT VOICE

CHARGER BanqueA
SAUVER BanqueA
MIDI > BanqueA
BanqueA < MIDI
BanqueA < BanqueB
CANAL 01
EDITION
CONFIGURATION

LAQUER DANS LA BANQUE A LE SON A EDITER

La page de registration : à la carte.

la main" en utilisant la souris.

Détails sympathiques, on peut créer un son aléatoirement, copier un opérateur vers un autre, comparer des opérateurs entre eux et surtout, ô joie, récupérer le son d'origine grâce à l'option "Undo". Bien entendu, il est aussi possible d'entendre le son en temps réel à chaque modification et, encore plus fort, un séquenceur incorporé (8 000 notes !) permet de contrôler de façon encore plus précise le rendu, histoire d'entendre le son "de visu".

CRÉEZ VOS GAMMES

Deux autres pages permettent également de se servir au mieux du TX. En effet, étant polytimbral, ce dernier permet de jouer jusqu'à huit sons simultanément. Encore faut-il choisir ces huit sons, leurs canaux MIDI, leurs volumes, etc. Pour cela, une page dite de "configuration" permet de gagner en efficacité et là aussi, la sauvegarde sur disque est prévue.

Enfin, une autre page sert à configurer autrement le TX, afin de créer d'autres gammes (Ionienne, Dorienne, "Alphaductorientienne"), également sauvegardables sur disque. D'un emploi plus lourd, cette page offre toutefois l'immense avantage d'agir plus rapidement qu'on ne l'aurait fait à la main.

Bref, l'éditeur pour TX81Z est un produit qui rendra de grands services aux possesseurs de cet "expand". Il n'est pas très cher et en français, ce qui ne gêne rien. La seule critique à faire vise le mode d'emploi, un peu léger, mais rien de bien grave. Le produit étant très convivial, il suffit d'une petite heure pour le maîtriser.

Fabrice Leduc

TX81Z Editor : 790 F ttc.
JCD Midi Soft — 1, rue Ravel
95430 Butry/Oise.

5, boulevard Voltaire 75 011 PARIS

ULTIMA

Téléphone: 43. 38. 96. 31

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, câblages, extensions un méga, changement de drive, pose free boot, sont effectués très rapidement et garantis. Changement de drive simple face en double face : 1000 F.

III - GRAPHISME

- Degas
- ZZ rough
- ZZ-2-D
- Spectrum
- Table traçante Roland
- Scanner Canon
- Digitaliseur Realizer
- Digitaliseur Pro 87

IV - NOUVEAUX UTILITAIRES

- Gestock
- Spectrum 512
- Signum 2
- Basic GFA 3 0
- Time works (français)
- Le Comptable

Venez voir nos démonstrations !

V - PERIPHERIQUES

Moniteur SC 1425.....	2 490 F
Moniteur SC 1224.....	2 490 F
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.....	1 750 F
Modem.....	2 250 F
Drive Kumana 5.1/4.....	1 990 F
Table traçante Roland.....	10 000 F
Scanner Canon.....	12 000 F

VI - IMPRIMANTES

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

- SM 804
- Panasonic KX
- Star LC10
- NEC P6
- SLM 804
- Star LC10 couleur
- Star NB24-10
- Sharp JX720 couleur

VII - ACCESSOIRES

10 disquettes de marque..	99 F
Boîte de rangement.....	99 F
Tapis pour souris.....	60 F
Ruban SMM 804.....	79 F
Ruban Star NC10.....	79 F
Cable imprimante.....	150 F
Cable péritel.....	150 F
Souris.....	390 F
Free Boot + pose.....	390 F
Joystick Atari.....	70 F
Inverseur couleur HR.....	290 F
Housse.....	90 F

VIII - PRIX SUR LA GAMME 520 ST ET 1040 ST

520 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 3 490 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

1040 STF seul + 40 log. + 10 disquettes : 4 790 F
1040 STF + moniteur HR monochrome + 40 log. + 10 disq..... 5 990 F
1040 STF + Laser + Le Rédacteur : 15 000 F H.T.

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

IX - NOUVEAUTES JEUX

Shackled.....	210 F
Gauntlet 2.....	210 F
Beyond the Ice Palace.....	195 F
Fire and forget.....	210 F
Thunder Cat.....	210 F
Bermuda project.....	240 F
Buggy boy.....	240 F
Explora.....	350 F
Donjeon Master.....	250 F
Scenery disk Europe.....	230 F

X - LOGICIELS PROFESSIONNELS

- Gestock
- Comptabilité Mensoft
- Facturation Mensoft
- Stock Mensoft
- Paie Mensoft
- Comptabilité Jaguar
- Solution
- Superbase professionnel
- Publishing Partner
- Time Work (français)

Formation assurée !

XI - 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 ST4 monochrome + 40 log. + 10 disq.....	12 950 F
Mega ST4 couleur + 40 log. + 10 disq.....	14 215 F

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

Solution PAO: Mega 4 + Disque dur + Imprimante laser + Time Works et Rédacteur + Formation..... 29 900 HT

Pour tout achat sur la gamme Mega ST:

- Formation
- Installation (Paris et Région Parisienne)
- Maintenance gratuite sur site pendant 1 an
- Etude d'offre correspond à vos besoins
- meilleur rapport qualité-prix (prix Hors-Taxe)

XII - 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 !

XIII - REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons au plus haut cours votre ancien 520 ST/1040 ST.

XIV - PROMOS DU MOIS

- Star LC10.....	2390 F
- 520 ST + imprimante	
+ t.texte.....	4490 F
- 1040 ST + imprimante	
+ t.texte.....	7290 F

SH 205 disque dur ATARI
SUPER PROMO

XV - 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...

XVI - PAIEMENT

Facilité de paiement sur 5 mois sans aucun intérêt

- carte bleue
- crédit Cetelem
- carte Aurore

Remise maximum:

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

Téléphonez-nous !

XVII - V. P. C.

Toute marchandise chez vous en 24 H (service express Ducros), en fonction des stocks et dès réception de votre commande.

Service correspondance, demander:
Sandra au 43 38 96 31.

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.

DU CAFÉ AU ST

Ça n'en finit plus, les adaptations fleurissent. Les plus grands éditeurs, touchés par une crise "d'adaptatite aiguë", se mènent une guerre sans merci, à grands coups de milliers de dollars, pour décrocher un contrat avec les meilleurs du moment : Sega, Capcom, Taito, Namco, Techmo et autres Data East.

Un petit coup d'œil sur les écrans de présentation des versions arcade de "1943" et "Tiger Road" pour vous aider à tenir les quelques mois nécessaires à leur sortie sur la gamme ST.

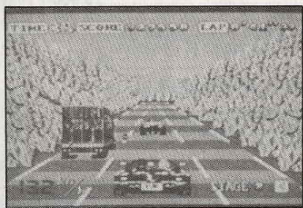


Parfois réussie, parfois complètement ratée, l'adaptation se vend. Voici, passés au "firsto-scope" quelques-unes des plus retentissantes sur ST, en attendant encore plus — pourquoi pas Rygar, Road Blaster, Shinobi, Galaxy Force, Vigilante, Blasteroids, etc.

OUTRUN

Sega - US Gold

Le pari le plus difficile à tenir... Qui n'a pas entendu parler, au moins une fois dans sa vie, de cette superbe course automobile, qui allait faire du nippon Sega l'un des plus grands constructeurs du moment ? Pourtant, le jeu est extrêmement simple : au volant d'une (superbe) Ferrari Testarossa, avec une (non-moins superbe) blonde à vos côtés, vous forcez à plus de 300 à l'heure, sur un circuit enchanteur. Votre seul but : aller le plus loin possible, et pourquoi pas, jusqu'à l'arrivée, dans un temps bien sûr limité. Ce n'est bien entendu pas si simple qu'il y paraît. Les autres concurrents de la course (des Porsche, BMW et des camions) ne l'entendent pas de cette oreille. Et puis, le circuit est compliqué : virages en épingle, côtes traîtresses... sont au rendez-vous. Le tout sur un fond musical d'enfer, choisi en début de jeu parmi trois possibles.



Mais ce n'est pas simplement la qualité du jeu qui a fait la réputation d'OutRun. La console, une véritable voiturette de poche sur vérons, tantôt de droite à gauche dans les virages, y est pour beaucoup. Nous en priver sur micro, c'était aussi nous priver de sa magie. De même qu'un joystick ne remplacera jamais un volant. La version ST d'OutRun est pourtant la meilleure, comparativement aux nullités innombrables qu'US Gold avait sorties sur 8 bits. Maigre consolation, en vérité...

ARKANOID

Taito - Imagine

Au tout début des jeux d'arcade, alors que la micro-informatique familiale n'était encore qu'une lueur lubrique dans les yeux de son père, trois types de jeux faisaient fureur : les "space invaders", les "pac-man" et les "break-out". Le temps aidant, ce genre a disparu petit à petit jusqu'au jour où, dans un éclair de génie, Taito a sorti son Arkanoid, un casse-briques remis au goût du jour. Le principe du jeu est toujours le même : une raquette en bas de l'écran, à déplacement latéral, et une balle à envoyer sur un mur de briques. Chaque brique touchée disparaît, créant un trou dans le mur. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le mur entier soit détruit. Simple, mais efficace. Mais Arkanoid innove quelque peu : certaines briques, en se détruisant, laissent s'échapper un bonus qu'il faut attraper avec la raquette. On peut ainsi obtenir une mitraillette, une balle triple, une raquette colante ou allongée, un passage au tableau suivant, etc.



Sur micro, ça n'a pas été tout-à-fait ça : oh, certes, l'esprit du jeu a été conservé, et les tableaux fidèlement recopiés. Mais les adaptations — et c'est normal après tout — ont beaucoup perdu en graphisme, animation et son. Sauf peut-être les versions 16/32 bits, dont bien sûr le ST : le maniement à la souris a apporté un plus, rendant le jeu très agréable à manipuler.

BUBBLE BOBBLE

Taito - Firebird

Deux jeunes brontosaurus, Bub et Bob, partent à la recherche du baron Von Blubba, dans le but avoué d'en finir avec lui. Mais il va de soi que leur quête ne sera pas aussi simple : cent tableaux sont à traverser avant de parvenir au baron, chacun étant gardé par plusieurs monstres meurtriers. Les armes de nos brontosaurus sont des bulles de savon, pour emprisonner leurs adversaires. Cela fait, il faut les faire éclater et manger le bonus ainsi gagné. Apparemment simple, mais encore une fois... il ne faut pas se fier aux apparences. Ajoutons à cela la possibilité de franchir plusieurs tableaux d'un seul coup, de collecter un super-bonus (je n'en dis pas plus...). Tout, dans Bubble Bobble, avait été pensé dans les moindres détails. Que dire de Bubble Bobble ? Taito avait programmé un jeu fort simple, mais très sympathique. Les graphismes, tout droit sortis d'un des-

Le jeu est, là encore, extrêmement simple : pourchassé par Vil Coyotte, un "beep-beep" doit lui échapper, en courant dans tous les sens, et en mangeant des graines éparpillées çà et là, pour reprendre des forces. Très fidèle au dessin animé, Road Runner en reprend les graphismes pour ainsi dire trait pour trait. L'humour aussi, tous les gags de la Warner ont été judicieusement insérés dans le jeu : le coyotte en patins à réaction, ou réduit en tas de cendres après l'explosion de sa fusée propulsive... Et, en fin de jeu, le très célèbre "That's all, folks". Rien n'a été oublié.

US Gold a fait tout aussi bien sur ST, les connaisseurs ne seront pas déçus. C'est ce qu'on appelle de l'adaptation fidèle. Deux petits regrets toutefois : le scrolling, horizontal bien sûr, n'est pas tout-à-fait à la hauteur du jeu, ni de l'écran de jeu, qui ne couvre pas l'écran entier du ST. Mais si c'est là le prix qu'il fallait payer pour avoir un bon jeu, je le paye avec d'autant plus de plaisir...

BUGGY BOY

Tatsumi - Elite Systems

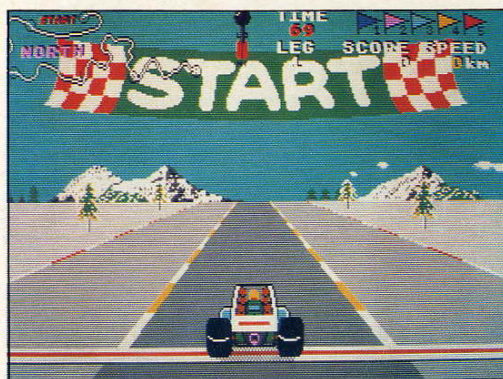
Encore une simulation de course automobile. Mais cette fois-ci, Buggy Boy vous place au volant d'un buggy tout terrain, aux obstacles aussi nombreux que variés. Là encore, il s'agit d'une course contre la montre, dans laquelle chaque accident fait perdre un temps monstre. Une seule solution donc pour finir à temps : connaître

ROAD RUNNER

Atari Games - US Gold

Beep! beep! Les oiseaux-bolides de la Warner Bros ont eu, eux aussi, leur heure de gloire en salle de jeux, par la grâce d'Atari Games, la division "coin-up" d'Atari Corporation.





par cœur chacun des cinq parcours possibles.

La console de jeu représentait un vrai Buggy, dans lequel on s'asseyait très confortablement. En plus du volant, un levier de vitesse permettait de passer le moteur à l'état "low", indispensable au démarrage et aux endroits difficiles, à l'état "high", pour aller vite. De plus, trois écrans avec chacun une image différente, offraient une vision très panoramique du circuit.

Le jeu lui, ne posait pas de problème particulier, n'étaient les barrières, barrières, plans d'eau, rochers et autres arbres disséminés sur la piste, rien n'empêchait de

terminer à temps. Une difficulté supplémentaire était toutefois ajoutée, par la présence de drapeaux et banderoles, indispensables pour faire des points ou gagner deux secondes supplémentaires... D'autres bonus, sous forme de ballons de foot (?), pouvaient apparaître sur le circuit, ou étaient dissimulés dans des rochers trompeurs.

Version ST, pas de problème, c'est kif-kif. A part la console, bien sûr, tout le jeu est identique... mais ralenti, comme il fallait s'y attendre. Ce n'est toutefois pas catastrophique, et *Buggy Boy* reste une très bonne adaptation.

SLAPFIGHT

Taito - Imagine

Parmi les jeux d'arcades les plus adaptés, les "shoot'em up" se taillent sans l'ombre d'un doute la part du lion. Ce sont généralement les plus spectaculaires... et les plus simples à programmer.

Ainsi, *Slapfight*, ce jeu qui vous met aux commandes d'un chasseur survolant une planète peuplée de méchants, avec pour mission de l'en nettoyer. La planète défile lentement, dans un beau scrolling vertical. Le jeu consiste à détruire tout ce qui bouge, sachant que sous certaines cibles se dissimulent des étoiles, qu'il faudra alors attraper. C'est grâce à elles, en effet, que le joueur pourra augmenter les capacités et/ou la puissance de tir de son vaisseau : vitesse accrue, tir latéral, ailes supplémentaires augmentant l'empatement, bombes destruc-



bleaux sont eux aussi exactement les mêmes. Mais là où le bât blesse, c'est dans l'armement : les ailes supplémentaires, par exemple, sont tellement petites qu'on les croirait absentes. Comme le faisait remarquer, très justement d'ailleurs, mon camarade Ange Lartiche l'autre jour, "je suis convaincu que l'on pouvait faire mieux sur ST".

STAR WARS

Atari Games - Domark

Plongez en plein dans l'univers redoutable de Georges Lucas, identifiez-vous à Luke Skywalker et, enfin, laissez la Force vous pénétrer (c'est dégoûtant) et vous guider... Tel est le défi que vous propose *Star Wars*, un excellent "shoot'em up".

Le jeu commence par le choix du niveau : facile, moyen, difficile. Les deux premiers octroient un bonus de 400 000 points si on les termine, le dernier, un bonus de 800 000. Et il n'est pas indispensable, contrairement à beaucoup de jeux, de terminer les deux premiers tableaux pour passer au dernier.

Ensuite, place à l'action : vous vous imaginez assis dans un "chasseur X", le droïde R2-D2 derrière vous, qui vous guide. On reconnaît bien sa "voix". Des chasseurs Tie arrivent de tous les côtés, vous tirant des boules de feu par dizaines. Seule votre dextérité à manier le manche à balai pourra vous sortir de ce mauvais pas.

Fin de la première partie de la mission, et début de la seconde. Un message, télépathique sans doute, retentit : "Use the force, Luke!". Dans un couloir d'aération de l'Etoile Noire, vous volez jusqu'à l'entrée du réacteur nucléaire pour y lancer une torpille, tout en évitant les défenses et leurs tirs meurtriers. Heureusement, un bouclier énergétique vous protège : il vous autorise huit impacts avant la destruction de votre chasseur.

Sorti voilà déjà pas mal de temps — en 1985 si ma mémoire est bonne —, *Star Wars* n'a fait l'objet d'une adaptation sur micro que cette année. Pourquoi un tel délai ? Le graphisme et l'animation, entièrement vectoriels, n'ont pas, à l'évidence, posé beaucoup de problèmes aux programmeurs de chez Domark. M'enfin, l'attente en valait la peine, et nous avons droit, là encore, à une excellente adaptation.

IKARI WARRIORS

Techmo - Elite Systems

Un avion s'écrase dans la jungle... A son bord, deux frères jumeaux, fils spirituels de Rambo. Alors qu'ils se rendaient au QG ennemi pour délivrer le général Alexander Bonn, enlevé par un groupe de terroristes, leur avion a été abattu par la DCA. Du coup, les voici condamnés à y aller à pieds. Heureusement, leurs armes n'ont pas été détruites dans l'accident...

Eh oui, encore un shoot'em up à la "Commando". Le décor, cette fois-ci, est la jungle, mais le principe reste le même : descendre un maximum de soldats ennemis, tout en évitant de se faire soi-même descendre.

Pourtant, quelques petits plus ont suffi à *Ikari Warriors* pour se hisser rapidement en tête des hits parades de l'époque. Par exemple, le jeu à deux joueurs simultanés, devenu chose courante de nos jours, la possibilité de piquer des chars et des munitions à l'ennemi, et une



beauté graphique indiscutable. Une action sans cesse constante et oppressante : pas un seul moment de répit pour le joueur, si ce n'est lorsqu'il meurt.

Elite Systems avait déjà pondu une adaptation d'*Ikari Warriors* pour 8 bits il y a quelque temps déjà. Les versions 16/32 bits arrivent enfin,

qui bénéficient d'un peu plus de savoir-faire. De fait, le jeu sur ST est assez agréable à jouer, mais surtout, très fidèle à l'original. On ne regrettera que la lenteur de l'animation, défaut sans lequel *Ikari Warriors* eût été un jeu parfait.

Etienne Mouratila

Logiciels	Éditeurs sur micro	Éditeurs de l'arcade	Graphisme	Animation	Bruitage	Nb joueurs simultanés	Appréciation	Adaptation du scénario	Appréciation de l'arcade	Nb joueurs simultanés
ARKANOID	Imagine	Taito	★★★★	★★★★	★★★★	1	18	★★★★	18	1
BIONIC COMMANDO (voir test)	Go!	Capcom	★★★★	★★★	★★★	1	15	★★★★	16	1
BUBBLE BOBBLE	Firebird	Taito	★★★★	★★★★	★★★★	2	19	★★★★	18	2
BUGGY BOY	Elite	Tatsuni	★★★★	★★★★	★★★★	1	17	★★★★	18	1
ENDURO RACER	Activision	Sega	★★★	★★★	★★★	1	13	★★★	18	1
GAUNTLET	US Gold	Atari Games	★★★★	★★★★	★★★★	2	14	★★★★	17	4
GAUNTLET II (voir test)	US Gold	Atari Games	★★★★	★★★★	★★★★	4	16	★★★★	18	4
IKARI WARRIORS	Elite	Techmo	★★★★	★★★★	★★★	2	14	★★★★	15	2
INDIANA JONES	US Gold	Atari Games	★★	★★	★	1	7	★★★★	15	2
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Atari Games	★★★	★★	★★	1	13	★★	16	1
METRO CROSS	Probe	Namco	★★★★	★★★★	★★★	1	14	?	?	?
OUT RUN	US Gold	Sega	★★★★	★★★	★★★	1	14	★★★	18	1
RAMPAGE	Activision	Bally Midway	★★★	★★★★	★★★	3	14	★★★★	16	3
ROAD RUNNER	US Gold	Atari Games	★★★★	★★★★	★★★	1	16	★★★★	17	1
ROLLING THUNDER	US Gold	Atari Games	★★	★★	★★	1	15	★★★★	16	1
SHACKLED (voir test)	US Gold	Data East	★★★	★★★	★★★	1	11	★★★★	15	1
SLAP FIGHT	Imagine	Taito	★★★★	★★★★	★★★★	1	13	★★★★	17	1
SOLOMON'S KEY	US Gold	Techmo	★★★	★★★★	★★★	1	17	★★★★	17	1
SPACE HARRIER (voir test)	Elite	Sega	★★★★	★★★★	★★★★	1	18	★★★★	18	1
STAR WARS	Domark	Atari Games	★★★★	★★★★	★★★★	1	17	★★★★	18	1
SUPER SPRINT	Electric Dreams	Atari Games	★★★★	★★★★	★★★★	3	16	★★★★	17	4
XEVIOUS	Probe	Namco	★★	★★	★★★	1	11	★★★	15	1

PUBLIC ASTRO

LES VOYANTS SONT ALLUMÉS

Comment ? vous ne connaissez pas encore votre signe, votre ascendant et la position des planètes dans votre ciel de naissance ? Réveillez-vous, dans un monde où les dernières découvertes scientifiques rejoignent le paranormal, ceux qui ne connaîtront pas leur thème astral ou n'auront jamais consulté un astrologue en l'an 2 000 seront tout à fait obsolètes, des dinosaures !

L'astrologie, art millénaire si galvaudé et déformé par de multiples médias, demande amour et temps. Ceux qui l'auront apprivoisé gagneront beaucoup, non de sous comme pensent certains tout haut en lisant cet article, mais d'enrichissement personnel fait d'une meilleure connaissance de soi-même et des autres. Cette connaissance permettant de ne plus subir mais de maîtriser son destin. Vous allez me dire "mais que vient faire le ST dans cette déclaration mystico-métaphysique ?" Le fait est que tout travail astrologique s'effectue en deux phases : une phase de calculs et une phase d'interprétation, cette dernière étant évidemment la plus intéressante. Et c'est là qu'intervient l'ordinateur en vous permettant d'effectuer des calculs rapides et précis et de les afficher sous formes de graphes, il vous évite de longues et fastidieuses heures de travail.

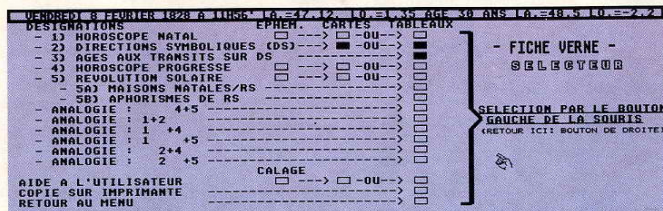
Nous vous avions présenté *Astrocycle* (First n°8), voici venu le tour de *Public Astro*, le dernier venu des logiciels d'astrologie pour ST. A ma connaissance, le deuxième seulement, je serais heureux d'être dans l'erreur à ce sujet car plus il y a de logiciels concurrents dans ce domaine, plus nous disposerons de produits performants.

Public Astro nécessite un 1040 ou un 520 ST avec un Méga de Ram et un écran couleur. Il ne fonctionne pas en haute résolution. Un disque dur est également le bienvenu car le logiciel se présente sous la forme de trois disquettes selon le type de lecteur que vous possédez. Vos trois disquettes (dans le meilleur des cas) comprennent :

- une disquette Astro contenant les principales fonctions du logiciel,
- une disquette Fichiers,
- et une disquette Interprète qui inter-

prête les diverses positions planétaires et aspects rencontrés.

Tout travail commence par entrer les coordonnées de longitude, latitude, date et heure de naissance en TU (temps universel) de la personne dont vous souhaitez établir le thème. Une zone prédéfinie de saisie des données eût été appréciée, car entrer les données en séparant chaque élément par une virgule semble à l'heure actuelle quelque peu archaïque, sauf si, en grand nostalgique, vous aimez à vous rappeler votre première leçon de Basic. Cela peut vous donner des thèmes étonnants si, par inattention comme moi, vous avez séparé les minutes des degrés par une virgule en entrant la latitude. Le programme enregistre alors les minutes de votre latitude comme étant la longitude. Si vous n'êtes pas tout à fait sûr de l'heure de naissance, une option de calage horaire offre certaines précisions sur la personne grâce à la position de l'ascendant, du descendant, du milieu du ciel... Ceci vous permet en reculant ou en avançant minute par minute de caler l'heure du



Sélecteur d'affichage des divers graphiques du même thème.

thème sur la minute donnant la description la plus proche de l'individu considéré.

Une fois votre fiche enregistrée, vous pouvez créer votre thème. Un étrange ballet va alors commencer sous vos

qu coast par des sigles dans des cases sur lesquelles il suffit de cliquer pour avoir une interprétation de la configuration. Ces interprétations sont tirées du "Dictionnaire astrologique" de H.J. Gouchon.

CALAGE - CALAGE HORAIRE PAR LES DEGRES SYMBOLIQUES - 12/02/1988 08h 02' OK SORTIE

De la qualité d'une naissance:

- LUNE: 9 à 10 ° SAGITTAIRE
Grande capacité manuelle ou intellectuelle mis au service de sa propre fortune
- ASCENDANT: 8 à 9 ° POISSON
Aventures mais retour inévitable aux sources plein de son expérience du monde
- FOND DU CIEL: 20 à 21 ° GEMEAUX
Travail en rapport avec les divertissements du public
- DESCENDANT: 8 à 9 ° VIERGE
On peut être la proie de séducteurs paritaires sans scrupules
- MILIEU DU CIEL: 20 à 21 ° SAGITTAIRE
Equilibre qui élève sur le plan spirituel par exercice de sciences abstraites

* NOTA: Ces indications doivent vous permettre de caler l'heure de naissance

Option de calage horaire.

yeux étonnés : apparition de l'horoscope natal, des directions symboliques pour un âge que vous aurez déterminé pendant la création du thème, âges aux transits par les directions symboliques, horoscope progressé, thème de révolution solaire. L'horoscope natal, l'horoscope progressé et le thème de révolution solaire apparaissent chacun sous trois formes différentes : une grille d'éphémérides (position des éléments dans le thème), une carte du ciel et un tableau de consultation. Tout cela dans un défilement ininterrompu. L'écran se stabilisera enfin après affichage du dernier élément pour faire place à un sélecteur où chacune des études précédentes peut-être rappelée et interprétée.

UNE CARTE DU CIEL MONTÉE A L'ANGLAISE

Si le déchiffrement de la grille d'éphémérides est sans mystère, la carte du ciel est beaucoup moins évidente à lire car elle est montée à l'anglaise. Les zones occidentales, orientales, diurnes et nocturnes sont nettement définies grâce à des effets graphiques et de couleurs. Le tableau de consultation effectue la synthèse de la grille d'éphémérides et de votre carte du ciel. Les diverses positions planétaires et aspects sont indi-

L'intérêt de cette fonction d'interprétation est incontestable. Toutefois j'émettrais une réserve. En effet, si elle peut être un appoint intéressant pour un astrologue confirmé et lui rappeler certains points oubliés, elle peut s'avérer dangereuse pour un novice en astrologie qui, ajoutant les interprétations des aspects d'un thème natal les unes aux autres sans avoir les moyens d'en faire une synthèse, dresserait un portrait parfois contradictoire, assez primaire et tout à fait caricatural. Certaines interprétations d'aspects risquent même d'ébranler une personne émotive et débutante : "la fin du sujet peut-être violente" — ceci étant extrait de l'interprétation d'un carré mars soleil — ou "Le terrain est prêt pour toutes sortes de maladies" (lune opposée à mars).

Le sélecteur permet également de superposer deux tableaux de consultation (par exemple celui du thème natal et de la révolution solaire) afin d'en déceler les points communs. Une figure composée de deux cercles (l'un à l'intérieur de l'autre) offre une comparaison visuelle rapide de la position des maisons dans le thème natal et dans la révolution solaire. Il est bien sûr possible d'imprimer tous les tableaux et graphes obtenus à partir du sélecteur. Tout ceci ne représente en fait qu'une petite partie du potentiel de ce logiciel. Il peut

également calculer les directions primaires directes ou converses. Ne soyez tout de même pas trop pressé, il lui faut onze heures pour effectuer ce travail. La seule solution est de le laisser travailler pendant votre sommeil.

TRANSIT : DES GRAPHES DIFFICILES A LIRE

Vous êtes intéressé par les transits, pas de problème, il vous les calcule par tranche de huit mois demandant chacune quinze minutes de calcul et vous affiche les résultats sous la forme de graphiques ou d'interprétations mensuelles. Enfin, il possède une option qui sert à se familiariser avec l'astrologie mondiale et à suivre l'évolution des concentrations planétaires, celles qui sont à l'origine des grands événements mondiaux : la bourse, les épidémies, les découvertes... tout un programme. Ce logiciel est très dense, très complexe, sophistiqué. Il faut l'utiliser un certain nombre d'heures pour commencer à entrevoir ses immenses possibilités. Malheureusement, ce produit ambitieux est quelque peu décourageant au premier abord. Il est peu convivial et certains graphiques sont difficiles à déchiffrer (ceux des transits demandant une patience de moine bénédictin).

L'auteur de ce logiciel vise un large public allant du néophyte à l'astrologue professionnel. Louable intention, toutefois je ne conseillerais pas *Public Astro* à un néophyte en astrologie. Ce dernier risquerait d'être découragé par la complexité de ce logiciel. La notice comporte beaucoup de notions de base d'astrologie mais est un peu succincte en ce qui concerne à l'utilisation du logiciel.

L'astrologie sur ST est en chemin, encore quelques efforts et nous obtiendrons des logiciels alliant l'étendue des connaissances, à une parfaite réalisation technique.

Ghislaine Geneslay en collaboration avec Marie Dupin et Marc Gueville (astrologue)

Cours d'astrologie — Tél. : (1) 46 56 86 70.

Public Astro, écrit en GFA Basic, a été conçu et édité en collaboration avec Dervy Livres par M. Mezangue Alain — 18bis, rue Saint-Fiacre 60200 Compiègne. Tél. 44 20 10 26. Il est diffusé dans les points de vente agréés Atari ainsi que par la maison d'édition Dervy Livres. Prix non communiqué.

UNE BOULE EN GUISE DE SOURIS

Il y a quelques années, un périphérique particulier, le track-ball, procurait de grandes satisfactions aux utilisateurs de la gamme 8 bits Atari (les adeptes de *Missile Command* s'en souviennent). Un track-ball n'est en fait qu'une souris mise sur le dos, dont on actionne vigoureusement la boule à la main. Comment réutiliser, avec le ST, cette extension bien pratique en ces temps de manque de place sur les bureaux ? C'est ce que nous allons voir.

L'ancien track-ball Atari dispose de deux modes de fonctionnement : le mode joystick dans lequel il émule un joystick, et le mode boule qui est inutilisable avec nos 16/32 bits. Comme par hasard, le mode le plus précis et aussi le plus utile est le second. Le principe de cet accessoire étant très proche de celui de la souris classique, il nous a semblé logique d'essayer de l'adapter. (Inspiré de ST User).

FONCTIONNEMENT DU TRACK-BALL

Comment fonctionne le track-ball ? Simple ! enfin, je l'espère. Un rayon lumineux est coupé par un disque crénelé mis en rotation par la boule. Le dispositif comprend deux systèmes de ce type placés à 90 degrés. Les salves de lumière sont reçues par des photo-diodes et transformées en trains de signaux carrés fournis au ST. L'un des détecteurs donne l'information sur le déplacement horizontal, l'autre sur le plan vertical. Les boutons "feu" sont tout à fait identiques à ceux des joysticks, de simples interrupteurs. La différence entre la souris et la commande à boule vient de la méthode employée pour la détection de la direction (par exemple : pour l'axe des Y, est-ce que les signaux indiquent un déplacement vers le haut ou vers le bas ?). Dans la souris, cette information est facturée en mesurant la différence de

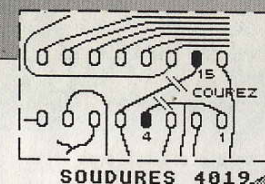
phase entre les deux signaux de déplacement (H et V). En gros, on constate simplement lequel des deux signaux démarre en premier. Dans le track-ball, les informations sur le mouvement sont identiques à la souris, mais la direction de déplacement est fournie par un fil mis en permanence à 0 ou 1 selon les besoins. Le ST, ne comprenant pas le manque de signaux carrés sur ce fil et n'obtenant pas d'information sur la phase, ne sait s'il doit partir en haut, en bas, vers la droite ou vers la gauche, d'où le problème. Par chance, la circuiterie interne génère quand même les informations correctes sur la phase, même si elle les transforme par la suite en 0 ou 1. Avec quelques modifications du circuit et en recablant le périphérique correctement, nous pourrions forcer le track-ball à se comporter comme une souris.

VERSION MONO-BOUTON

Malgré ses deux boutons, le track-ball ne dispose pas réellement de deux touches feu séparées (elles sont shuntées). Or, il s'avère indispensable de disposer de deux boutons opérationnels pour émuler victorieusement la souris. Hélas ! le câble de liaison original (7 conducteurs) ne comporte pas le fil nécessaire à la gestion de ce deuxième bouton. Aussi, de deux choses l'une, soit vous vous fatiguez le moins possible et vous aurez une pseudo-souris mono-bouton, soit

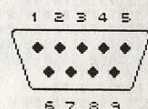
(meilleure solution à mon sens) vous changez courageusement le câble de liaison et vous disposerez ainsi d'un outil parfaitement comparable à la souris, voire plus précis.

— Commencez par retirer les quatre pieds caoutchouc du boîtier. Dévissez les vis ainsi mises à jour (il est bien sûr hors de question de bricoler, périphérique branché au micro.). — Retirez la partie supérieure du boîtier ainsi que la boule. Vous apercevez à présent le circuit imprimé. Regardez le circuit comme sur le schéma, en bas à gauche, vous verrez les 14 soudures d'un circuit intégré 40106. Nous obtiendrons le signal horizontal à la patte 4 et le signal vertical à la patte 12 (3^e patte à partir de la gauche, rangée du bas). Il faut maintenant envoyer ces 2 signaux vers le ST à la place de ceux incorrects. Examinez à présent le circuit dans le coin supérieur gauche. Tout en haut, miracle ! encore des rangées de soudures, il y a un 16 broches type 4019 (ne le confondez pas avec le 14 broches juste en dessous). — Le travail du 4019 est de commuter les signaux du mode joystick ou track-ball vers l'ordinateur. Il nous suffira donc de couper les pistes (voir les indications sur le schéma) amenant les signaux incorrects et de ramener à leur place les bonnes informations à partir du 40106. Pour couper une piste, la méthode classique est l'utilisation d'un "cutter". Coupez la piste en deux endroits rapprochés et grattez le petit bout de cuivre ainsi



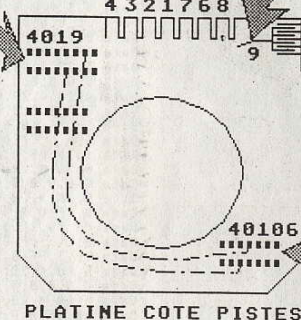
PORT SOURIS/JOY 1
VUE SORTIE ST

- 1 HAUT/XB
- 2 BAS/XA
- 3 GAUCHE/YA
- 4 DROITE/YB
- 5 NC
- 6 BOUTON GAUCHE
- 7 +5 V
- 8 MASSE
- 9 BOUTON DROIT

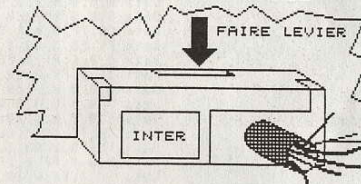


MODIFICATIONS A EFFECTUER SUR LE TRAK-BALL 800 XL

LIAISONS A EFFECTUER
4 3 2 1 7 6 8



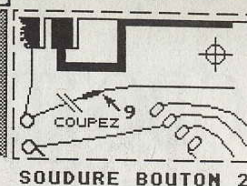
DEMONTAGE DU CABLE



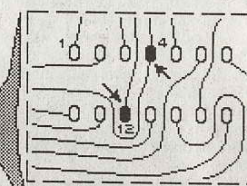
tournevis plat et poussez dans la fente du dessus (voir croquis). Le dessus du bloc vient alors, libérant du même coup câble et interrupteur. Retirez les cosse de liaison avec le circuit, enlevez le câble, récupérez (pas très facile) le passe-fil afin de le réutiliser. — Préparons le nouveau câble : dénudez les deux extrémités, étamez les 8 fils à chaque bout, soudez à présent la prise femelle joystick (vous pouvez isoler les soudures à l'aide de petits bouts de gaine thermo-rétractable que vous chaufferez avec un sèche-cheveux pour les faire rétracter). Enfilez le passe-fil côté track-ball. Si vous disposez de cosse, sertissez-les, sinon vous soudez directement sur les pastilles du haut du circuit. Le but du jeu est de câbler en faisant correspondre la numérotation du circuit à celle du brochage du port souris, n'oubliez pas de souder le fil venant de la broche 9 (bouton droit) sur la piste à l'endroit indiqué par le 9.

MISE EN ROUTE

Le montage est terminé, remontez le circuit imprimé, placez la boule dans son logement. Allumons l'ordinateur avec la souris, une fois sous bureau, basculez le commutateur de la boule en position "TB". Ejectez la souris de son logement et placez-y le nouveau



SOUDEUR BOUTON 2



SOUDEURES 40106

COMPOSANTS NÉCESSAIRES

VERSION MONO-BOUTON
— un track-ball Atari (encore en vente dans certains magasins),
— 50 cm de fil souple de câblage,
VERSION GRAND SPORT
— un track-ball Atari,
— 1 m de câble 8 conducteurs,
— un passe-fil (si vous n'arrivez pas à réutiliser celui fourni),
— une prise type SUB D, 9 broches femelle (attention à l'encombrement, elle doit être similaire à celles utilisées pour les joysticks. La prise joystick du câble d'origine n'est pas récupérable car non démontable, — de la gaine thermorétractable, 7 cosse (éventuellement),
— matériel habituel (fer à souder, tournevis cruciforme, cutter, etc.).

locataire. Si tout va bien le curseur doit répondre au moindre déplacement de la boule, et les deux boutons remplacer fidèlement ceux de la souris. Sinon, reprenez calmement le montage en examinant pas à pas votre travail. Une fois le montage opérationnel, remontez définitivement l'objet. Le track-ball est particulièrement efficace avec les programmes de dessin, tels *Degas* ou *Néochrome* mais son usage — après un petit temps d'apprentissage — apporte également un plus à de nombreux jeux (*Cristal Castle*, *Bolo*, *Starglider*, etc.). Même pour manipuler le bureau et effectuer les tâches quotidiennes, la commande à boule est largement à la hauteur. Seul petit inconvénient, les roulements à billes ne sont pas des plus silencieux. Voilà une alternative sympa et économique pour ceux et celles qui ne souffrent pas les souris (même électroniques). Prix de revient : environ 250 F.

A. L.

ROBOTIX

Jean-Pierre Gibon

```

Chargueur de data pour la création
des sprites
q
C. Programme crée les sprites
et les masques, puis sauvegarde
le tout dans un fichier binaire
ROBOTIX.SPR qui sera chargé par
la suite dans le programme
ROBOTIX.BAS
q
-- 'Pakage' des datas à l'écran
q
Cls
Adr=Xbios(3)q
For I=Adr To Adr+2500 Step 1600
  For J=I To I+.96 Step 160
    For K=J To J+.150
      Read E$
      Poke K,Val("&"&E$)q
    Next K
  Next J
Next I
q
-- Création des masques des sprites
q
Color 2550
For I=0 To 2500
  For J=0 To 150
    If Point(I,J)>00
      Plot I,J+.160
    Endif
  Next J
Next I
q
-- Création du fichier binaire
q
Save "robotix.spr",Xbios(3),52000
q

```

[illegible]

```

    @BoulX(3), M.BoulX(3), ABoulX(3), 0
    BoulX(3), XBoulX(3), YBoulX(3), FoulX(3), 0
    20,1214
    Dim N.BoulX(3), H.BoulX(3), VBoulX(3)
    Clr As.Bs, HorS, VerS, M.IIs, GauS, M.
    gauS, DroS, M.droS, ObjS, DosS, M.
    dosS, SonS
    Clr ColX, LigX, ArabX, BrobX, XrabX,
    YrabX, HautX, BasX, Tab1X, KpX, Np1ie
    ceX
    Clr JoyX
    GaucheX=49
    DroiteX=89
    PerduX=False
    GagneX=False
    AbandonX=False
    SuivantX=False
    q
    @Initsound(0.0,0.0,0.0,0.255,0.0
    ,0.0,0.0)
    q
    Cls
    Reserve 64000
    TableauGendos(72,L:32000)
    Remove Xbiox(3),Tableau,32000
    TableauGendos(72,L:32000)
    Remove Xbiox(3),Travail,32000
    q
    Hidden
    Void Xbiox(5,L:Xbiox(3),L:Travail
    ,H:-114)
    @Presentation
    @Init_spr
    @Init_coul4
    q
    Repeat
    Inc Tab1X
    If Tab1X>54
    GagneX=True
    Else
    @Dess_tab1X
    @Action
    EndIf
    Until Gagne Or Perdu Or Abando
    n
    If Gagne
    @Gagne
    EndIf
    If Perdu
    @Perdu
    EndIf
    q
    Void Xbiox(5,L:Xbiox(3),L:Xbiox(
    3),H:-114)
    Show4
    Cls
    @Fin
    EndIf
    q
    Procedure Fin
    Void Xbiox(5,L:Xbiox(3),L:Xbiox
    (3),H:-114)
    Void Gendos(73,L:Tableau)
    Void Gendos(73,L:Travail)
    Setcolor 0.7,7.74
    Setcolor 15.04
    Return
    q
    Procedure Presentation
    Cls

```

```

Setcolor 15,0,7,7,4
For IX=1 To 2000
  Color Random(2)*24
  Plot Random(320),Random(200)
  q
Next IX
Sound 1,10,4,10
Have 7,14,15,25,200
Move Xbios(3),Tableau,320000
Dim AS(50)q
Setcolor 0,0,0
Setcolor 1,1,7,7,4
Setcolor 2,3,3,4,4
Data Octobre 2007, "...L'hiver
nucléaire règne sur la Terre"q
Data depuis que l'holocauste a
commencé, "...Quelques survivan
ts se sont q
Data réfugiés dans des abris a
nti-atmosphériques souterrains très q
Data "Antistatistiques"q
Data "...C'est dans le ventre q
ue, vous avez mis au point un
Data "C'est la robotique insensib
le, aux radiations: ROBOTIX.4
Data "...Il va vous permettre
de revenir à la surface de la p
lanète"q
Data pour y rechercher d'autres
s, survivants de l'apocalypse.4
Data "Malheureusement, ces
créatures", extra-terrestres ont
profité de4
Data l'absence d'être humain e
n surface, pour conquérir la terr
e4
Data n'étant gênées ni par les
radiations ni par l'air (qu'ell
es)4
Data ne respirent pas)... "...A
vous de recueillir, des messages
enregistrés sur4
Data cartouches magnétiques et
de les brancher sur l'ordinateu
r4
Data pour enfin connaître la p
osition, des autres abris antiat
miques...4
Data 1
IX=0
Doq
Read E5q
Exit If E5="w"q
Inc IXq
AS(IX)=E5q
Loopq
IX=2000
While IX>10000q
Move Tableau,Xbios(3),32000
q
For JX=1 To IXq
BX=YX+Inc BX-Xq
If BX<205 And BX>19
IX=150-Atan(AS(JX))q
Text AX,BX,AS(JX)q
EndIfq
Move JXq
Move Xbios(3),Travail,32000
q
Exit If Inp?(2)q
Sub
Mendq
If Inp?(2)q
AX=Inp(2)q
EndIfq
Move Tableau,Travail,32000q

```

```

Return#
q
Procedure Init_Cou1q
Restore Cou1q
For IX=0 To 15q
Read CXq
Set Index IX,CXq
Next IXq
Cou1q=
Data 0,1366,820,1399,5,1328,87
1874,1868,1904,1792,116,1031
1874,1911q
Return#
q
Procedure Init_Spr1q
ClSq
Bload "robotix.spr",Xbios(3)q
Get 0,0,15,0,0,5q
Get 20,0,35,15,8u15(1)q
Get 40,0,55,15,8u15(2)q
Get 60,0,75,15,8u15(3)q
Get 80,0,95,15,8u15(4)q
Get 100,0,115,15,M,15q
Get 120,0,135,15,Ver5q
Get 140,0,155,15,Ech5q
Get 160,0,175,31,M,0,5q
Get 180,0,195,31,D,0,5q
Get 200,0,215,15,0,0,5q
Get 220,0,235,15,E,5q
Get 240,0,25,31,M,0,5q
Get 26,16,31,31,M,0,5q(1)q
Get 46,16,55,31,M,0,5q(2)q
Get 66,16,75,31,M,0,5q(3)q
Get 86,16,175,31,M,0,5q(4)q
Get 106,16,195,31,M,0,5q(5)q
ClSq
Return#
q
Procedure Test_Joy1q
Joyz=Peek ($HFFC2)q
Return#
q
Procedure Actionq
Suivant=FALSEq
Clr KpXq
N_robot=0q
For IX=1 To 3q
  Wh=horq
  M_X(X)=16q
Next IXq
Repeat 4q
  Move Tableau,Xbios(3),2940q
  If FondX(ArobX,Br0bX)=6q
    Have(0,50)q
    Sound(1,100,0,0,0)q
    Inc ScoreZq
    Inc Xq
    Print At(10,24):Using "Sco
re: #00",ScoreZq
    Set At (ArobX(1)*16,(Br0bX(1)
)*16,Exp1q
    Move Xbios(3),Tableau,294
40q
    FondX(ArobX,Br0bX)=1q
  EndIfq
  0Del1_robotq
  0Del1_bu1q
  Move Xbios(3),Trauil,32000q
  If KpX=NbpieceX And N_robot=0q
  Suivant=Trueq
  EndIfq
  If Inp7(2)q
    0Abandonq
  EndIfq
  Until Perdut Or Gagne1 Or Aban
don1 Or Suivantq
Return#
q
Procedure Abandonq
SX=X(2)q
Void Xbios(5,L,Xbios(3),L,Xbio
s(3),W)=11q
Alert 3, "Vous avezl'abandon
ner 7-2-01 Non ",RepZq
If RepZ=1q
  Abandon=Trueq
  EndIfq
  Move Xbios(5,L,Xbios(3),L,Trau
ail,W)=1q
Return#
q
Procedure Perdusq
Void Xbios(5,L,Xbios(3),L,Xbio
s(3),L)=1q
For IX=100 To 1000 Step 50q
  Sound 1,15,1X,1Xq
Next IXq
For IX=1000 To 100 Step -20q
  Sound 1,15,1X,1Xq
Next IXq
Have(0,150)q
Sound 1,100,0,0,0q
Alert 3, "Vous avez reffaire
l'unde partie 7-1-01 Non ",R
epZq
If Rep=1q
  0Finq
  Runq
Elseq
  0Run 0,0q

```

L I S T I N G S

```

@Wave(0,70)q
@Sound(1,0,0,0,30)q
For I=0 To 99q
  Box I,X,119-I,X,199-IXq
Next IXq
Print At(12,12):"X" Bye Bye
"X"q
Pause 100q
Color 15q
@Wave(0,70)q
@Sound(1,0,0,0,30)q
For I=0 To 99q
  Box I,X,119-I,X,199-IXq
Next IXq
SetColor 0,4,4,4q
Color 0q
@Wave(0,70)q
@Sound(1,0,0,0,30)q
For I=0 To 99q
  Box I,X,119-I,X,199-IXq
Next IXq
Color 15q
EndIfq
Returnq
"q
Procedure Gagneq
  Cls
  Sound 1,10,0,2q
  Wave 7,1,14,25,20q
  SetColor 0,0,0q
  DefFill 2q
  PBox 0,0,319,199q
  Color 0q
  Box 7,275,192q
  Box 31,23,251,176q
  Draw 7,7 To 31,23q
  Draw 275,7 To 251,23q
  Draw 199,7 To 31,176q
  Draw 275,192 To 251,176q
  DefFill 1q
  Fill 28,108q
  Fill 100,180q
  DefFill 3q
  Fill 100,200q
  Fill 175,108q
  Color 1q
  Draw 281,8 To 290,8 To 290,30q
  Color 0q
  Draw 280,9 To 280,31 To 289,31q
q
  Color 1q
  Draw 280,40 To 290,40 To 290,6
2q
  Color 3q
  Draw 280,41 To 280,63 To 289,6
3q
  Print At(38,3):"ON"q
  Print At(38,7):"OFF"q
  DefFill 14q
  Fill 285,50q
  For I=1 To 20q
    @Led(1,0)q
  Next Iq
  For I=198 To 8 Step -2q
    Remove Xblos(3):IX160,Traval
1,(0,0,150)q
  Next IXq
  Void Xblos(5,X:XBlos(3),L:XBlo
5,(0,0,150)q
  Showq
  Repeatq
    Repeatq
      If Inp?(21)q
        Z:=Inp(21)q
        Sound 1,10,0,2q
        Wave 7,1,14,25,20q
      EndIfq
      Mouse X,Y,Kq
    Until MouseXq
    Until X?280 And X?290 And Y?8
And Y?14q
  Xc1q
  DefFill 112q
  Fill 285,15q
  DefFill 2q
  Fill 285,50q
  Sound 1,10,8,4q
  Wave 7,1,14,25,10q
  For I=1 To 20q
    @Led(1,1)q
  Next Iq
  Color 0q
  Sound 1,10,8,4q
  Wave 15,1,14,25,10q
  For I=100 Downto 24q
    Draw 32,1 To 250,1q
    Draw 280,-1 To 250,200-1q
  Pause 1q

```

```

Next I14
Sound 1,10,8,49
Have 7,1,14,25,104
Pause 504
Lig=34
@@effect("Lecture des cartouch
es")
@@effect("Magnétiques en cours
...")4
@AleaLed(504)4
@@effect("...")4
@@effect("Localisations effect
ues...")4
@@effect("Etude des effectifs"
)4
@@effect("en cours...")4
@AleaLed(504)4
@@effect("...")4
@@effect("Bilan:")4
@@effect(" - Contamination")4
@@effect(" - Destructures")4
@@effect(" - Mutants")4
@AleaLed(204)4
@@effect("...")4
@@effect("Résultats:")4
@@effect("Aucune source de v
ie")4
@@effect("saine et intellig
nte...")4
@AleaLed(204)4
@@effect("...")4
@@effect("Conclusion:")4
@@effect("UNIQUE SURVIVAN
T")4
For I=1 To 204
  @Led(1,0)4
Next I14
Shown4
Repeat4
  Do4
    Print At(11,21):"
    For I=1 To 4004
      If Inp7(2)4
        Z=Inp(2)4
        Sound 1,10,8,49
        Have 7,1,14,25,104
        EndIf4
      If Mouse4
        Next I4
        Print At(11,21):"UNIQUE SU
RVIVANT"4
        For I=1 To 4004
          If Inp7(2)4
            Z=Inp(2)4
            Sound 1,10,8,49
            Have 7,1,14,25,104
            EndIf4
          If Mouse4
            Next I4
            Mouse X.Y.K9
            Exit If Mouse4
          Loop4
        Until X>280 And X<290 And Y>40
        And Y<634
        Hidden4
        Defill 144
        Fill 285,504
        Defill 24
        Fill 285,154
        Sound 1,10,8,24
        Have 7,1,14,25,104
        Color 14
        For I=24 To 1754
          Draw 32,I To 250,I4
          Pause 14
          Color 24
          Sound 1,10,8,24
          Have 15,1,14,25,104
          For I=24 To 1004
            Draw 32,I To 250,I4
            Draw 32,199-I To 250,199-I4
            Pause 14
          Next I4
          Sound 1,10,8,24
          Have 7,1,14,25,104
          Pause 504
          Color 04
          For I=0 To 994
            Draw 32,I,319-I,199-I4
            Pause 14
          Next I4
          Sound 1,10,8,24
          Color 154
          Have 0,04
          Return4
        4
        Procedure Led(Num,Eta)4
          Local X.Y4
          X=2354
          Y=192-64Num4
          If Eta=14
            Defill 144
          Else4
            Defill 04
          EndIf4

```

```

Pbox X.V.X+8.Y+4
Return q
Procedure Afftext(A$)q
Inc Ligq
For I=1 To Len(A$)q
ES=Mid(A$,I,1)q
Print At(5+I,Lig):ESq
If ES<>" "q
Sound 2.15,M50.1q
Sound 2.0q
Endifq
Pause 3q
Next Iq
If ES<>" "q
Sound 1.10,8.4q
Have 7.1,14,25,10q
Endifq
Return q
Procedure Alea_led(Num)q
For I=1 To 2*Numq
For J=1 To 5q
K=Random(20)+1q
Led(I,Random(2))q
Next Jq
Next Iq
Return q
Procedure Depl_bu1q
If (M_bu1(I) Mod 4)=0q
Setcolor 13,0,4,7q
Else4q
Setcolor 13,4,0,7q
Endifq
For IX=1 To 3q
If M_bu1(IX)=0q
Fon2=Fondz(Abu1(IX)+1,8bu1(IX)+1)q
If V_bu1(IX)=4 And Fon2<5q
Have(8,50)q
Sound(1,1000,0.0)q
Ch_hor4q
Endifq
If Fon2=1 Or Fon2=6q
Inc Bbu1(IX)q
ES=Mid(A$,IX,1)q
M_bu1(IX)=4q
V_bu1(IX)=4q
I=1:M_bu1(IX)=8q
Fon2=Fondz(Abu1(IX)+1,8bu1(IX)+V_bu1(IX))q
If Fon2<5q
Ch_hor4q
Endifq
Fon2=Fondz(Abu1(IX)+1,8bu1(IX))q
If Fon2=5q
If Vrbz=Vbu1(IX)q
Ch_hor4q
Else4q
Ch_ver4q
Fon2=Fondz(Abu1(IX)+1,8bu1(IX)+V_bu1(IX))q
If Fon2<5q
Ch_hor4q
Endifq
Else4q
Fon2=Fondz(Abu1(IX)+1,M_bu1(IX),8bu1(IX))q
If Fon2=2 Or Fon2=3 Or Fon2=4q
Ch_hor4q
Endifq
End4q
Add Abu1(IX),M_bu1(IX)q
Add 8bu1(IX),V_bu1(IX)q
N_bu1(IX)=16q
Endifq
Dec N_bu1(IX)q
Add Xbu1(IX),M_bu1(IX)q
Add Ybu1(IX),V_bu1(IX)q
OAff=Affb(Xbu1(IX),Ybu1(IX))q
If (Yrbz<Xbu1(IX)+12 And Yrbz>Vbu1(IX) Or (Ybu1(IX)<Yrbz+12 And Ybu1(IX)>Yrbz)q
If (Xrbz<Xbu1(IX)+12 And Xrbz>Vbu1(IX) Or (Xbu1(IX)<Xrbz+12 And Xbu1(IX)>Xrbz)q
Perdu1=Trueq
Endifq
End4q
Next IXq
Return q
Procedure Ch_hor4q
If Xrbz<Xbu1(IX)q

```

```

      H_bu1x(IX)-=19
    Else
      H_bu1x(IX)=19
    EndIf
    V_bu1x(IX)=09
    Return%
  %
  Procedure Ch_vers
    If V_robx(Vbu1x(IX))
      V_bu1x(IX)-=19
    Else
      V_bu1x(IX)=19
    EndIf
    H_bu1x(IX)=09
    Return%
  %
  Procedure Depl_robx
    If N_robx=0
      FonF=Fondx(Arobx, Brobx+1)
      If V_robx=4 And FonX=1 And
FonX<=64
        @Have(8,209)
        @Sound(1,4095,0.0,15)9
        V_robx=09
      EndIf
      If FonX=1 Or FonX=64
        Inc Brobx%
        N_robx=49
        H_robx=09
        V_robx=49
      Else
        @TestJoy%
        If Joy%>Gauche%
          FonZ=Fondx(Arobx-1, Brob
onX=64
          If FonX=1 Or FonX=5 Or F
            A$=GaUs%
            B$=M_dro%
            H_robx=29
            V_robx=09
          EndIf
          Dec Arobx%
          N_robx=89
          EndIf
          If Joy%>Droite%
            FonZ=Fondx(Arobx+1, Brob
onX=64
            If FonX=1 Or FonX=5 Or F
              If H_robx<29
                A$=Dro%
                B$=M_dro%
                H_robx=29
                V_robx=09
              EndIf
              Inc Arobx%
              N_robx=89
              H_robx=89
            EndIf
            If Joy%>Haut%
              FonZ=Fondx(Arobx, Brobx-1
            )
            If FonX=59
              If V_robx>=29
                A$=Dro%
                B$=M_dro%
                H_robx=09
                V_robx=29
              EndIf
              Dec Brobx%
              N_robx=89
              EndIf
            EndIf
            If Joy%>Bas%
              FonZ=Fondx(Arobx, Brobx+1
            )
            If FonX=5 Or FonX=69
              If V_robx<29
                A$=Dro%
                B$=M_dro%
                H_robx=09
                V_robx=29
              EndIf
              Inc Brobx%
              N_robx=89
              EndIf
            EndIf
          EndIf
        Dec N_robx%
        Add Arobx, H_robx%
        Add Vrobx, V_robx%
      EndIf
      @Aff%Ro(Xrobx, Vrobx)%
    Return%
  %
  Procedure Esp%
    Put Col%16-16, Lig%16-16, Esp%
  %
  Return%
  %
  Procedure Mi%
    Put Col%16-16, Lig%16-16, Mi%
  %

```

LISTINGS

```

ReturnQ
q
Procedure Morq
  Put ColX16=16, LigX16=16, Mor5
  ReturnQ
q
Procedure Verq
  Put ColX16=16, LigX16=16, Ver5
  ReturnQ
q
Procedure Echq
  Put ColX16=16, LigX16=16, Ech5
  ReturnQ
q
Procedure Objq
  Put ColX16=16, LigX16=16, Obj5
  Inc NbpieceX4
  ReturnQ
q
Procedure Aff_bul(XX, YX)q
  Put XX, Y2, 85, 4q
  Put XX, Y2, 85, 7q
  ReturnQ
q
Procedure Aff_bul(XX, YX)q
  Inc Typ_bulX4
  If Typ_bulX=4q
    BulX=24
    Typ_bulX=0q
  Elseq
    BulX=Typ_bulXq
  EndIf
  Put XX, YX, M_bulS(BulX), 4q
  Put XX, YX, BulS(BulX), 7q
  ReturnQ
q
Procedure Dess-tab1q
  Cls4
  Local IXq
  NbpieceX=0q
  For LigX=1 To 11q
    For ESq
      For ColX=1 To 20q
        TypS=MID$(ES, ColX, 1)q
        If TypS="1" Or TypS="2" Or
TypS="3"
          NumX=Val(1)TypS1q
          AbulX(NumX)=ColXq
          BrobX(NumX)=LigXq
          XbulX(NumX)=(ColX-1)*16q
          YbulX(NumX)=(LigX-1)*16q
          FondX(ColX, LigX)=1q
          TypX=1q
        @Ch_horq
      Elseq
        If TypS="4"q
          ArabX=ColXq
          BrobX=LigXq
          FondX(ColX-1)*16q
          YrobX(LigX-1)*16q
          FondX(ColX, LigX)=1q
          TypX=1q
        Elseq
          TypX=Instr("mhvex", T
ypS1q
          FondX(ColX, LigX)=TypX
q
        EndIf
      On TypX Gosub Esp_M11, H
or_Ver_Ech1q
        EndIf
      Next ColXq
    Next LigXq
    FondX(IX, 12)=20q
    Next IXq
    Draw 176 To 319, 176q
    Move Xblo(3), Tableau, 32000q
    AS=6au5q
    ES=M_paq
    @Aff_M(XrobX, YrobX2)q
    For IX1=1 To 3q
      @Aff_bul(XbulX(IX), YbulX(IX)
)q
    Next IXq
    Print At(18, 24); Using "Score:
##0", Score, Yblo(3)-IX1*16, Trauai
Print At(25, 24); Using "Etape
", Tab1Xq
    For IX=198 To 10 Step -24q
      Move Yblo(3)-IX1*16, Trauai
1, (200-IX1)*160q
    Next IXq
    Move 0, 79q
    N-robX=0q
    q
    Tableau 1q
    Data n.....mq
    Data v1.....e.x2.....e.v4
    Data mhhhh.....hhehhhhhhhhq
    Data

```

```

Data v.x.e.e.e.e.e.x.e.e.v
Data v.e.hhhhh.hhhhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.e.e.v
Data v.x.e.e.e.e.e.e.v
Data mhhh.e.e.hhhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
Data v.x.e.e.e.e.e.v
q
Tableau 28
Data m.e.e.e.e.e.e.m
Data v.e.xl.e.e.e.2.e.v
Data v.e.hhhh.hhhhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.3.v
Data mhhh.e.hhhhh.hhhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
Data mhe.hhhhhh.e.hhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.e.v
q
Tableau 39
Data m.e.e.e.e.e.m
Data v.e.e.e.e.e.2.e.v
Data vhhhhh.hhhhhh.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.hhhhhh.hhhhhh.v
Data v.x.e.e.e.e.e.v
Data mhhh.x.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.h.v
Data v.x.e.e.e.e.x.v
q
Tableau 49
Data m.e.e.e.e.e.m
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.x.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.hhhhhh.hhhhhh.v
Data v.x.e.e.e.e.v
q
Tableau 59
Data m.e.e.e.e.e.m
Data v.x.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data v.e.e.e.e.e.v
Data mhhh.hhhh.hhhhhh.v
Data v.x.e.e.e.e.v
Return q
Procedure InOutSD(R1,R2,R3,
RS,R5,R7,R8,R9,R10,R11,R12,R13)
Sons=Chr5(0)+Chr5(800)
Sons=Chr5(1)+Chr5(81)
Sons=Chr5(2)+Chr5(82)
Sons=Chr5(3)+Chr5(83)
Sons=Chr5(4)+Chr5(84)
Sons=Chr5(5)+Chr5(85)
Sons=Chr5(6)+Chr5(86)
Sons=Chr5(7)+Chr5(87)
Sons=Chr5(8)+Chr5(88)
Sons=Chr5(9)+Chr5(89)
Sons=Chr5(10)+Chr5(90)
Sons=Chr5(11)+Chr5(91)
Sons=Chr5(12)+Chr5(92)
Sons=Chr5(13)+Chr5(93)
Sons=Chr5(8882)+Chr5(10)
Return q
Procedure Haze(ForX,LoNZ)
@Reg(1,LoNZ Div 256)
@Reg(12,LoNZ Mod 256)
@Reg(13,ForX)
Return q
Procedure Sound(CanZ,FrqZ,VolZ,0..
1)
IdCts(8)=1255
If IdCts(9-CanZ,1)=0 q
If IdCts(6-CanZ,1)=0 q
EndIf
@Reg(7,Val("AK">IdCts(1)
CanZ*2-2,FrqZ Mod 256)
@Reg(X*2-1,FrqZ Div 256)
@Reg(7+CanZ,16*VolZ)
@Reg(16,FrqZ)
@Reg(6,BruZ)
Void Xbts(32,1>Wprp(Sons)1)
Return q
Procedure Reg(RXZ,U)
IdCts(SonZ,RXZ+1)=1>Chr5(1)

```

LA VALSE DES COULEURS

Charger une image Degas ou Néo avec rotation des couleurs

Charger une image Degas ou Néo en GfA Basic a été un sujet très exploité par la presse ST. 1 ST offre un plus : la récupération, en plus de la palette de couleurs de l'image, de leur cycle.

Il va de soi que, contrairement à ce que font *Degas Elite* et *Néochrome*, il sera impossible de faire autre chose pendant que les couleurs "cycleront" : ces deux logiciels utilisent les interruptions du MC68000 pour ce faire, chose impossible en GfA. Toutefois, pour une page de présentation d'un logiciel, la routine présentée s'avère tout à fait suffisante.

Une limitation supplémentaire s'impose toutefois lorsque l'on charge une image en provenance de *Degas Elite* qui permet quatre cycles de couleurs distincts : la routine n'autorise que la récupération d'un seul cycle, au choix. Cela est dû aux vitesses différentes que peuvent avoir les quatre cycles, un phénomène trop complexe, voire quasiment impossible en Basic, même en GfA.

Pour bien comprendre le principe de fonctionnement de cette routine, il est indispensable de connaître le format exact des fichiers image *Degas* et *Néo*. Nous vous les proposons sous forme de tableaux.

Offset	Longueur	Significations	(valeur)
0	1 mot	Résolution de l'image	(0, 1 ou 2)
2	16 mots	Palette de l'image	
34	32000 octets	L'image elle-même	
32034	1 mot	Borne gauche du cycle 1	(de 0 à 15)
32036	1 mot	Borne gauche du cycle 2	(de 0 à 15)
32038	1 mot	Borne gauche du cycle 3	(de 0 à 15)
32040	1 mot	Borne gauche du cycle 4	(de 0 à 15)
32042	1 mot	Borne droite du cycle 1	(de 0 à 15)
32044	1 mot	Borne droite du cycle 2	(de 0 à 15)
32046	1 mot	Borne droite du cycle 3	(de 0 à 15)
32048	1 mot	Borne droite du cycle 4	(de 0 à 15)
32050	1 mot	Direction du cycle 1	(de 0 à 2)
32052	1 mot	Direction du cycle 2	(de 0 à 2)
32054	1 mot	Direction du cycle 3	(de 0 à 2)
32056	1 mot	Direction du cycle 4	(de 0 à 2)
32058	1 mot	Vitesse du cycle 1	(de 0 à 128)
32060	1 mot	Vitesse du cycle 2	(de 0 à 128)
32062	1 mot	Vitesse du cycle 3	(de 0 à 128)
32064	1 mot	Vitesse du cycle 4	(de 0 à 128)

Offset	Longueur	Significations	(valeur)
0	1 mot	Aucune	(0)
2	1 mot	Résolution de l'image	(0)
4	16 mots	Palette de l'image	
36	12 octets	Non utilisés par Néo	
18	1 octet	Borne droite du cycle	(0 à 15)
19	1 octet	Borne droite du cycle	(0 à 15)
50	1 mot	Vitesse du cycle	(-127 à +127)
52	1 mot	Temps d'affichage de l'image (pour NeoShow)	
54	2 mots	Offsets de l'image pour NeoShow	(0)
58	1 mot	Largeur de l'écran	(320)
60	1 mot	Hauteur de l'écran	(200)
62	33 mots	Inutilisés pour l'instant	
128	32000 octets	L'image elle-même	

FICHIER ".PI ?" (Degas Elite)

FICHIER ".NEO" (Neochrome)

Partant de ces données, il est facile de charger le dessin à l'écran, d'actualiser la palette des couleurs, de déterminer les bornes gauche et droite du cycle ainsi que sa vitesse et, enfin, effectuer la rotation.

Le listing est abondamment commenté, il ne devrait donc pas poser de problème de compréhension.

Sept

```

*****
/*
/* Lecture d'une image au format Degas */
/*
/* avec rotation des couleurs */
/*
/* ©198Sept (+1)
/*
*****
Dim Pal1X(15)      ' Palette originale du ST
Dim Pal2X(15)      ' Palette de l'image
Do
  Cls
  Fileselect ".PI" ".Images"
  If Len(Image$) > Len(Dir$(0))
    Get palette
    @Load degas(Image$)
    @Set palette
  Else
    Edit
  Endif
Loop
Proc Load degas(Degas%)
  Local Adx,IX,C,debX,C.finX,C.sensX,C.speedX,FX,C.colX,ColX,SS
  If Exist(Degas%)
    Hidden
    SS=SS+Space(65)
    Adx=Varptr(SS)-14
    @Load Degas,Adx
    For IX=0 To 15
      Pal2X(IX)=Dpeek(Adx+2*(IX*2))
      Void @Set.color(IX,Pal2X(IX))
    Next IX
    SS=SS
    C,debX=Dpeek(Adx+32034)
    C,finX=Dpeek(Adx+32042)
    C,sens=Dpeek(Adx+32050)-1
    C,speedX=128-Dpeek(Adx+32058)-1
  On affiche l'image d'un seul coup
  Première couleur du cycle
  Dernière
  Sens de rotation du cycle
  Vitesse de rotation

```

```

Clr C.colX
Repeat
  FX=C,debX=C,ColX
  For IX=C,debX To C,finX
    ColX=Dpeek(Adx+2*(IX*2))
    If FX=C,finX
      ' Nouvelle couleur
      ' Couleur à changer
    Endif
    Void @Set.color(FX,ColX)
    Inc FX
  Next IX
  Pause C,speedX
  Vsync
  Add C,ColX,C,sensX
  If C,ColX=C,debX+2,finX
    ' La dernière couleur du cycle devient la première
    Clr C,ColX
  Endif
  If C,ColX=C
    ' et la première, la dernière
    C,ColX=C,finX-C,debX
  Endif
Until Inp$(2)
Showm
Else
  Alert 3,"!"+Degas$+"!est introuvable."!,"Dummey","Dummey"
Endif
return
Proc Get palette
  For IX=0 To 15
    Pal1X(IX)=@Get.color(IX)
  Next IX
  Return
Proc Set palette
  For IX=0 To 15
    Void @Set.color(IX,Pal1X(IX))
  Next IX
  Return
Defn Get.color(RX)=Xbios(7,RX,-1)
Defn Set.color(RX,CX)=Xbios(7,RX,CX)

```

1000 disquettes Printware

Wings offre aux mille premiers lecteurs de *1ST* une disquette contenant le logiciel *Printware* ainsi qu'un fichier de "clip art". *Printware* est un utilitaire destiné à composer automatiquement des affichettes, des étiquettes, des logos, des calicots, des insignes, etc. Pour émailler vos compositions, des symboles et des petits dessins sont présents sur la même disquette.

Pour bénéficier de cette disquette, il vous suffit de remplir le coupon et de l'adresser à :

Wings, opération disquette,
57, rue de Charonne 75011 Paris.

Avant le 1er septembre minuit.

Nom:.....
Prénom:.....
Date de naissance:.....
Adresse:.....
Code postal:..... Ville:.....
Je possède un 520 ST ☐ 1040 ST ☐ Mega ST ☐
Je programme OUI ☐ NON ☐

P E T I T E S A N N O N C E S

Luxembourg

●Radio, amateur, cherche contacts pour 520 ST pour CW, RTTY, etc. Hard et software. Contacter LX 1 AV. Wies Arsène Case postale 1856, Luxembourg 1018. Tél. : 49.91.728.

Suisse

●Cherche contacts pour Atari 1040 STF échanges jeux programmes de dessins, simulations, divers... Grégorio Paolo 1356 les Clées. Téléphone : 024.55.12.71.

●Cherche contacts dans ma région, pour Mega ST et 1040/520 Cambi. Raphaël, 20 rue du Marché, 1204 Genève. Tél. : 022.28.60.85.
●Cherche contacts tous pays possédant news et rech. tout particul. contacts pour prog. musicaux (Midi). Editeur de sons, séquenceur, etc. (possède MT-32 et DX7 II). Bugnon Jean-Claude 11, rue du Tunnel, 1005 Lausanne. Tél. : 021.22.03.67.
●Vds moniteur couleur Commodore 1500 Fou l'échangerai contre moniteur monochrome Atari. Téléphone : 039.26.47.15. H.B.

02 — Aisne

●Vds VG 8235 MSX2 + Vampire Killer + Metal Gear + TNT + 10 disquettes de jeux et utilitaires 2 000 F. Cherche contacts pour 520, 1040 STF. Tél. : 23.80.80.69.
●Cherche personne qui a la possibilité de faire des digitalisations de photos soit avec un scanner ou caméra... Tél. : 23.21.60.74. dem. Christophe.

03 — Allier

●Cherche contacts sur 20 ST (dble face). Possède quelques news et autres. Cherche Basic Omikron. Réponse assurée. Verset Raphaël, 10 rue de Ratonnière, 03500 St Pourcain. Tél. : 70.45.95.19.

06 — Alpes de Haute-Provence

●Faites la prévision de votre prochaine facture EDF par simple relevé de vos compteurs, et cela sur X jours. La disk 50 F avec en cadeau un progr. musical. Doc. s/dem. avec enveloppe timbrée à votre adr. Galea Patrick Résid. le Cheliah, 3 av. Cagnoli, 06100 Nice.

10 — Aube

●Vds ou échange lecteur de disquettes Atari 3 1/2 + 1 logiciel traitement de texte + 1 gestion de fichiers le tout 1 400 F. Tél. : 25.49.91.15.

11 — Aude

●Cherche contacts sérieux sur Atari ST monochrome (logiciels, trucs, astuces...). Vds drive 3 1/2 simple face Atari interne (tous les docs sont fournis pour le montage en externe). 650 F. Vds livre avec disquette : « Développer en GFA Basic ». 250 F. ou 800 F. le tout. Fabre Patrice le Pontarou, Magrie, 11300 Limoux.

13 — Bouches-du-Rhône

●Atarien possédant 520 ST dble face cherche contacts dans la même système solaire, poss. aussi ST Replay. Tél. : 90.53.59.04. (soir) dem. Eric.
●Vds Atari 520 STF. Neuf, ach. 5/88 gar. 2 ans : 2 700 F + nbrx logiciels bureautique, langages, PC Ditto... et logiciels PC + joystick prof. à déb. Tél. : 91.45.10.83.
●Possède un 520 ST, cherche contacts sur Marseille. Tél. : 91.73.14.89. demander Jérôme.

14 — Calvados

●Rech. personnes possédant Atari et utilisant émulateur Macintosh pour échanges de logiciels et d'idées. Réponse assurée et rapide. Herbert Eric, 51 rue Saint-Martin, 14000 Caen. Tél. : 31.85.63.43.

2 A — Corse

●Cherche Atari ST + PRO 24 à moins de 3 500 F. Tél. : 95.71.62.15.

21 — Côte-d'Or

●Atari 520 ST rech. corresp. pour échange de progr. Basic. Cherche aussi pers. pouv. expliquer quelques termes pour débutants. Lapertot Sabine, St Euphrone 21140 Semur-en-Auxois. Tél. : 80.97.08.70. ap. 18h.
●Echange jeux et utilitaires sur 520 STF possédant nombreuses news. Tél. : 80.67.81.05. ap. 18h.

26 — Doubs

●Vds réaliser : 1 200 F + clavier Music NSX pour 900 F. ou échange contre matériel. Faire proposition. Rech. Soft MSX2 et Atari 1040. Pavan Pierre 2 rue du Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77.

26 — Drôme

●Vds 520 STF DD encore s/garant. + docs + 50 disquettes (GFA, Basic, Proimat, jeux...). très bon état 3 250 F. Vds petite télé coul. très bon état : 1 700 F. Tél. : 75.45.35.38.
●Ch. à apprendre à programmer en PPL, exemples de programmes pour OPL Organiser II. frais + divers remboursés. Tél. : 75.90.77.94.

28 — Eure-et-Loir

●Vends 520 ST étendu à 1 Mega : 2 000 F. Tél. : 37.46.29.81.

29 — Finistère

●Ch. contacts Atari 1040 Pas sérieux s'abstenir. Alain Didier Guélenec Tremevan, 29130 Quimperle. Tél. : 98.39.17.21.

30 — Gard

●Cherche contacts sérieux pour échange sur 520 STF. Réponse assurée. Recherche imprimante bas prix pour ST. Gadilhe Jacques, La Lauzière, St Etienne de l'OLM, 30360 Vézénobres. Tél. : 66.83.55.61 heures de repas ou après 21 h.

31 — Haute-Garonne

●Vds sur disk Atari (format Pro 24) ou K7 750 sons studio pour synthé TX 81 Z DX 11, DX 21, DX 27, DX 100 : 220 F + de 4000 sons DX 7 (format P10 24) : 250 F. Tél. : 61.55.17.11.

33 — Gironde

●Débutante sur 520 STF et SMM 804 demande tuyaux sur installation programme évolution. Menu police ne s'imprime pas. Quel est le truc ? Tél. : 56.23.19.71. ap. 20h.

34 — Hérault

●Vds 5 200 F. ou échange contre compat. PC : imprim. coul. Canon PJ 1080 A + 1 cart. coul. + 1 cart. noir, comme neuve. M. Vigeant Téléphone : 67.97.11.80.

●Cherche contacts. Echangerait utilitaires contre cours d'assemblage 68000. Réponse assurée à 100 %. Tél. : 67.77.14.64. ap. 19h.
●Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur (excell. état), acheté 01/88 (s/garantie) + joystick dble cordon + 50 jeux originaux + disc. CPM + livre, revue. Le tout 3 800 F. Tél. : 67.86.67.48.

35 — Ile-et-Vilaine

●Digitalisation de vos sons ou musiques préférées, pour plus de renseignements écrire à M. Vigneron, 52 rue de Belle Epine, 35510 Cesson Sévigné. Tél. : 99.83.91.31.

38 — Isère

●Vds disq. bourrées d'images digitalisées au scanner Canon à inclure ds vos logiciels de PAO ou à retravailler avec un logiciel de dessin. Px 30 F. Cherche aussi utilit. Tél. : 76.35.44.08. ap. 19h. demander Christophe Cotte C. Rés. du Parc, les Noisetiers, 38430 Moirans.

●Cherche utilisateurs 1040 - Prog. musicaux. Tél. : 78.96.25.10. demander Alain.
●« ST double face » complètement délinant cherche contacts musique, Midi et autres logiciels géniaux... Tél. : 74.57.19.06. demander Stéphane.

42 — Loire

●Cherche contacts sur ST. Ecirre Martin Jean-Michel, 8 rue Claude Pilaud, 42510 Balgigny.

44 — Loire-Atlantique

●ST fan cherche à vendre original « Defender of the Crown » 200 F. et calculatrice Texas Instruments « TI-66 » 250 F. Peu servi cse dble empl. Tél. : 40.78.58.67.

45 — Loiret

●Vds console Sega achetée en mars 88 + Out-Run, Space Harrier, After Burner, Hang on Zillion, Wonder boy le tout acheté 2 390 F. vendu à 1 300 F.

Etat neuf. Labatot Jean-Denis, 29 rue Flandres Dunkerque, 45750 St Pryve.

50 — Manche

●Achète Scanner « Handy » ou autre scanner tournant sur 520 ST et dans même gamme de prix. Téléphoner après 7h. au 33.59.66.39.

52 — Haute-Marne

●Vds Atari 130 XE (dérivé des ST) compatible avec les séries XE, XL, etc., + disk drive + joystick + 6 jeux originaux + disques vierges (7) tout est neuf. 2 500 F. Vds console de jeu vidéo Atari (excell. état) val. 890 F. vdu 500 F. (avec jeu). Tél. : 25.02.77.88. ap. 18h.

59 — Nord

●Cherche contacts sur Atari ST. Possède beaucoup de logiciels. Recherche surtout des utilitaires. Téléphone : 20.93.67.24.

●Contacts ST recherchés. Réclame adresse exacte. Pascal Vanpoucke, région Lille, pour réponse à demande de progr. Langlet Jean, 18, rue Brasel-Leval, 59620 Aulnoye Aymeries.

●Rech. contacts sérieux sur 520 ST. Monnet David 12, allée des Marronniers 59470 Wormhout. Téléphone : 28.65.66.73.

●Installe Free-Boot + 2° lecteur de disquette. Vds mémoire supplémentaire pour 520 : 800 F. Pour tous renseignements Tél. : 20.29.41.42.

●Rech. contacts sur 520 STF toute la France. Pour logiciels éducatifs ou jeux (Out-Run...) Téléphone : 28.26.53.24. demander Grégory ou écrivez à : Maerten G. 8 rue Albert 1^{er} 59123 Bray-Dunes.

62 — Pas-de-Calais

●Pour Commodore 64, vds unité de disquette 1541 + nbrx logiciels sur disquettes : 1000 F. et 1 moniteur monochrome 500 F. Tél. : 21.38.57.75. ap. 18 heures.

●Atari ST Cherche contacts. Possède nbrx news, prend tout contact, même pauvre. Greeting Best Club, Roc, etc., Segret Didier 11, rue Alfred de Vigny appt 12, 62630 Etaple. Téléphone : 21.94.31.89.

●Sacrifie Apple II Euro + avec moniteur drive 40 jeux, utilitaires, 6 manuels. Le tout pour 1 900 F. Téléphone : 21.23.09.58. demander Raphaël.

63 — Puy-de-Dôme

●Vds CPC 6128 mono 10/86 + ampli stéréo 2x15 W. + nbrx jeux + doubleur de joy + revues + livres + utilitaires. Le tout 3 000 F. à déb. ou échange contre Atari ST 1040. Tél. : 73.33.20.34.

●Recherche Atari ST entre 1500 et 2 000 F. Vds Amstrad CPC 464 mono + joystick + 60 jeux + revues. Olivier Mercier, 60 av. de la Gare, 63730 Lesmartres de Veyre Tél. : 73.39.92.31.

SPECIALISTES ATARI

78

VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

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

10

TROYES

MICROPOLIS

AMSTRAD MSX ATARI

Commodore THOMSON CASIO

COMPATIBLE PC-AT

STUDIO - MIDI - ROLAND

29, rue Paillot-de-Montabert
10000 TROYES - Tél. : 25.73.28.49
Centre Commercial CARREFOUR
10120 St-André-les-Vergers - Tél. : 25.79.83.20

ENFIN A GRENOBLE !

HELP Informatique

Magasins : 7 rue de Strasbourg - 38000 GRENOBLE
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h
Tél. : 76.51.66.66 Lignes groupées

VPC

EXPEDITION
SOUS
24 H

15 %

de produits
en plus

GRATUIT *
* sans promo

COMMANDEZ

Tél. : MARC 76.51.66.66

COURRIER :
HELP informatique
BP 281
38036 Grenoble CEDEX
Forfait Port PTT : 25 Frs
Forfait Transporteur : 60 Frs
Catalogue complet : 20 Frs
remboursé à la 1ère commande

ACHETEZ
PAYEZ DANS
3 MOIS

PROMO ATARI

Gauntlet 2	189	Publishing Partner	1690
Obitvator	199	Superbase	890
Gunslip	239	Superbase Pro	2390
Splitfire 48	179	Evolution	1390
Enduro Racer	179	Le Rédacteur	390
Buggy Boy	179	St Replay	790
Explora	320	Pc Ditto	790
Carrier Command	229	Twist	790
Space Racer	175	Epson LK800	2490
Drive Cumana 3"5	1490	Tapis Souris	59
Drive Cumana 5"	2090	Doubleur Joystick	65
D.B. SH205	4690	Star LC 10 Cauter	2950
Cable ninitel	139	Scanner Spot	7790
Cable Péritel	139	Inverseur Moniteur	245

9 Frs
Le DISK
3"5 DF DD

MEGANNEWS

MENSUEL SUR DISK 720K DEDIE AU ST
12 N° PAR AN + 2 HORS - SERIE

MEGANNEWS : UNE PUBLICATION DU
GROUPE MEGANNEWS INTERNATIONAL

N°1 : 20 Frs SEULEMENT

(prix exceptionnel de lancement)

PROMO AMIGA

Aegis Sonix	649	Lattice C	1690
Uldes Scape 3D	1190	Dispaint	590
Animator	890	Goldrunner 2	199
Sculpt 3D	849	Joc	390
Deluxe Paint II	890	Pix Mate	890
Deluxe Music Cons.	749	Deluxe Vidéo	890
Music Studio	349	The Director	590
Interface Hidi	449	Extension 512 Ko	990
Explora	349	Extension 2 Mo	2490
Ferrari Formula I	220	Lecteur Ext. 3"5	1790
Obitvator	199	Page Better	1390
Space Racer	179	Test Drive	249
Hard Plan 500	1390	Maxiplan +	1890
Professional Page	2090	Calligrapher	890
Prowrite	1090	Audio Master	449
Animate	1390	Bad Cat	189
Aegis Impact	649	Kind Words	950

CREDIT
SOFINCO
IMMEDIAT

PETITES ANNONCES GRATUITES

Pour acheter, revendre, ou échanger du matériel, pour établir des contacts,
rédigez votre petite annonce très lisiblement, en majuscules

Nom Prénom
Adresse
C.P. Ville Tél.

Bon à renvoyer à :
IST
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

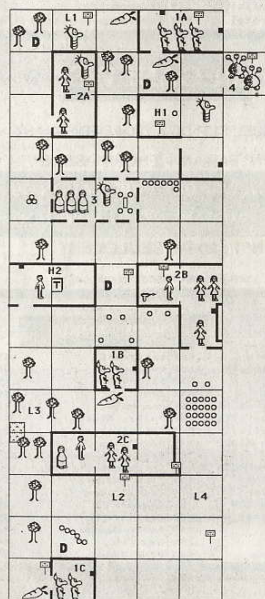
H E L P !

CRAFTON ET XUNK

ARRIVENT AU SANCTUAIRE D'ANTINES

L'Ange de cristal est la deuxième aventure des illustres héros d'Ere Informatique : Crafton et Xunk. Ces derniers doivent pénétrer dans le sanctuaire de l'Ange de Cristal situé dans un monde où cohabitent difficilement Swappis et Stiffiens. Jouant alternativement de la carotte et du bâton, le héros ne pourra que réussir sa quête grâce aux conseils éclairés qui suivent.

1ère partie



- arbre à fruit rond
- statuette
- écriteau
- colonne
- swappi
- stiffienne
- stiffien
- moine
- herbe jaune
- énergie
- pistolet laser
- transducer
- monstre à 3 yeux
- carotte
- D : point de départ

- 1A, 1B, 1C : maisons swappis
- 2A, 2B, 2C : maisons stiffiennes
- L1, L2, L3, L4 : lieux
- H1, H2 : hangars
- 3 : lieu de culte
- 4 : grotte

1ère partie : comment entrer dans Antinès.

Dans un premier temps, il faut gagner la confiance des Swappis pour pénétrer dans Antinès. Vous devrez remplir plusieurs missions pour leur montrer que vous êtes digne de confiance jusqu'à l'obtention de 99 % de confiance.

— Le souhait de la maison 1A est qu'on lui rapporte le grand livre des Swappis. Réunissez d'abord les quatre statues qui sont en :

3 (elle est déjà placée), 2A (elle est située dans la 2^e pièce), L1 (cachée derrière deux cactus), H1 (faire du troc avec le Swappi).

Une fois les statues réunies, posez-les sur les 4 colonnes de 3. Le grand Swappi apparaît alors, faites du troc avec lui pour obtenir le grand livre. Donnez le grand livre au Swappi de la maison 1A.

— La demande de la maison 1B est d'obtenir une potion de guérison, voici comment la fabriquer. Cognez Crafton dans un arbre pour qu'un fruit tombe. Prenez le fruit et allez le poser sur le "Transducer" (machine plate du hangar B). Ramassez l'herbe jaune dans le lieu 3, apportez-la également sur le "Transducer", vous obtiendrez alors la potion. Portez à présent la potion aux Swappis malades de la maison 1B (encore 30 % de confiance en plus).

— Pour remplir le souhait de la maison 1C qui est de ramener le Ouak en bonne santé, commencez par ramasser les os situés en 4, posez un os devant la maison 1C, gardez un os en main. Grâce à l'os, attirez le Ouak "dingo" hors du lieu 2. Arrangez-vous pour qu'il vous

suive (posez l'os de temps en temps pour maintenir l'intérêt du Ouak). Faites entrer le Ouak dans le jardin de la maison 1C, en ayant au préalable posé tous les os dans le jardin (sauf celui qui vous permet d'attirer le Ouak). Allez démonter le portique de la maison 2C et remontez-le dans le jardin en 1C. Le Ouak passera dessous, une étincelle et il est guéri, et voilà encore un souhait de réalisé !

PELE-MELE, INDICATIONS ET ASTUCES

Vous pouvez aussi obtenir des points de confiance en arrachant les carottes des Swappis (positionnez Crafton devant une pousse et utilisez la barre d'espace). Neutralisez les bestioles nuisibles en les coincant contre un sandwich ou une tapette à souris. Pour faire fuir les indésirables, posez à terre un coussin rouge ou un poivrier. Pour tuer un animal ou étourdir un humain, posez-lui sur la tête un bâton de dynamite, vous pouvez également utiliser le pistolet laser (attention, un Swappi tué enlève 1 % de confiance). Chez les Stiffiennes mettez les patins. Pour éviter d'être suivi par les Stiffiens, offrez-leur un cadeau. Les trois souhaits réalisés, rendez-vous à la salle 4 où la porte sur Antinès est ouverte.

2^e partie du jeu : comment franchir les différentes salles.

Nous ne nous attarderons que sur les passages qui posent problème, aussi, pour le reste du parcours, débrouillez-vous comme d'habitude.

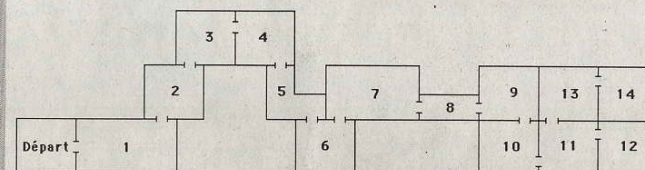
Avant de passer de la salle 4 à la salle 5, n'oubliez pas de prendre les patins, vous en aurez besoin pour traverser le tapis électrique (en salle 5).

Dans la pièce 7, pour prendre les objets situés au centre du champ électrique, utilisez l'aide de Xunk. La destruction du robot dans la salle 8 s'effectuera à l'aide de dynamite.

Nous voilà arrivés salle 10 (quelle vitesse, hein !). Avant toute chose, commencez par vous débarrasser des robots (encore et toujours la

H E L P !

2ème PARTIE



- 1 : champignons, fruit rond, 2 branches, os, boîte de conserve, herbe jaune, 5 statues
- 2 : statue, chambre à air, os, gaz soporifique, sac à tâches, 3 robots, canon
- 3 : 2 chambres à air, sac à tâche, 3 robots, télécommande, 2 os, 2 statues, coussin, 2 écrans, champ électrique, batterie vivante (bleu)
- 4 : statue, 2 télécommandes, dynamite, 2 patins, chambre à air, 2 écrans, champ électrique, 2 robots
- 5 : 5 statues, tapis électrique, robot, 3 écrans
- 6 : 2 robots, 2 canons, 9 sacs à tâches, 4 chambres à air, statue
- 7 : 3 dynamites, sac à tâches, soporifique, livre, chambre à air, statue, coussin, batterie vivante, 4 écrans, champ électrique
- 8 : robot, 2 statues
- 9 : canon, statue, télécommande, chambre à air, 2 sacs à tâches, 2 écrans, champ électrique, 3 robots
- 10 : 5 livres, champ électrique, 2 statues, 2 robots, 3 os
- 11 : 2 statues, batterie, robot, canon, sac à tâches, champ électrique, écran
- 12 : 2 canons, 2 robots, 4 boîtes de conserve, télécommande
- 13 : 10 statues

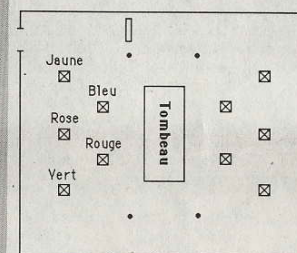
dynamite...). Pour traverser le champ électrique, il faut utiliser les livres comme isolant. Pour ce faire, prenez-en un et posez-le sur la première bobine. Ensuite, prenez un deuxième livre, montez sur la bobine, posez le livre de l'autre côté, mettez-en un deuxième également. Franchissez à présent l'obstacle, reprenez le livre sur le premier bobinage et laissez-le sur le second. Exécutez la même opération avec la deuxième bobine, mais ne mettez qu'un seul livre de l'autre côté. Ré-

cupérez le bouquin sur la 2^e bobine et posez-le sur la troisième. Prenez appui sur le livre au sol et escaladez le dernier obstacle (ouf !). Nous voilà prêts à rentrer dans la salle No 11. Il est totalement inutile de passer dans la salle 12, car il s'agit là d'un vulgaire cul-de-sac. Le passage qui nous intéresse est en fait camouflé dans l'écran.

Une fois passé par ce moyen dans la salle 13, une porte à franchir et nous voilà dans la dernière salle du jeu (n°14). Dans cette pièce se trouve un tombeau entouré de deux groupes de cinq triangles musicaux. Chaque triangle est d'une couleur correspondant à une note (jaune, vert, rose, bleu, rouge). Les cinq triangles placés à droite du tombeau jouent sept notes. Ces sept notes devront être rejouées avec l'autre groupe de cinq triangles. Pour produire une note, il suffit de toucher le triangle désiré. La combinaison gagnante à utiliser, ou plutôt la partition victorieuse à jouer est : JAUNE, VERT, JAUNE, ROSE, BLEU, ROUGE, BLEU. Lorsque la mélodie se sera tue, vous viendrez juste de terminer avec succès "L'Ange de cristal".

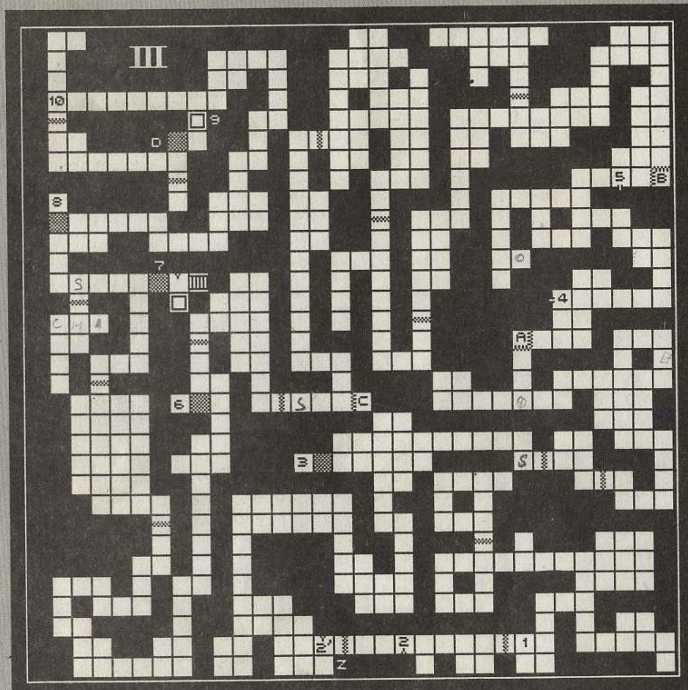
Salle 14

tombeau, 10 triangles musicaux



Wandrille, Emmanuel & Ludovic

Visite Guidée au coeur de Dungeon Master



(suite et fin)

Lorsque nous avons publié les deux premiers niveaux de *Dungeon Master* dans le numéro 10 de *First*, notre intention n'était pas de vous proposer un quelconque Help ou SOS aventure.

Ces plans (1 et 2) et les indications qui les accompagnaient avaient pour but essentiel de servir les débutants et non initiés aux jeux de rôle. A leur demande, nous vous présentons ce mois-ci le troisième niveau.

Beaucoup plus facile sur le plan du labyrinthe, le troisième niveau se révèle impitoyable pour les

débutants, tant les monstres y sont cruels. La quête de clefs en tous genres et de déclencheur machiavélique disparaît au profit des combats. Une seule clef fait son apparition au niveau 3. Trois des murs de ce niveau sont creux et donnent accès à trois caches riches en objets divers.

Dans le numéro 10 de *First*, nous vous avions laissé entre-apercevoir la possibilité de doter de magie un personnage qui en était démuné au départ :

Quelques champions possèdent des armes (ex. : staf), ou un collier magique. Il suffit de passer autour du cou de l'aventurier démuné de

magie le collier ou de lui mettre dans la main l'arme magique. L'effet immédiat sera de le doter d'un minimum de trois points de magie. Grâce à ces trois points, il sera ainsi possible de tenter des sorts et donc de monter de niveau (de rien à néophyte).

Une fois passé néophyte dans l'une des deux classes de magie (clerc ou magicien), l'aventurier, même s'il n'a plus en sa possession d'objets magiques, garde les points de magie attribués pour son premier niveau de sort. En continuant à s'exercer à jeter de nouveaux sorts, il progressera normalement à l'image de ses compagnons d'aventure.

- 1 - Fracassez la porte avec une arme lourde (hache ou épée).
- 2 - Ce bouton vous propulse juste devant la herse Z qu'il faut franchir dans la foulée avant qu'elle ne se referme.
- 2' - Manette commandant l'ouverture ou la fermeture de la herse Z.
- 3 - Cache secrète. L'on y accède en traversant le mur creux (en grisé).
- 4 - Une pièce de monnaie met en action le téléporteur A. Ce téléporteur ne fonctionne que sur les monstres, évitez de le mettre en route et gardez ainsi votre maigre pécule.
- 5 - Serrure de mise en route du téléporteur B/C et inversement C/B.
- 6 - Cache secrète. L'on y accède en traversant le mur creux (en grisé).
- 7 - Ce passage n'est accessible que par un escalier se trouvant au niveau inférieur. Dépêchez-vous d'atteindre donc le niveau 4.
- 8 - Cache secrète. L'on y accède en traversant le mur creux (en grisé).
- 9 - N'hésitez pas à tuer la momie qui se trouve en case 9, un troupeau de vers vous attend derrière la porte... A vous de découvrir la suite...
- 10 - Fracassez la porte avec une arme lourde (hache ou épée).

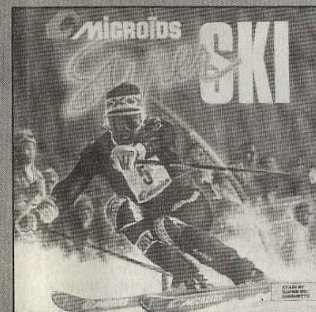
SUPER SKI

A

lors que la plupart des logiciels de simulation sportive proposent des tas d'épreuves différentes, Microids se paie le luxe de n'en proposer qu'une : le ski. Mais quel ski ! Quatre possibilités sont tout de même offertes : slalom, slalom géant, descente et saut, avec à chaque fois le choix entre les modes "entraînement" ou "compétition".

Oubliions quelques instants le saut, pour nous pencher sur les trois autres types de descente, assez semblables. Le skieur est vu de dos, il est entièrement dirigé soit au joystick, soit au clavier. Le but est simple : arriver en bas de la piste (choisie parmi trois proposées) en un minimum de temps, et en évitant les sapins et spectateurs qui la longent. Pas de quoi sauter au plafond, c'est du classique.

En revanche, là où *Super Ski* mérite bien son nom, c'est dans la rapidité. C'est certainement la simulation la plus rapide que j'aie jamais vu jusqu'à présent ! Il est vrai que la vitesse est obtenue aux dépens du graphisme : la piste n'est dessinée que par quelques tas de neige sur les bords, c'est beaucoup plus rapide à afficher. Les sapins, spectateurs et drapeaux sont, eux, tout à fait honnêtes.



Le saut à ski est quelque peu différent : si le skieur est encore vu de dos, cette position n'est pas vraiment géniale pour régler son angle d'inclinaison (qui doit être d'environ une trentaine de degrés). Heureusement qu'un compteur numérique a été ajouté. Et là encore, la rapidité est tout bonnement stupéfiante.

Un petit gag amusant conclut chacune des quatre épreuves : il ne suffit pas de franchir la ligne d'arrivée pour avoir gagné, encore faut-il s'arrêter à temps, sous peine de trébucher dans les banderoles publicitaires, et de se transformer en bonhomme de neige ! Ce sont ces petits détails qui montrent qu'un jeu a été développé avec amour...

EDITEUR : Microids
GENRE : simulation de ski
GRAPHISME : bien
SON : très bon
INTERET : limité, mais sympa
DUREE : indéfinie
CONFIGURATION : 520 couleurs
PRIX : 220 F
J'achète, ne serait-ce que pour féliciter Microids...

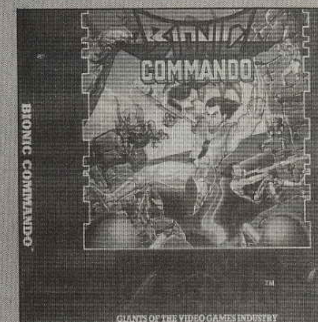
S.S.

BIONIC COMMANDO

1

Il y a dix ans déjà que les forces ennemies — des extra-terrestres venus d'une autre galaxie — ont envahi et placé la Terre sous leur totale domination. Pourtant, bien que les Force Armées Terriennes se soient rendues, la violence, la répression et la dévastation régissent toujours.

Heureusement, la Résistance a mis au point une véritable petite armée de guerriers bioniques, appelés le "Bionic Commando". Ces soldats extra-ordinaires possèdent un bras mécanique fort puissant, qui a la très utile particularité de pouvoir



s'allonger de plusieurs mètres, ce qui leur permet de frapper leurs ennemis de très loin, et d'échapper à n'importe quel piège, simplement en s'accrochant au plafond et en jouant les Tarzan des temps modernes.

Seulement cinq de ces soldats ont pour l'instant été fabriqués, mais cela suffira pour les envoyer à l'assaut d'une base ennemie, dans laquelle les affreux Aliens construisent une nouvelle arme terrifiante...

Adapté d'un jeu d'arcades de Capcom, *Bionic Commando* est séduisant à plus d'un titre : d'abord parce qu'il est très bien réalisé, à tout point de vue — graphisme, animation, scrolling multidirectionnel et musique sont absolument irréprochables, ensuite parce qu'il est drôle — le dessin des personnages semble tout droit sorti d'un dessin animé japonais genre "Candy" ou "Albator", et les voir se balancer au bout de leurs lianes mécaniques est, il faut bien le dire, assez rigolo. De plus, la difficulté croissante et bien dosée des cinq niveaux permettra au joueur de s'éclater doucement pendant assez longtemps.

S.S.

EDITEUR : Go!
GENRE : arcade
GRAPHISME : très bon
SON : bon
INTERET : mitigé
DUREE : des semaines
CONFIGURATION : 520 couleurs
PRIX :
J'achète parce que c'est un jeu marrant et que l'adaptation du jeu d'arcade est très fidèle.

GOLDRUNNER II

Voici plus d'un an, Microdeal frappait un grand coup en présentant *Goldrunner*. Ce programme révolutionnait les jeux d'arcade, à scrolling vertical par la vitesse et la qualité dudit scrolling, sans parler des superbes graphismes du jeu. On ne change pas les recettes qui marchent, d'où l'apparition d'un descendant direct : *Goldrunner II* n'est pas vraiment une surprise.

Depuis qu'un valeureux pilote a repoussé les pirates stellaires hors des anneaux-mondes de Triton, la paix règne et la défense spatiale a été confiée aux mains de pilotes robots perfectionnés. Mais voilà qu'un raid audacieux des pirates (une espèce très prolifique!) a réussi à annihiler les protections du système de Triton. Par la même occasion, ils ont enlevé presque tous les pilotes robots et les détinent sur seize plates-formes spatiales désaffectées (les seize niveaux du jeu). Il est indispensable d'aller récupérer les robots avant que les pirates n'arrivent à les utiliser pour envahir de nouveau le système. Cette tâche difficile vous incombe. A bord de votre chasseur monoplace, détruisez les transporteurs de robots qui circulent sur les routes. Ils libèrent alors les droïdes pilotes. Par malchance, le chasseur ne peut ramasser au sol les robots, il faut donc laisser les vaisseaux volants de récupération s'emparer des précieuses machines. Atomisez-les, vous pourrez enfin embarquer l'unité robot convoitée. Une fois la soute pleine (cinq robots), rejoignez la zone de télétransport pour y déposer la cargaison. Dès qu'il ne reste plus aucun robot-pilote, un vaisseau mère traverse l'écran. Une fois le chasseur arimé, il vous mène dans une accélération fulgurante vers la plate-forme suivante.



Les choses ne sont, bien sûr, pas aussi simples que sur le papier. Bien que la coque du chasseur GR11 soit insensible à tous les projectiles ennemis, la machine absorbe la force d'impact des tirs. Ce qui modifie dans de grandes proportions la trajectoire du véhicule, vous propulsant très souvent sur l'un des nombreux obstacles qui hérissent la surface des plates-formes orbitales. Tout contact avec les superstructures de la plate-forme se traduit par l'explosion du GR11. Plusieurs types de machines de combat vous mèneront la vie dure : des chasseurs magnétiques, mines explosives de plusieurs types et même un vaisseau géant composé d'une myriade d'intercepteurs ennemis. Des nuages de poussière radioactive envahissent parfois l'écran, ils modifient uniquement la portée de tir de vos lasers. De temps en temps, vous aurez l'occasion de récupérer une "smart bomb" détruisant tout véhicule hostile à l'écran.

Le scrolling bidirectionnel du jeu est vraiment excellent. Contrairement à son ancêtre, les tableaux ne bouclent pas sur eux-mêmes (ils se terminent par des obstacles meurtriers). Les décors sont également plus colorés et toujours aussi détaillés. A droite de la fenêtre de jeu, un radar reproduit toute la surface de la plate-forme en cours. Une fois

que vous connaîtrez par cœur les seize tableaux du jeu de base, vous pourrez toujours vous procurer de nouvelles disquettes de décors ! (il y a deux "Data disks" supplémentaires disponibles, dont un, superbe dû à Pete Lyon).

Ce jeu fonctionne en couleur, à la souris, au joystick et même au clavier, une pause et diverses options participent au confort du joueur. N'oublions pas l'excellent tableau des "High scores", 100 scores sauves sur disque, s'il vous plaît ! Microdeal continue de prouver la qualité de ses produits. *Goldrunner II* est un jeu de tir à scrolling vertical classique mais soigneusement finolé. Une musique excellente signée David Whittaker, des graphismes superbes, une animation exemplaire, voilà qui réjouira les nombreux amateurs de jeux d'arcade qui sont décidément plutôt gâtés ces derniers temps.

A. L.

EDITEUR : Microdeal
GENRE : arcade
GRAPHISME : agréable
SON : j'aime
INTERET : pas mal
JOUABILITE : pour tous
DUREE : des mois
PRIX : environ 200 F
Après le I et avant le III, j'achète.

THE FLINTSTONES



Que de nouveautés assaillent le ST depuis quelques mois. Ça n'arrête pas ! De cette pluie incessante de nouveaux logiciels, parlons des *Flintstones*.

C'est un jeu (issu du dessin animé de la fameuse production Hanna Barbera) qui se veut d'action et de rapidité. Il y a quatre épreuves successives : la peinture, le bowling, la recherche d'une roue pour la charrette, le sauvetage. Un seul joueur peut participer à ces épreuves. Le coffret est très succint : un poster, un badge et une notice peu explicative, et de plus en anglais. Ça commence mal. Après le chargement s'affiche un dessin représentant toute la famille au complet. Le graphisme de cette page est agréable. Il est possible soit de commencer le jeu, soit de s'entraîner à l'épreuve 1 ou 2.

Pas de perte de temps inutile à l'entraînement, voyons plutôt sur le tas.

"YABBA DABBA DOO", ainsi commence l'épreuve 1 : la peinture. Fred (le personnage que l'on commande) est chargé de peindre le mur de la salle de séjour, avant l'arrivée de sa belle-mère (ARRGLL!). Jusque-là c'est parfait, mais la petite Pebbles (la fille) s'échappe de son parc et gambade dans les jambes de Fred ou gribouille sur les murs (c'est agréable). De plus comme le temps est limité, il faut faire vite, sinon pas de bowling ce soir, donc fin du jeu. J'avoue que ce n'est pas du tout facile, car le maniement du personnage est imprécis, surtout lorsqu'il s'agit de déplacer l'échelle (et ce sale même toujours dans les pattes !). Si le mur est bien peint, Fred sera autorisé à participer à la finale de bowling. Lui-même et son ami Barney se préparent donc à partir pour cette épreuve. Mais ils ont un

problème, ils ont perdu une roue de leur charrette. Il faudra vite trouver une roue (de secours) leur permettant d'aller participer à cette finale. Que le meilleur gagne !

Le bowling dans ce jeu, c'est vraiment le jeu des cavernes par excellence (on est loin de *10th Frame*). On a du mal à être précis lors du lancer. Lorsque la boule est envoyée au centre de la piste et qu'elle heurte la quille du milieu, il est très surprenant d'en voir tomber seulement une ou deux, malgré le bruit fracassant du choc de la boule. Ça manque de réalisme. On regrettera aussi la perte de temps entre chaque coup due au pénible et agaçant ramassage des quilles. Il sera cependant amusant d'observer avec quel style les joueurs lancent leur projectile.

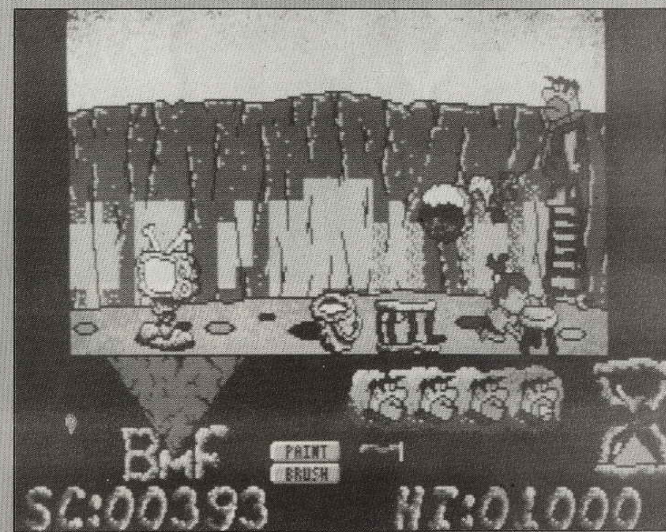
Os'court, passons à la dernière épreuve : le sauvetage. Fred et Barney reviennent du bowling et découvrent que Pebbles a disparu. Fred la trouve perchée sur un rocher élevé, insoucieuse des dangers qu'elle encourt ici. Il devra la sauver en grimpant sur des pierres et une échelle, mais il devra faire vite car le temps est compté. Coura-

ge ! Ainsi s'achève le tumultueux week-end des *Flintstones*.

C'est un logiciel d'action original, mais j'aurais préféré plus de réalisme et de maniement dans les mouvements du personnage. Domage qu'il n'y ait pas d'option multi-joueurs, car seul c'est moins excitant. *The Flintstones* aura donc une vie limitée. Néanmoins si vous êtes amateurs de ce genre de jeu, il vous ravira tout de même. Attention à l'épreuve de la peinture, elle n'est pas si évidente que ça. A vos pinces !

Pat

EDITEUR : Granslam
GENRE : action
GRAPHISME : correct
SON : moyen
INTERET : une fois ça va...
JOUABILITE : tous
DUREE DE VIE : quelques jours
PRIX : 200 F
Je ne sais pas quoi faire ce week-end, j'achète.



J E U X

PHANTASM



Sur la jaquette du jeu, une superbe femme, dans une tenue très... déshabillée. Un titre qui laisse rêveur. Ça y est, encore un jeu à connotations érotiques. J'aime... Ben non. Mais alors là pas du tout. Bien loin de tout élan sexuel, *Phantasm* vous place aux commandes d'un vaisseau de type HM Pegasus. Votre objectif est de retrouver et de détruire huit bases ennemies, disséminées aléatoirement par le programme sur une lune alien. Chaque base envoie des tonnes d'engins destructeurs à vos trousses. Vous vous ferez un plaisir de les dégommer, avant qu'eux-mêmes ne vous dégomment. Bref, c'est un jeu d'action pure et simple.

L'écran de jeu ressemble beaucoup à celui de *Tau Ceti* de CRL, sorti il n'y a pas très longtemps sur ST. Il est séparé en deux parties principales : une grande fenêtre contenant la vision du pilote (donc la vôtre), et divers instruments de navigation autour. Parmi eux, on trouve une petite fenêtre, surplombée d'une horloge temps réel grâce à laquelle l'ordinateur de bord communique avec vous. A sa gauche, un radar vous renseigne sur votre position. Encore plus à gauche se trouvent divers indicateurs de vitesse, de niveau de carburant et d'énergie, de force du bouclier protecteur, etc. Juste au dessus du dernier indicateur, un cadran digital compte le nombre de missiles qu'il vous reste en stock. Un peu plus haut, un instrument bizarre vous indique à la fois si un ennemi est à portée de tir, si vous-même êtes à portée de tir d'une tour ennemie, ou si vous avez été touché. Le comprendre parfaitement demande quand même un peu d'exercice.

Trois derniers indicateurs vous seront utiles : l'un indique la position de votre base sur la planète ; le deuxième, la direction dans laquelle

vous regardez (votre moniteur est en effet capable d'afficher des vues de face, dos ou côté), et le troisième, un radar, indique votre direction de déplacement. Le jeu se joue soit au joystick, soit au clavier. De souris, point. Mais même au joystick, certaines touches du clavier seront indispensables, pour lancer un des missiles, changer la direction de vision, ou encore augmenter/diminuer l'altitude. Graphiquement parlant, *Phantasm* n'est pas franchement génial. Oh certes, on a déjà vu pire sur ST. Mais on a déjà également vu mieux, et même beaucoup mieux. Très inspirée de *BackLash*, l'action est en revanche sans cesse constante et tient le joueur en haleine tout au long de la partie. Cela seul suffit à sauver *Phantasm* de l'oubli auquel il aurait été condamné sinon...

Sept

EDITEUR : Exocet Software
GENRE : arcade
GRAPHISME : moyen
SON : pas génial
INTERET : un peu, quand même...
DUREE : plusieurs jours
CONFIGURATION : 520 couleur
PRIX :
Je n'achète que parce que, finalement, *Phantasm* est mieux que *Tau Ceti*.

LES MAITRES DE L'UNIVERS

V

Voici une adaptation du film *Masters of the Universe*, lui-même adapté de la série de dessins animés Mattel. Dans ce logiciel, vous incarnez "He-Man", enfin plutôt le grand blond aux épaules de déménageur : Musclor. La clé cosmique s'est perdue dans un Vortex temporel et a finalement atterri dans une petite ville Terrienne. Hélas ! le cruel Skeletor et son armée maléfique sont sur la piste de l'objet qui confère à son possesseur la puissance absolue. Vous seul, pouvez barrer la route à l'incarnation du mal.

L'objectif du jeu est de récupérer les huit accords musicaux créés par la clé. Certains sont dans les rues de la ville, d'autres sont tombés aux



moins des sbires de Skeletor, qu'il faudra alors vaincre pour récupérer l'accord. Une fois les huit accords musicaux réunis, vous activerez la clé cosmique pour retourner affronter Skeletor dans le château de Greyskull et peut-être le vaincre définitivement. L'écran de jeu est vu de dessus (à la manière de *Gauntlet*). Votre petit personnage se déplace à pied dans

1ST

RECEVEZ CHAQUE MOIS
VOTRE EXEMPLAIRE PERSONNEL
DE 1ST

ET PROFITEZ D'UNE OFFRE D'ABONNEMENT PREFERENTIELLE

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
☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12

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.

les rues de la ville, il peut tirer dans toutes les directions. Sur son passage, les nombreux gardes des hordes ténébreuses se matérialisent. Ces gardes vous mitraillent copieusement, mais ne se déplacent pas. Par la suite, des petits robots mobiles et armés arrivent également. De temps en temps, vos deux coéquipiers, Teela et Gwildor (compagnons fidèles de Musclor), apparaissent sur l'écran de votre communicateur pour fournir informations et missions à remplir.

La première tâche du barbare "body-buildé" sera de se rendre au dépôt de ferraille. Opération moins simple qu'elle n'en a l'air car l'orientation de l'écran change tout le temps. Servez-vous d'ESPACE (affiche le plan de la ville) pour surmonter le problème. Une fois arrivé à destination, la représentation graphique change pour une vue latérale où vous combattez — à coups de poing et de pied — trois des serviteurs de Skeletor.

La mission suivante consiste à affronter la garde noire dans une séquence de tir genre *Prohibition* où vous déplacez un viseur et mitraillez les soldats apparaissant aux fenêtres et aux portes d'un immeuble.

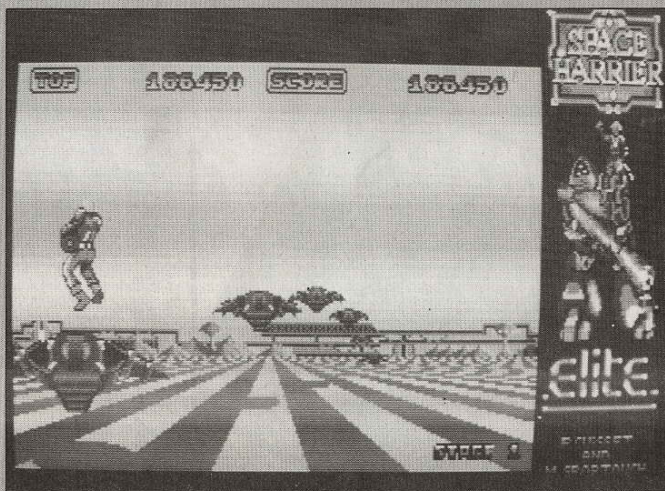
La 3^e tâche à remplir sera, après avoir vaincu un gardien en combat (comme chez les ferrailleurs), d'emprunter un disque volant pour affronter au laser les bataillons du terrible Evil-Lynn au-dessus de la ville. Une fois ces derniers vaincus, il faut que vous ayez réuni les huit notes, sinon Skeletor prendra vos amis en otages, vous forçant ainsi à capituler. Dans le bon cas, vous affronterez le plus grand vilain d'Eternia sur l'estrade du trône, en ayant pour but de le faire tomber dans l'abîme qui s'ouvre non loin de là.

Les longs déplacements dans la ville deviennent vite monotones par manque d'action. Les séquences de combat en vue latérale sont un peu trop rustiques pour créer un intérêt durable (seules actions possibles : coup de poing, esquive, coup de pied, avancer, reculer). Quant à la notice... je sens que je m'ennuie : est-ce que nous aurons droit un jour à des notices explicatives sérieuses ? Bonne question ! S'il vous plaît, messieurs les éditeurs, notez qu'il est utile de faire un

effort pour décrire clairement et de manière détaillée les commandes et possibilités d'un jeu. Nous en avons assez de découvrir à l'aveuglette les contrôles d'un jeu (la fonction carte n'est pas mentionnée, la touche pause n'est pas sur Shift comme indiqué, etc.). Ce jeu nécessite un joystick et ne fonctionne qu'en couleurs. Pour récapituler les impressions produites par ce logiciel, disons que la réalisation tant graphique que sonore et l'animation sont bonnes, mais sans grande touche de génie. Les maniaques de la série retrouveront avec plaisir leurs héros favoris, mais pour les autres, l'arrivée de bailllements en nombre est assez probable.

A. L.

EDITEUR : Gremlin
GENRE : arcade
GRAPHISME : assez bien
SON : moyen
INTERET : bof
JOUABILITE : facile
DUREE : quelques jours ?
PRIX : 200 F
Je n'achète pas, c'est trop moyen.



SPACE HARRIER

Enfin, le jeu qui a consacré Sega en salles d'arcades (bien avant *OutRun*) — et qu'Elite Systems avait adapté aux huit bits et avec succès voilà un an et demi — enfin, disais-je, *Space Harrier* est disponible sur ST. Quelle joie, je ne vous raconte pas l'émotion qui m'atteint de banlieue !

Un bref rappel du scénario pour ceux que ça intéresse : vous êtes un soldat intergalactique, dont la principale particularité est de ne posséder aucun vaisseau spatial, mais un costume genre super-héros, permettant de courir à une vitesse fabuleuse, aussi bien à terre que dans les airs. Armé d'un canon à neutrons, vous partez défendre votre planète de l'invasion imprévue d'extra-terrestres aussi horribles que belliqueux.

En graphismes entièrement pleins (les précédentes versions sur 8 bits étaient vectorielles), *Space Harrier* est d'une rapidité déconcertante.

S.S.

EDITEUR : Elite Systems
GENRE : arcade
GRAPHISME : très beaux
SON : génial (sauf les digits)
INTERET : mouais...
DUREE : plusieurs semaines
CONFIGURATION : 520 couleur
PRIX :
J'achète, la borne d'arcade étant beaucoup trop chère pour moi...

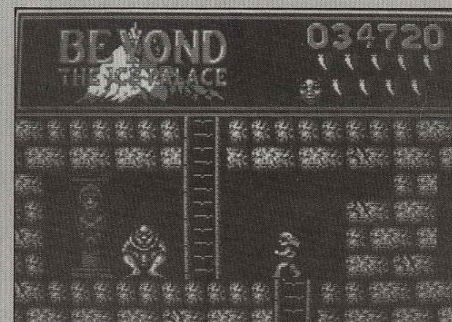
BEYOND THE ICE PALACE

Voilà un cousin éloigné du classique d'arcade *Ghost and Goblins*. Loués soient les programmeurs d'Elite car jusqu'à présent nous n'avions

Lorsque l'on voit tout ce qui bouge à l'écran, on ne peut qu'applaudir chaudement les programmeurs (qui, soit dit entre parenthèses et en passant, sont français et avaient déjà pondu *Tonic Tile*). Pour la petite histoire, la rumeur veut qu'Ocean ait demandé à Steve Bak, auteur de *GoldRunner* et *Return to Genesis* entre autres, de se charger de l'adaptation de *Space Harrier*. Celui-ci aurait refusé, prétextant que c'était impossible...

L'animation est par contre assez saccadée lorsque de nombreux sprites sont présents à l'écran, mais ce genre de situation est, heureusement, assez rare. Un bravo tout particulier à la musique et aux bruitages, exceptions faites des digitalisations du "get ready" et du "argghh!", dont le souffle a été mal éliminé. Petit plus, la possibilité de continuer une partie, tout comme dans la version originale.

Totalement manié à la souris, *Space Harrier* est un excellent jeu d'action, peut-être même le meilleur qu'Elite Systems ait sorti jusqu'à présent. Il ne reste plus qu'à espérer que leurs prochaines productions soient du même acabit.



pas la plus petite copie (bonne ou mauvaise) de ce "Hit" sur ST. Bon ! maintenant voici l'histoire. Il était une fois un petit barbare sans peur qui vivait dans un monde étrange à deux dimensions appelé moniteur SC1224 (uniquement en couleurs). Le puissant esprit du mal venait justement de décider de brûler les forêts pixelisées, carbonisant par la même occasion les pauvres vidéo-bûcherons et leurs modestes cabanes. Les gentils esprits des bois tinrent alors conseil et décidèrent d'envoyer un héros du pays pour détruire le mal et ses sbires monstrueux. Les démons et créatures du diable se sont cachés dans des cavernes souterraines, à vous de les y traquer jusqu'à la victoire (ou la mort).

Pour vous défendre dans cette quête, ramassez les armes en chemin. Couteaux, masses d'armes et épées sont en quantité illimitée, d'ailleurs le petit guerrier aux cheveux blonds les projette à une cadence stupéfiante. L'opposition est variée et très bien animée. Les papillons carnivores, trolls verdâtres, démons ailés et autres bossus sauteurs ne cesseront de vous importuner.

Heureusement, en cas de "pépinière", vous pourrez invoquer un esprit sylvestre (pas le chat, mais une espèce de masque chinois volant). Cet esprit pulvérise tout monstre à son contact. Les grottes, vraiment bien équipées disposent d'échelles, de plates-formes mobiles (dans le sens vertical ou horizontal) pour franchir les divers obstacles, failles ou trous sur votre route. Le petit personnage piloté au joystick ou au clavier (avec redéfinition des touches) sait courir, sau-

ter, se baisser, monter et descendre les échelles et, évidemment, se battre par projection d'objets contondants (Glups !).

DIX VIES POUR RÉUSSIR

À la fin de chacune des sections du jeu, un dragon articulé lanceur d'éclairs vous attend patiemment, il faudra en vaincre plusieurs avant d'affronter la sorcière du dernier tableau et libérer ainsi les forêts du mal, heureusement vous partez avec rien moins que dix vies.

Ce soft est une réussite honorable. Beau et coloré, avec une musique agréable et une excellente animation, il n'y a pas grand-chose à reprocher si ce n'est, peut-être, le manque de tableaux (jamais contents ces journalistes !). Effectivement, ce jeu ne comporte apparemment que trois sections différentes alors que son modèle (G & G) en a beaucoup plus. De plus, la difficulté étant moyenne, avec de l'expérience et pour peu que vous maniez le joystick avec brio vous risquez de finir l'aventure en quelques heures. Que cela ne vous décourage pas, on prend vraiment grand plaisir à jouer les pourfendeurs de démons.

EDITEUR : Elite
GENRE : arcade
GRAPHISME : bien
SON : pas mal
INTERET : pas mal
JOUABILITE : facile
DUREE : quelques jours
CONFIGURATION : 520 couleur

PRIX : 200 F environ
J'achète, en attendant le vrai "Ghost and Goblins"

GAUNTLET II

A

rrgl! Encore une fausse sortie, et en plus, le sol est piégé. Oh non, revoici les spectres ! Attention, ils arrivent en rangs serrés droit sur le malheureux Questor. A moi, ma fidèle hache ! Par Mithrandir, à l'attaque !

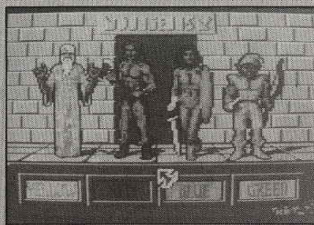
Perdue dans les sombres catacombes d'un immense château, une équipe de valeureux aventuriers lutte pour sa survie. Merlin, le mage, arrose copieusement de boules de feu un groupe de fantômes tandis que Thyra, la walkyrie, repousse une attaque de démons pyromanes accourus prêter main-forte aux revenants.

Vous croyez tous reconnaître ici une description de *Gauntlet II*. Eh bien, c'est presque raté ! Il s'agit ce coup-ci de *Gauntlet II*, la suite tant attendue.

Après la présentation (géniale avec 1 Mo de Ram) et divers écrans d'explications sur le jeu, choisissons le, ou les, personnage(s) parmi les quatre proposés : Thor - le guerrier, Questor - l'elfe, Thyra - la walkyrie, et Merlin - l'enchanteur. Chaque manette de contrôle définit la couleur du joueur (rouge pour le port 1...) et permet la sélection de l'aventurier. Il est envisageable d'avoir une équipe de plusieurs personnages identiques (4 guerriers, 3 walkyries, etc.).

JEU À QUATRE MAINS

Grande nouveauté du jeu : quatre joueurs peuvent à présent participer simultanément (comme dans le jeu original), chacun disposant de son propre joystick. Ce tour de passe-passe est réalisé grâce à une interface pour deux manettes supplémentaires branchée sur le port



imprimante. En jeu à deux, débranchez votre imprimante, elle peut créer des problèmes. Les personnages se distinguent par leur armure plus ou moins efficace, la puissance de tir, une force magique variable, et enfin par leur aptitude au combat corps à corps. Le magicien dispose d'une armure minimale, de capacités très faibles en combat rapproché, mais d'une grande maîtrise de la puissance magique.

L'écran offre une vue de dessus d'une partie de labyrinthe dans lequel les joueurs se déplacent dans tous les sens. L'image défile dans les quatre directions de manière très propre (scrollings meilleurs que ceux de *Gauntlet*). Les sons et voix digitalisées de la vraie machine d'arcade sont TOUS présents et participent fortement à l'ambiance du jeu. A chaque niveau, le but du jeu est d'atteindre la sortie par la force des armes, la ruse et l'usage judicieux de la magie. Une fois la sortie atteinte, surprise ! On débouche dans un nouveau niveau du château, plus difficile évidemment. Il y a 100 niveaux différents à franchir. Chaque personnage dispose de points de vie, diminuant à chaque combat, mais augmentant par l'absorption des aliments trouvés dans le donjon. Quand il ne reste plus de points, c'est la mort ! De nombreux objets sont disséminés dans la forteresse : potions magiques en tout genre (accélération tir, armure, destruction monstres...), amulettes offrant des pouvoirs supplémentaires (invisibilité, répulsion des monstres, super-tirs, passe-muraille, rebonds des tirs), coffres aux trésors, clefs pour ouvrir portes et coffres, aliments en tout genre. Les labyrinthes ont été également

modernisés, puisqu'ils offrent à présent des obstacles mobiles, des dalles électrifiées ou assommantes, des fausses sorties, des sorties mobiles, des murs changeants en plus de tout l'attirail déjà présent dans la première version.

Ne croyez pas que le chapitre "monstres" ait été négligé : en plus des adversaires bien connus — démons, fantômes, grogneurs, lance-pierres, sorciers, morts — apparaissent quelques petits nouveaux pas piqués des vers. Les supersorciers qui disparaissent immédiatement après des tirs vicieux, les flammes d'acide verdâtres se déplaçant sans but précis, le voleur qui dérobe un objet au plus riche des joueurs et fuit à grande vitesse... tout cela risque de vous occuper un bon moment. Mais, il en reste encore...

Le "IT" qui en touchant un joueur le rend attirant pour tous les monstres à la ronde, le "THAT" qui pourchasse les aventuriers partout pour retirer un pouvoir spécial ou une potion, le "Mugger" qui lui vole des points de vie et enfin le plus coriace, le dragon cracheur de feu. J'étais déjà, malgré ses petits défauts, un inconditionnel de la première version. Cette adaptation du 2^e volet de la machine d'arcade est superbe et extrêmement bien réussie au point de vue jouabilité, musique, sons et diversité de l'action. Seul reproche : la diminution de la taille des sprites représentant les monstres, personnages et objets. Mais comme la rapidité des déplacements et les scrollings ont beaucoup progressé (même à quatre joueurs), quelques concessions sont envisageables. Un des futurs musts du jeu d'arcade sur ST.

A. L.

EDITEUR : US Gold
GENRE : arcade
GRAPHISME : assez bon
SON : fidèle à l'original
INTERET : un futur classique
JOUABILITE : vraiment pour tous
DUREE : jusqu'en 2073
PRIX : autour de 200 F
interface 4 joueurs : environ 60 F

Foncez, y'a rien à jeter !

SHACKLED

E

ncore une adaptation de jeu d'arcade ! Ce coup-ci la production originale est due à Data East, créateurs de l'excellent *Commando*. Le mode veut que l'on transfère sur micro n'importe quel jeu venant des machines d'arcade. Est-ce une bonne chose ? En tout cas, le label "salle de jeu" n'est pas toujours à la hauteur des espoirs qu'il cristallise. Il existe des jeux assez médiocres même dans les salles d'arcade. Comme la conversion s'effectue souvent avec une perte de qualité, le résultat présente parfois une piètre figure. Hélas ! *Shackled* me semble bien faire partie de cette dernière catégorie.

Une fois les deux disquettes ingurgitées par le lecteur et après l'écran de présentation (très laid), un petit scrolling vertical présente "high scores" et explications diverses. Appuyons sur feu, nous y voilà. Graphiquement, on note aussitôt une parenté certaine avec *Gauntlet* — même vue sur les personnages, mais moins colorée et moins détaillée.

L'UNION FAIT LA FORCE

En revanche, le principe du jeu est assez différent : votre personnage, fraîchement évadé de son cachot, est perdu dans une forteresse prison. Il doit libérer ses camarades prisonniers. La seule chance d'échapper à cet univers carcéral est d'unir leurs forces pour tenter d'atteindre la sortie du niveau. Il y a 112 niveaux à franchir malgré les ronds de gardes lanceurs de haches, les bourreaux encagoulés et les hommes d'armes qui patrouillent sans relâche.

Deux joueurs pourront s'activer simultanément, chacun dirigeant alors son personnage et ses alliés

au joystick. On sélectionne les armes en utilisant des touches "SHIFT". De nombreuses portes garnissent, telles les saucisses dans la choucroute, les dédales de couloirs. Pour ouvrir ces portes, utilisez les clés récoltées dans le donjon. Dans les cellules, vous trouverez soit des prisonniers en pyjama blanc qui vous agresseront sauvagement, soit un de vos amis enchaîné. Touchez-le, il vous suivra alors partout où vous irez, exécutant les mêmes manœuvres que votre personnage. Libérez un autre de vos amis, il se joindra également à votre groupe. L'énorme avantage de ce renfort est tout d'abord l'amélioration de la puissance de feu. Trois personnages tirant à la fois causent plus de dégâts qu'un seul. Autre facilité, chaque petit homme apporte ses armes, que vous pouvez choisir à tout moment.

RESTEZ À DISTANCE

Toutes les armes sont des armes de jet, frappant à distance. Il en existe huit types : boomerangs, balles rebondissantes, shurikens, flammes, couteaux, cercles énergétiques, bouteilles d'eau, marteaux. Evitez au maximum le combat corps à corps, car les monstres sucent alors rapidement votre énergie vitale et vous ne vous en détachez qu'après leur mort.

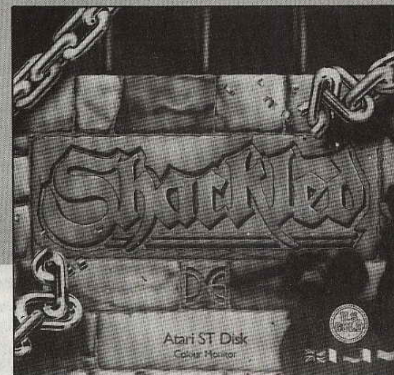
Des bonus, trouvés après un combat ou lors de vos déplacements, augmentent le score et redonnent

parfois de l'énergie (cœurs, gemmes, pièces d'or...). D'autres objets améliorent la vitesse de déplacement ou la rapidité de tir (médaillons...). Une fois l'énergie vitale épuisée, le personnage meurt. Si vous tardez trop à trouver la sortie d'un niveau, une espèce de "blob" vert commence à vous pourchasser, traversant même les murs pour arriver à votre contact. Vous perdez alors une quantité massive d'énergie. Des monstres de grande taille (géants lanceurs de faucilles, etc.) contribuent également à l'ambiance du donjon.

Shackled est un jeu assez bien réalisé, mis à part les graphismes vraiment indignes d'une version sur ST. L'animation (déplacements, tirs, etc.) et les scrollings sont corrects. La musique et les bruitages restent quant à eux plutôt moyens. Le logiciel qui devait déchaîner l'imagination (pochette *dixit*) n'a vraiment pas réussi à m'accrocher, dommage... dommage...

Ange Lartiche

EDITEUR : US Gold
GENRE : Arcade
GRAPHISME : moche
SON : moyen
INTERET : un peu
JOUABILITE : pour tous
DUREE : des semaines
PRIX : 200 F environ
Mon imagination est restée enchaînée, je n'achète pas.



ARMAGEDDON MAN

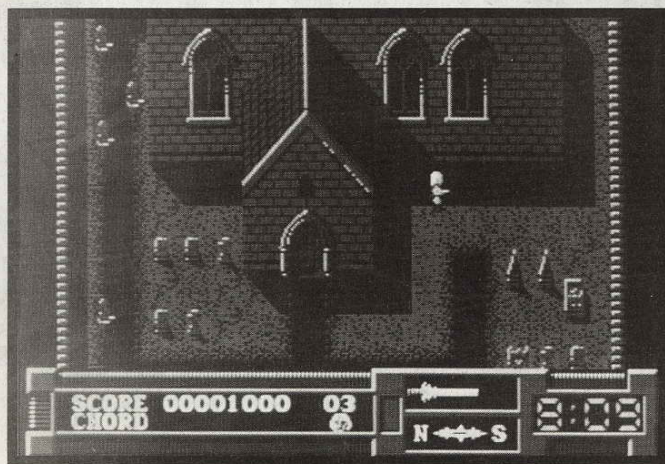
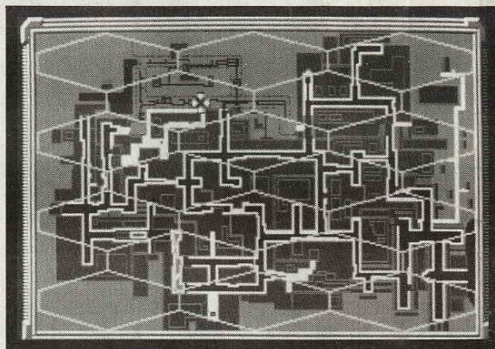
Le jeu du royaume ("Kingdom"), vous connaissez ? Oui, vous savez bien, l'ancêtre des logiciels de simulation dont le but était de régner sur un petit royaume en gérant ressources humaines et économiques. Eh bien, la nouvelle création de Martech s'appuie un peu sur les mêmes principes. Dans Armageddon Man, vous devrez gérer à l'échelle mondiale, les rapports économiques, politiques, militaires entre les seize nations nucléarisées de l'an 2032. Votre rôle est, vous l'avez deviné, d'éviter aux querelles de dégénérer en conflits atomiques menant peut-être à la guerre nucléaire totale, l'Armageddon. En tant que chef de l'U.N.N (force d'arbitrage internationale), vous disposez d'un centre de commandement relié à de nombreuses facilités : réseau mondial de satellites de reconnaissance pour espionner n'importe quel pays du globe, système de défense à base de satellites laser (type S.D.I), corps expéditionnaire bien armé, récepteur radio à plu-

sieurs bandes de fréquence pour écouter les émissions des différents pays. Egalement disponibles, une boîte aux lettres par laquelle arrivent les messages officiels des pays sous votre coupe et une fenêtre d'information présentant l'état des ressources alimentaires, technologiques, et militaires (nombre de missiles atomiques) de chaque contrée. Les actions possibles couvrent un large spectre : allouer de la nourriture à un pays dans le besoin (aux dépens d'un pays en excédent, si possible), augmenter ou réduire le nombre d'ogives nucléaires d'une région, féliciter ou réprimander une contrée pour une action quelconque, bien d'autres commandes encore sont possibles. Notez que les pays ne les exécutent pas forcément automatiquement (selon le degré de confiance ou de peur

qu'ils ont de vous). A la fin de votre mandat, un vote des seize pays a lieu. Si vos prestations en tant que commandant suprême déçoivent une majorité des membres de l'UNN, vous serez démis de vos fonctions, sinon vous resterez aux commandes, mais pour combien de temps ? Le contrôle du jeu utilise la souris. Cliquez sur l'instrument du pupitre désiré et la console demandée apparaît aussitôt. Ce jeu fonctionne en couleur, il est fourni avec une carte du monde plastifiée et des petits drapeaux pour mieux visualiser les rapports de force entre les divers états. Bien que la notice soit en français, le jeu et ses différents messages ne sont pas traduits. L'idée à la base du logiciel est bonne, mais l'adaptation reste un peu décevante. Il est très difficile de prévoir les réactions d'un pays, parfois plutôt surprenantes, peut-être à cause de l'Organisation Terroriste Mondiale, toujours prête à mettre des bâtons dans les roues. Plutôt que d'utiliser la carte et les drapeaux en plastique, il eut mieux valu disposer de fonctions récapitulatives affichant l'état des relations dans le logiciel lui-même. Ce programme a tout de même le mérite de représenter un effort notable dans une direction encore peu exploitée par les logiciels sur ST.

A. L.

EDITEUR Martech
GENRE stratégie/simulation
GRAPHISME raisonnable
SON moyen
INTERET moyen
JOUABILITE pour amateurs
DUREE quelques semaines
PRIX 230 F
J'achète, mais c'était juste.



WINGS

MICRO-DISTRIBUTION

WINGS, La Station SOFT pour rouler SUPER !



4096 COULEURS simultanés sur ST, dessin + animation il recupere le format Degas, Neochrome... Fonctionnant avec menus conviviaux, il obtient une totale compatibilité avec tout disque dur, les fontes compatibles GDOS sont supportées par QUANTUM
PRIX TTC..... 299 F



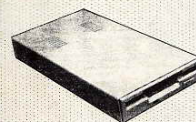
PRIX TTC..... 270 F

Résident en memoire, il formate en 840Ko, d'ajuster la vitesse du lecteur, de sélectionner un RAMDISC, contient un SHOW-TIME, une fonction BACK-UP, un analyseur de secteur, vous pourrez sauver un disque de 720 Ko sur un format 360

La serie des "PRINTWARES", 5 nouveautés à prix soft



La serie des "Printwares" permet pour 99 fr chacun de sortir toutes sortes d'impressions avec votre ATARI ST, comme par exemple des cartes de voeux, d'anniversaires, de calendriers, des banderoles et même des papiers à en-tête et surtout drive plus de 200 imprimantes.



Le lecteur CITIZEN double-face vous offre l'accès au format 720 Ko. Spécifications techniques.... temps d'accès 3 milliSec, taille : 28,5 x 104 x 202 mm, Poids : 1 Kg, alimentation séparée : +5V DC, 800MA, 120V AC, POIDS 0,4 Kg. Le lecteur se connecte sur votre r1302R et fonctionne sur toute la gamme des ATARI ST.

WINGS MICRO-DISTRIBUTION, 57, RUE DE CHARONNE 75011 PARIS - TEL : 48 07 08 29

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

DEMANDE DE DOCUMENTATIONS :

SUR LES PRODUITS SUIVANTS

SOCIETE..... NOM.....

QUANTUM PAINT ☐

ADRESSE.....

DISECTOR ST ☐

VILLE.....

SUR TOUT LES PRODUITS ☐

L'EVENEMENT
DE LA RENTREE

2^e FESTIVAL
DE LA MICRO

14 AU 16 OCT 1988

ESPACE CHAMPERRET PARIS

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT !

FESTIVAL
DE LA MICRO